

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7079039号

(P7079039)

(45)発行日 令和4年6月1日(2022.6.1)

(24)登録日 令和4年5月24日(2022.5.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

D

請求項の数 10 (全33頁)

(21)出願番号 特願2021-205194(P2021-205194)

(22)出願日 令和3年12月17日(2021.12.17)

審査請求日 令和4年1月27日(2022.1.27)

早期審査対象出願

(73)特許権者 000169477

株式会社コナミアミューズメント

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(74)代理人 100099645

弁理士 山本 晃司

(74)代理人 100161090

弁理士 小田原 敬一

(72)発明者 門口 光

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72)発明者 阿部 幸輔

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

審査官 宮本 昭彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム機、それに用いられるゲームシステム、コンピュータプログラム、及び制御方法

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機であって、

前記ゲームにおいて前記複数の展開を順に進捗させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ、及び当該特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザが前記グループに形成されるように、前記特別ユーザによる進行に基づいて各展開を順に切り替える展開切替手段と、

前記進行権限に制限が設けられ、前記特別ユーザ及び前記一般ユーザのいずれもが前記プレイ役として機能する特定の展開を前記複数の展開の一つとして提供する展開提供手段と、を備える、ゲーム機。

## 【請求項 2】

前記複数のユーザは、前記特別ユーザ、及び二以上の一般ユーザとしてそれぞれ機能する三人以上のユーザを含み、

前記展開切替手段は、一の展開のプレイ結果が参加条件を満たす一般ユーザのみが次の展開において前記プレイ役として機能するように前記一の展開を前記次の展開に切り替える、請求項 1 に記載のゲーム機。

## 【請求項 3】

前記複数の展開は、前記特定の展開を提供するか否かを判別するための複数の通常展開を含み、

前記展開提供手段は、前記複数の通常展開の最後の通常展開において所定のプレイ結果が生じた場合に、当該最後の通常展開の後に前記特定の展開を提供する、請求項 2 に記載のゲーム機。

【請求項 4】

前記複数の通常展開は、前記二以上の一般ユーザ間で対戦する対戦型のプレイとして構成され、

前記参加条件は、前記一の展開における勝者のみが前記次の展開に進めるように前記一の展開のプレイ結果が勝利に該当する場合に満たされ、

前記特定の展開は、前記最後の通常展開における勝者として当該特定の展開に残る一般ユーザと前記特別ユーザとの間で対戦が実行される対戦型のプレイとして提供される、請求項 3 に記載のゲーム機。

10

【請求項 5】

前記展開提供手段は、前記特定の展開において前記残る一般ユーザが前記特別ユーザに勝利した場合に、当該残る一般ユーザに前記特別ユーザに対する勝利を証明する特典を付与するように前記特定の展開を提供する、請求項 4 に記載のゲーム機。

【請求項 6】

前記ゲームは、複数の出題を含むクイズゲームとして構成され、

前記複数の展開として、前記複数の出題がそれぞれ機能する、請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項 7】

20

請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載のゲーム機にネットワークを介して接続され、前記特別ユーザに前記ゲームを提供するゲームシステムであって、

前記進行権限が各展開の進行に必要な情報を参照する権限を含むように、前記グループのうち前記特別ユーザにのみ前記進行権限を付与する権限付与手段と、

前記特別ユーザによる進行が前記ゲーム機に反映されるように当該進行を実現するための進行情報を前記ゲーム機に提供する情報提供手段と、  
を備える、ゲームシステム。

【請求項 8】

前記ゲーム機として、前記一般ユーザによって使用される通常ゲーム機と、前記特別ユーザによって使用される特別ゲーム機と、を含み、前記複数のユーザによってそれぞれ使用される複数のゲーム機が接続され、

30

前記ゲームは、前記特別ゲーム機を介して前記特別ユーザに提供され、

前記特別ゲーム機は、前記通常ゲーム機とは異なる装置として構成されている、請求項 7 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】

コンピュータを、請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載のゲーム機の各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

【請求項 10】

複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機に組み込まれるコンピュータに、

40

前記ゲームにおいて前記複数の展開を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ、及び当該特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザが前記グループに形成されるように、前記特別ユーザによる進行に基づいて各展開を順に切り替える展開切替手順と、

前記進行権限に制限が設けられ、前記特別ユーザ及び前記一般ユーザのいずれもが前記プレイ役として機能する特定の展開を前記複数の展開の一つとして提供する展開提供手順と、  
を実行させる、制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機等に関する。

【背景技術】

【0002】

複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機が存在する。例えば、このようなゲームとして、複数のユーザにそれぞれ対応するキャラクタの操作を通じてプレイされる格闘ゲームを提供するゲームシステムが知られている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6419112号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の格闘ゲームでは、一のユーザと、そのユーザがマルチプレイを所望する他のユーザ（例えばプロゲーマーなどの著名なユーザ）とのマッチングが、一のユーザによって設定された仮想通貨の消費により実現される。この格闘ゲームでは、マルチプレイを所望された著名なユーザは複数の対戦（展開）をプレイする可能性があるが、いずれの対戦においてもマッチングをリクエストした一のユーザと対戦する対戦者としてプレイするに過ぎない。つまり、他のユーザは複数の対戦のいずれにおいても一のユーザと同様の対戦者の役割を担うに過ぎず、特に他のユーザ用に他の役割が用意されるわけではない。

【0005】

一方で、特許文献1のゲームにおける複数の対戦等、複数の展開を順に含むゲームでは、それらの各展開への進行等、ゲームのプレイ以外の別の役割が生じる余地がある。そのような別の役割は一般的にコンピュータ制御により実現されるが、コンピュータ制御の代わりに著名なユーザ等、特別なユーザがその別の役割を担うことができれば、各プレイの機会に個性を設けることができる可能性がある。これにより、同じゲームでもプレイ毎に異なる心証をユーザに与えることができ、各プレイを特別なものにすることができるかもしれない。しかし、そのような別の役割はゲームをプレイするプレイヤとしての参加を妨げてしまう可能性がある。

【0006】

具体的には、例えば複数の出題（展開）を有するクイズゲームでは、適宜にヒントを出したり正解に導いたりする役割が進行役に期待される場合がある。このような役割を特別なユーザが担うことができれば、特別なプレイになる可能性があるが、その役割を担うためには正解やヒントの情報といった情報へのアクセスが必要である。一方で、ヒント等にアクセス出来てしまうユーザの解答者としての参加は、公平性の観点から適切とはいえない。つまり、進行役の担当はプレイヤとしての参加を妨げてしまう。結果として、特別なユーザとのプレイをリクエストしたユーザの本来の目的が失われてしまう可能性がある。

【0007】

そこで、本発明は、複数の展開を順に進行させる役割と、各展開をプレイする役割との両立を図ることができるゲーム機等を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明のゲーム機は、複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機であって、前記ゲームにおいて前記複数の展開を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ、及び当該特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザが前記グループに形成されるように、前記特別ユーザによる進行に基づいて各展開を順に切り替える展開切替手段と、前記進行権限に制限が設けられ、前記特別ユーザ及び前記一般ユーザの

10

20

30

40

50

いずれもが前記プレイ役として機能する特定の展開を前記複数の展開の一つとして提供する展開提供手段と、を備えるものである。

【 0 0 0 9 】

また、本発明のゲームシステムは、上述のゲーム機にネットワークを介して接続され、前記特別ユーザに前記ゲームを提供するゲームシステムであって、前記進行権限が各展開の進行に必要な情報を参照する権限を含むように、前記グループのうち前記特別ユーザにのみ前記進行権限を付与する権限付与手段と、前記特別ユーザによる進行が前記ゲーム機に反映されるように当該進行を実現するための進行情報を前記ゲーム機に提供する情報提供手段と、を備えるものである。

【 0 0 1 0 】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、コンピュータを、上述のゲーム機の各手段として機能させるように構成されたものである。

【 0 0 1 1 】

また、本発明の制御方法は、複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機に組み込まれるコンピュータに、前記ゲームにおいて前記複数の展開を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ、及び当該特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザが前記グループに形成されるように、前記特別ユーザによる進行に基づいて各展開を順に切り替える展開切替手順と、前記進行権限に制限が設けられ、前記特別ユーザ及び前記一般ユーザのいずれもが前記プレイ役として機能する特定の展開を前記複数の展開の一つとして提供する展開提供手順と、を実行させる、ものである。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】本発明の一形態に係るゲームシステムの概略構成を示す図。

【図 2】ゲームシステムの制御系の要部を示す機能ブロック図。

【図 3】特別マッチングサービスを説明するための説明図。

【図 4】特別グループにおける特別ユーザの役割の一例を説明するための説明図。

【図 5】クイズゲームにおける通常進行、及び特別進行の相違の一例を説明するための説明図。

【図 6】サバイバルプレイの流れの一例を説明するための説明図。

【図 7】通常問題が出題される場合のサバイバルプレイ用のゲーム画面の一例を模式的に示す図。

【図 8】エクストラチャレンジ問題が出題される場合のサバイバルプレイ用のゲーム画面の一例を模式的に示す図。

【図 9】特別マッチング処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 10】進行補助処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 11】出題切替処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 12】特別出題処理の手順の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

以下、本発明の一形態に係るゲームシステムの一例を説明する。まず、図 1 を参照して、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を説明する。ゲームシステム 1 は、センターサーバ 2 と、センターサーバ 2 に所定のネットワーク 5 を介して接続可能なクライアント装置としての複数のゲーム機 3 とを含む。センターサーバ 2 は、複数のコンピュータ装置としてのサーバユニット 2 A、2 B ... が組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ 2 が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ 2 が構成されてもよい。

【 0 0 1 4 】

ゲーム機 3 として、ゲームを提供する適宜のコンピュータ装置が利用されてよい。そのよ

10

20

30

40

50

うなコンピュータ装置には、例えばユーザ端末装置も含まれる。ユーザ端末装置は、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供されるコンピュータ装置である。例えば、そのようなコンピュータ装置には、据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ、据置型の家庭用ゲーム機、あるいは携帯電話（スマートフォンを含む）、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といったモバイル端末装置が含まれる。このような各種のコンピュータ装置が適宜にゲーム機 3 として利用されてよいが、図 1 の例では商業用（業務用）のゲーム機がゲーム機 3 として利用されている。

【 0 0 1 5 】

商業用のゲーム機は、ゲーム装置の一例であって、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせるゲーム機である。この種のゲーム機 3 は、アーケードゲーム機と呼ばれることがあり、所定の施設に設置される場合が多い。所定の施設として公的施設、及び私的施設を含む各種の施設が適宜に利用されてよいが、図 1 の例では公的施設としての店舗 6、及び私的施設としての個人施設 7 が利用されている。

【 0 0 1 6 】

店舗 6 は任意のユーザの利用を許容する施設である。店舗 6 には、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることを主たる目的としてゲーム機 3 が設置される。一方、個人施設 7 は、特定のユーザのみの利用を許容する施設である。個人施設 7 では、店舗 6 と異なり、特定のユーザにゲームをプレイさせるためにゲーム機 3 が設置される。個人施設 7 においてゲーム機 3 はゲームを特定のユーザに所定の対価の支払いと引き換えに有料で提供してもよいが、一例として対価の引き換えなく無料で提供する。このため、個人施設 7 に設置されるゲーム機 3 として、例えば個人施設 7 用の専用のコンピュータ装置、或いは据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ等の店舗 6 に設置されるゲーム機 3 と異なるコンピュータ装置（ゲーム機 3 と機能の相違する別種の装置）が利用されてもよいが、図 1 の例では個人施設 7 のゲーム機 3 も店舗 6 と同じアーケードゲーム機として構成されている。また、各ゲーム機 3 は適宜の数の店舗 6、及び個人施設 7 に設置されてよく、例えば特定のユーザも店舗 6 のゲーム機 3 を利用するように個人施設 7 へのゲーム機 3 の設置は省略されてもよいが、図 1 の例では一つの個人施設 7、及び複数の店舗 6 にそれぞれ設置されている。この例において各店舗 6 のゲーム機 3、及び個人施設 7 のゲーム機 3 が、本発明の通常ゲーム機、及び特別ゲーム機としてそれぞれ機能する。

【 0 0 1 7 】

ゲーム機 3 は、マッチングされた複数のユーザによって形成されるグループの単位にて進行するゲームを提供する。つまり、ゲーム機 3 は、マッチングにてグループ化された複数のユーザの間で共通に進行するタイプのゲームを提供する。ゲーム機 3 は、このようなゲームとして、例えばアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、或いは音楽ゲームといった各種のゲームを適宜に提供してよいが、一例としてクイズゲームを提供する。クイズゲームは、出題された問題にユーザが解答し、その解答の正否を評価するタイプのゲームである。クイズゲームはグループ（チーム）で協力する協力型のゲームであっても、グループ内で成績を競う対戦型のゲームであってもよいが、一例としてサバイバルプレイを含んでいる。サバイバルプレイの詳細は後述する。

【 0 0 1 8 】

ネットワーク 5 は、センターサーバ 2 に対してゲーム機 3 を接続させることができる限り、適宜に構成されてよい。一例として、ネットワーク 5 は、TCP/IP プロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成される。典型的には、WAN としてのインターネット 5 A と、センターサーバ 2 及びゲーム機 3 のそれぞれとインターネット 5 A とを接続する LAN 5 B、5 C とがルータ 5 D を介して接続されることにより構築される。なお、ゲーム機 3 と店舗 6 等のルータ 5 D との間にローカルサーバが設置され、そのローカルサーバを介してゲーム機 3 がセンターサーバ 2 と通信可能に接続されてもよい。センターサーバ 2 のサーバユニット 2 A、2 B ... は LAN 5 C に代えて、又は加えて WAN 5 A により、相互に接続される場合もある。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 9 】

センターサーバ 2 は、ゲーム機 3 又はそのユーザに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスは、ゲーム機 3 がクイズゲームを提供するために必要な各種のサービスを適宜に含み得るが、一例としてマッチングサービス、及び進行補助サービスを含んでいる。マッチングサービスは、ネットワーク 5 を介して複数のユーザがクイズゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするサービスである。対戦者としてのグループは適宜に形成されてよいが、一例としてこのようなマッチングサービスを通じて形成される。つまり、クイズゲームでは、マッチングサービスを通じて、同じ店舗 6、或いは異なる店舗 6 等に設置される各ゲーム機 3 を利用する各ユーザが対戦者としてマッチングされる。

10

## 【 0 0 2 0 】

また、マッチングサービスは、通常マッチングサービス、及び特別マッチングサービスを含んでいる。通常マッチングサービスは、通常マッチングを実現するためのサービスである。通常マッチングでは、一般的なマッチングと同様に各ユーザは一樣に扱われ、クイズゲームをプレイするためのいずれかのグループに択一的にマッチングされる。

## 【 0 0 2 1 】

一方、特別マッチングサービスは、特別マッチングを実現するためのサービスである。特別マッチングでは、グループ化されるべき複数のユーザのうち特定のユーザが特別ユーザとして他のユーザ（以下、一般ユーザと呼ぶ場合がある）と区別され、それらの特別ユーザ及び一般ユーザが一つのグループを形成するようにマッチングされる。

20

## 【 0 0 2 2 】

具体的には、特別マッチングサービスでは、特別ユーザとのグループ化（マッチング）のリクエストが一般ユーザから受け付けられ、そのリクエストに応じて一般ユーザが特別ユーザとマッチングされる。そして、そのリクエストに応じて一般ユーザと特別ユーザとがマッチングされるが、特別ユーザには複数のグループへの所属が許容される。つまり、特別ユーザは、特別マッチングを介して複数のグループ（以下、特別ユーザの属するグループを特別グループと呼ぶ場合がある）に重複的に属するようにマッチングされる場合がある。一方で、一般ユーザは通常マッチングの場合と同様に各グループのいずれか一つに属するようにマッチングされ、少なくとも重複的なマッチングの可否において特別ユーザと区別される。特別マッチングサービスの詳細は更に後述する。

30

## 【 0 0 2 3 】

進行補助サービスは、クイズゲームの進行をサポートするためのサービスである。このようなサービスには、例えばグループ内の各ユーザの成績（解答の正否等）の共有等が適宜に含まれる。また、進行補助サービスはクイズゲームがサポート不要に構成される場合等、適宜に省略されてもよいが、一例としてクイズゲームにおける特別進行をサポートするように構成される。

## 【 0 0 2 4 】

特別進行は、通常進行とは異なる進行である。クイズゲームにおいて特別進行は適宜に提供されてよいが、一例として特別ユーザがグループ内に存在する場合に提供される。つまり、グループ内に特別ユーザが存在しない場合には通常進行にて、グループ内に特別ユーザが存在する場合には特別進行にて、それぞれゲームが進行するように、特別ユーザの有無に応じてクイズゲームの進行が切り替えられる。特別ユーザの役割（機能）は適宜に設定されてよいが、一例としてこのような進行を切り替えるための役割を含んでいる。そして、進行補助サービスは、特別進行が提供される場合において、その進行をサポートするために提供される。

40

## 【 0 0 2 5 】

特別進行は適宜に実現されてよく、進行補助サービスも特別進行に応じて適宜のサポートを実行してよいが、一例として同じ特別ユーザが重複的に所属する複数の特別グループ間で少なくとも一部に共通の進行を生じさせるためのサポートを実行する。複数の特別グループ間における共通の進行は適宜に実現されてよく、例えば同じ時期にクイズゲームが開

50

始するように開始時期、或いは複数の問題を含む場合における各問題の出題時期といった時期の共通化として実現されても、出題範囲（例えば問題がジャンルに分類される場合にけるジャンル）の共通化として実現されてもよいが、一例として問題の共通化として実現される。また、問題の共通化は、クイズゲームの一回のプレイが複数の問題を含む場合において特別ユーザに出題される問題のみに生じてよいが、一例として特別ユーザへの問題も含む複数の問題の全部に生じる。つまり、特別進行の場合、同じ特別ユーザが属する複数の特別グループ間では、進行の一部として複数の問題の全てが共通するように問題の出題が制御される。進行補助サービスは、一例としてこのような問題の共通化を実現するためのサポート、及び特別ユーザの指示に基づいて進行を切り替えるためのサポートを実行する。具体的には、進行補助サービスを通じて、同じ特別ユーザが属する複数の特別グループに対する出題問題がセンターサーバ2によって決定され、その決定された問題が実際にクイズゲームにて出題されるように複数の特別グループを形成する各ユーザのゲーム機3に共有される。また、進行補助サービスを通じて、特別ユーザによる指示が他のゲーム機3に共有され、その指示に基づく進行の切替が実現される。特別進行の詳細は更に後述する。

10

#### 【0026】

なお、ゲーム機用サービスは、その他にもネットワーク5を介してゲーム機3のプログラム或いはデータを配信し、更新する配信サービス、ゲーム機3からユーザの識別情報を受け取って、そのユーザを認証するサービス、認証したユーザのプレイデータをゲーム機3から受け取って保存し、或いは保存するプレイデータをゲーム機3に提供するサービスを含んでいてもよい。さらに、ゲーム機用サービスは、ユーザから料金を徴収する課金サービス等を適宜に含んでいてもよい。

20

#### 【0027】

次に、図2を参照してゲームシステム1の制御系の要部を説明する。まず、センターサーバ2には、制御ユニット21、及び記憶手段としての記憶部22が設けられる。制御ユニット21は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサの一例としてのCPUと、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

#### 【0028】

記憶部22は、ハードディスクアレイ等の不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだ記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部22は、一の記憶ユニット上に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットにデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶部22には、ユーザに各種のサービスを提供するために必要な各種の処理を制御ユニット21に実行させるコンピュータプログラムの一例として、サーバ用プログラムPG1が記録される。また、記憶部22には各種のサービスの提供に必要なサーバ用データSDも記録される。サーバ用データSDは、各種のサービスの提供に必要な各種のデータを含む。このようなデータは、各ユーザを識別するためのユーザIDといった各種IDを管理するID管理データ等のクイズゲーム用の各種のデータを適宜に含み得るが、図2の例ではプレイデータPD、及び出題データQDが示されている。

30

40

#### 【0029】

プレイデータPDは、各ユーザの過去のプレイ実績に関する情報が記述されたデータである。プレイデータPDは、例えば、前回までのプレイ結果（過去の実績）を次回以降に引き継ぐため、或いは各ユーザに固有の設定内容を引き継ぐために使用される。プレイデータPDは、例えば特別ユーザ、或いは一般ユーザ等の各ユーザの識別に使用されてもよい。また、クイズゲームは、例えば過去の成績に応じて各ユーザをランキングしたり、そのランキング等に応じた複数のリーグを形成したりするように構成されてよく、このような場合、プレイデータPDはランキングや所属リーグ等の管理にも利用される。

#### 【0030】

出題データQDは、クイズゲームにおいて出題される問題、及びその問題の解答の管理に

50

使用されるデータである。このため、出題データQ Dには、各種の問題と各問題に対応する解答とが関連付けて記述される。出題データQ Dは、例えばその他にも各問題が属するジャンルやヒント等の各問題の出題に関連する各種の情報を適宜に含んでよい。

【0031】

また、制御ユニット21には、制御ユニット21のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのサーバ用プログラムPG1との組合せによって実現される各種の論理的装置が設けられる。制御ユニット21には、各種の論理的装置が適宜に設けられるが、図2の例ではゲーム機サービス管理部24が示されている。ゲーム機サービス管理部24は、上述のゲーム機用サービスを提供するための処理を実行する論理的装置である。このため、そのような処理には、上述のマッチングサービス、及び進行補助サービスを実現するための各種の処理が含まれる。例えば、ゲーム機サービス管理部24は、通常マッチング（換言すれば通常マッチングサービス）を実現するための周知な処理を実行する。同様に、ゲーム機サービス管理部24は、特別マッチング（換言すれば特別マッチングサービス）を実現するための各種の処理を実行するが、例えばそのような処理には特別マッチング処理が含まれる。さらに、ゲーム機サービス管理部24は進行補助サービスを実現するための各種の処理を実行するが、例えばそのような処理には進行補助処理が含まれる。特別マッチング処理、及び進行補助処理の手順の詳細は後述する。なお、制御ユニット21には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が必要に応じて接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

【0032】

一方、ゲーム機3には、コンピュータとしての制御ユニット31と、記憶手段としての記憶部32とが設けられる。制御ユニット31は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の処理を実行するプロセッサの一例としてのCPUと、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。制御ユニット31には、制御ユニット31のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのゲームプログラムPG2との組合せによって実現される各種の論理的装置が設けられるが、図2の例ではマッチング部36、動作判別部37、表示制御部38、及び進行制御部39が示されている。

【0033】

マッチング部36は、マッチングサービスを通じたマッチングに関連する各種の処理を実行する論理的装置である。例えば、マッチング部36は、クイズゲームをプレイするためのマッチングをセンターサーバ2にリクエストしたり、その結果を取得したり、各グループに属する複数のユーザを特定したりする処理を実行する。このため、例えば一般ユーザが特別グループへの所属を希望する場合、そのためのマッチングをリクエストする処理はマッチング部36によって実行される。

【0034】

動作判別部37は、クイズゲームをプレイするユーザの動作を判別するための各種の処理を実行する論理的装置である。ユーザの動作は活用されなくてもよく、その場合には動作判別部37は省略されてもよいが、一例としてユーザの動作はゲームのプレイに活用される。また、ユーザの動作は適宜に活用されてよく、例えばクイズゲームにおける回答の入力（回答として動作が要求される場合を含む）、或いはヒントの要求といった各種のプレイ行為のために活用されてもよいが、一例としてクイズゲームに登場する各キャラクタの動作に反映されるように活用される。

【0035】

具体的には、クイズゲームは適宜に提供されてよく、例えば後述のスピーカSP及びマイクMIを通じてそれぞれ音声による問題の出題、及び解答の入力が実行されるように提供されてもよいが、一例として後述のモニタMO及びタッチパネルTPを通じてゲーム画面による問題の出題、及びタッチ操作による解答の入力が実行されるように提供される。同様に、ゲーム画面は適宜に構成されてよく、クイズゲームもそのゲーム画面を通じて適宜に提供されてよいが、一例としてゲーム画面は各ユーザに対応するアバタとしてのキャラ

10

20

30

40

50

クタ（ユーザキャラクタと呼ぶ場合がある）を含み、クイズゲームはそのユーザキャラクタを介して進行する。そして、ゲーム画面におけるそのユーザキャラクタの動作にユーザの実際の動作が反映される。このため、動作判別部 37 が実行する処理には、例えば各ユーザの動作を判別したり、その判別結果に基づくキャラクタの動作を判別したりする処理が含まれる。

【0036】

表示制御部 38 は、クイズゲームをプレイするためのゲーム画面の表示を制御するための各種の処理を実行する論理的装置である。このような処理には、例えば、ゲーム画面に問題を提示したりその解答を提示したりする処理が含まれる。同様に、表示制御部 38 が実行する処理には、ユーザの動作を反映したユーザキャラクタをゲーム画面に表示したり（ユーザキャラクタにユーザの動作に応じた動作を実行させたり）、適宜の位置にユーザキャラクタを配置したりする処理が含まれる。

10

【0037】

進行制御部 39 は、クイズゲームの進行を制御するための各種の処理を実行する論理的装置である。進行制御部 39 は、クイズゲームの進行に関連する各種の処理を適宜に実行し得るが、例えば各ユーザ（ユーザキャラクタ）の解答の正否を判別したり、その結果を集計したりする処理を実行する。また、進行制御部 39 は、例えば通常進行と特別進行との間でゲームの進行を切り替えたり、それらの通常進行或いは特別進行に従った進行を実現したりする処理も実行する。通常進行等に従った進行には、サバイバルゲームを実現するための進行も含まれる。具体的には、進行制御部 39 は、そのような通常進行等に沿った進行を実現するための処理の一例として、出題切替処理、及び特別出題処理を実行する。出題切替処理、及び特別出題処理の手順の詳細は後述する。

20

【0038】

記憶部 32 は、ハードディスク、半導体記憶装置といった不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだ記憶ユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶部 32 には、上述したゲームプログラム PG2 とともに、各種のデータが記録されるが、図 2 の例ではゲームデータ GD が示されている。ゲームデータ GD は、ゲームプログラム PG2 に従ってユーザにクイズゲームをプレイさせるためデータである。ゲームデータ GD は、例えばクイズゲーム用の各種の画像を表示するための画像データ、各種の BGM を再生するための BGM データ、ID 管理データといった各種のデータを含んでいてよいが、図 2 の例ではプレイデータ PD、及び出題データ QD が示されている。

30

【0039】

ゲームデータ GD は、適宜の手法により記憶部 32 に記憶されてよく、例えばゲーム機 3 にプレインストールされていてもよいし、各種の記録媒体を介して記憶部 32 に記憶されてもよい。このようにゲームデータ GD は適宜の手法により記憶部 32 に記憶され得るが、一例としてプレイデータ PD、及び出題データ QD は必要な部分を含むように配信サービスを通じてセンターサーバ 2 から提供される。

【0040】

また、ゲーム機 3 には、アーケードゲーム機に必要な各種の出力装置、及び入力装置が適宜に設けられ、制御ユニット 31 に接続され得るが、図 2 の例では出力装置としてモニタ MO、及びスピーカ SP が接続されている。つまり、ゲーム機 3 に設けられる出力装置には、モニタ MO、及びスピーカ SP が含まれる。モニタ MO は、クイズゲームのための各種画像を含むゲーム画面を表示するための表示装置である。モニタ MO は、制御ユニット 31 からの出力信号に従ってクイズゲームを提供するための各種のゲーム画面（画像）を表示する。

40

【0041】

スピーカ SP は、各種音声を再生するための音声出力装置である。スピーカ SP は適宜に利用されてよく、例えば上述のように問題の出題に利用されてもよいが、一例として BGM 等の各種音声の再生に利用される。具体的には、スピーカ SP は、制御ユニット 31 からの出力信号に従ってクイズゲーム用の BGM 等の各種音声を再生する。

50

## 【 0 0 4 2 】

一方、制御ユニット 3 1 に接続される入力装置の一例として、図 2 の例ではカメラ C A、タッチパネル T P、及びマイク M I が示されている。カメラ C A は、ゲーム機 3 をプレイするユーザを撮影するための周知の光学装置である。カメラ C A は、撮影結果を制御ユニット 3 1 に出力する。ユーザの動作がユーザキャラクタに反映される場合、ユーザの動作（モーション）を検出するための各種の検出装置が適宜にゲーム機 3 に設けられ得るが、図 2 の例ではそのような検出装置の一例としてカメラ C A が設けられている。

## 【 0 0 4 3 】

タッチパネル T P は、ユーザのタッチ操作（指で触れる操作）に対応した信号を出力する周知の入力装置である。ゲーム機 3 には、クイズゲームをプレイするための各種のプレイ行為が適宜の入力装置を介して入力されてよいが、図 2 の例ではプレイ行為としてのタッチ操作を入力するためのタッチパネル T P が設けられている。タッチ操作は、クイズゲームにおいて例えば問題のジャンルの選択や解答の選択といった各種の選択等に使用される。タッチパネル T P は、タッチ操作の位置に応じた信号を制御ユニット 3 1 に出力する。

10

## 【 0 0 4 4 】

マイク M I は、音声を電気信号に変換する周知の音響機器である。マイク M I は適宜に利用されてよく、例えば上述のように解答の入力等に利用されてもよいが、一例としてユーザが発する音声の入力に利用される。例えば、クイズゲームでは、特別ユーザ等によるトークが許容されてよく、マイク M I はそのようなトーク（音声）の入力に使用される。具体的には、マイク M I は、ユーザが発する音声を電気信号に変換し、その信号を制御ユニット 3 1 に出力する。なお、ゲーム機 3 には、その他にも業務用のゲーム装置が備える各種の入力装置及び出力装置が設けられ得る。例えば、このような入力装置には、所定の対価を徴収するための対価徴収装置が含まれる。しかし、これらの図示は省略した。

20

## 【 0 0 4 5 】

次に、図 3 及び図 4 を参照して、特別マッチングサービスの詳細について説明する。図 3 は特別マッチングサービスを説明するための説明図である。また、図 3 の（ 1 ）は特別マッチングが実行される場合のリクエストを、（ 2 ）はリクエストに基づくマッチング（特別マッチング）を、それぞれ示している。図 3 の（ 1 ）に示すように、特別マッチングサービスでは、各ユーザ U は特別ユーザ S U と一般ユーザ N U とに区別され、一般ユーザ N U から特別ユーザ S U に対してその特別ユーザ S U と同じグループへのマッチングを希望するようにマッチングがリクエストされる。

30

## 【 0 0 4 6 】

特別ユーザ S U とのマッチングのリクエスト（以下、特別リクエストと呼ぶ場合がある）には可能期間が設定されてもよいが、一例として所定の定員（換言すれば特別グループの数の最大数）が設定され、その定員に至ったときにリクエストが締め切られる（可能期間が併用されてもよい）。このような特別リクエストの受付、マッチング可能な残数、或いは可能期間等の情報は、適宜に一般ユーザ N U に告知されてよい。また、特別リクエストは、ゲーム機 3 とは別の装置を介して実現されてもよいが、一例として通常マッチングと同様にゲーム機 3 を介して実現される。具体的には、例えば、センターサーバ 2 にはゲーム機 3 の他にも各種のユーザ端末装置が適宜に接続されてよく、その場合において特別リクエストはユーザ端末装置を通じて事前に提供される予約サービスにより実現されてもよいが、一例としてクイズゲームのプレイ時にゲーム機 3 を通じて実行される。さらに、特別リクエストには、腕前（レベル）、プレイ時間、プレイ等を通じて付与される参加権といったプレイ状況、或いは時間制限等の適宜の制限が設けられていてもよいが、一例としてこのような制限なく、どの一般ユーザ N U も自由にリクエスト可能である。

40

## 【 0 0 4 7 】

特別ユーザ S U は、各ユーザ U のうち特別条件を満たすユーザ U である。特別条件として各種の条件が適宜に設定されてよく、例えば所定レベル等のプレイ状況、或いは著名性といった条件が利用されてもよい。つまり、特別ユーザ S U は、所定レベル以上のユーザ U が特別ユーザ S U として機能してもよい。あるいは、特別ユーザ S U として、A I 等の技

50

術を通じて制御される特定のノンプレイヤーキャラクタ（NPC）が機能してもよく、このような特定のNPCを特定するように特別条件は設定されてもよい。さらに、このような特別ユーザSUとして複数の特別ユーザSUが存在していてもよく、特別条件はそのグループを特定するように設定されてもよい。この場合、複数の特別ユーザSUは一つのチーム（以下、特別ユーザチームと呼ぶ場合がある）として扱われ、そのチームの単位にリクエストが実行されてもよい。特別ユーザチームに対してリクエストが実行される場合、各特別グループSGに属する特別ユーザSUは特別ユーザチームの適宜の特別ユーザSUであってよく、例えば特別ユーザチームからランダム、或いは特別ユーザチームの代表者等による指定といった適宜の条件で決定されてよい。このように特別ユーザSUとして各種のユーザU（コンピュータを含む）が特別条件を介して適宜に設定されてよく、適宜の単位に特別リクエストが実行されてよいが、図3の例では特別条件としてセンターサーバ2の運営者、或いは店舗6の運営者といった適宜の指定者による指定結果が利用され、予めそれらの指定者によって指定された一人のユーザU（プレイデータPD等を通じて適宜に管理されてよい）が特別ユーザSUとして機能している。この場合、その一人の特別ユーザSUに対してリクエストが実行される。

#### 【0048】

また、特別リクエストの場合、そのリクエストに基づいて実現されるマッチングには、通常マッチング及び特別マッチングの二種類のマッチングが含まれる。通常マッチングは、通常マッチングサービスと同様に定員数のユーザを一つのグループを形成するようにマッチングする一般的なマッチングである。ただし、特別リクエストの場合、特別ユーザSUに対してリクエストが実行され、そのグループには少なくとも一人の特別ユーザSUが含まれる。また、通常マッチングでは、特別ユーザSUを含め各ユーザは一つのグループに属するようにマッチングされ、他のグループに重複的に属するマッチングは実行されない。

#### 【0049】

一方、特別マッチングでは、図3の（2）に示すように、特別ユーザSUは一つのグループに限定されず、複数のグループに所属するように重複的にマッチングされる。具体的には、特別ユーザSUには複数のグループへの所属が許容され、特別マッチングを通じて特別ユーザSUが重複的に属する複数の特別グループSGが形成される。また、これらの特別グループSGでは、ゲームが並行的に進行するようにプレイされる。各特別グループSGには適宜の数の特別ユーザSUが属してよく、例えば各特別グループSGには二人ずつ特別ユーザSUがマッチングされてもよいが、図3の例では各特別グループSGには一人の特別ユーザSUがマッチングされている。つまり、各一般ユーザNUから個別にリクエストされた同じ一人の特別ユーザSUが複数の特別グループSGに重複的に所属している。また、一つのグループ（プレイの単位）の定員数は適宜の数に設定されてよく、図3の例ではその一部として5人のユーザUが示されている。

#### 【0050】

特別マッチング、換言すれば一人の特別ユーザSUが重複的に属する複数の特別グループSGを形成するマッチングは適宜に実現されてよい。例えば各特別グループSGに対応するように予め定員数の一人として特別ユーザSUが割り当てられた枠（ルーム）が形成され、その各枠に対して各一般ユーザNUがマッチングのリクエストを実行することにより特別マッチングは実現されてもよい。このように特別マッチングは適宜に実現され得るが、一例として特別ユーザSUに対するリクエスト数に応じて定員数毎に各特別グループSGを形成することにより実現される。具体的には、特別マッチングは、一人の特別ユーザSUと定員数よりも1名少ない一般ユーザNUとを、それらの一般ユーザNUのリクエスト毎に同じ一人の特別ユーザSUとマッチングすることにより実現される。また、クイズゲームは、例えば制限時間に基づくリクエスト可能期間が設けられる場合等、定員数に満たない人数のグループでのプレイが許容されてもよく、この場合、特別マッチングでは、その期間の終了（タイムアップ）に伴い定員数に満たない特別グループSGが形成されてもよい。

#### 【0051】

図4は、特別グループSGにおける特別ユーザSUの役割の一例を説明するための説明図である。特別グループSGはクイズゲームをプレイするための一つの単位（ユニット）として機能するが、その特別グループSG内において特別ユーザSUと一般ユーザNUとはそれぞれ異なる役割が割り当てられる。図4の例は、このような場合の特別ユーザSU及び一般ユーザNUの役割を示している。また、特別グループSGの各ユーザUは一台のゲーム機3を共用するようにクイズゲームをプレイしてもよいが、図4の例は各ユーザUがネットワーク5を介して接続されるそれぞれ別々のゲーム機3を通じてクイズゲームをプレイする場合を示している。一般ユーザNUと特別ユーザSUとは適宜に判別されてよいが、一例としてプレイ開始時に要求されるユーザIDに基づいて判別される。この場合、図4に示すように、特別ユーザSU、及び各一般ユーザNUはそれぞれ別々のゲーム機3を通じてクイズゲームをプレイするが、いずれのゲーム機3にも共通のゲーム状況に基づくゲーム画面50が表示され、そのゲーム画面50において互いに別の役割が設定される。

10

#### 【0052】

具体的には、各一般ユーザNUには解答者の役割が設定される。解答者は、クイズゲームにおいてクイズ（出題）に解答する（実際にゲームをプレイする）プレイ役として機能する役割である。一方、特別ユーザSUには、進行役（司会役）の役割が設定される。進行役は、クイズゲームにおける進行を担う役割である。進行役には、このような役割を果たすために必要な進行権限が与えられる。進行権限は、例えばクイズゲームに含まれる各工程を切り替える権限、或いは進行に必要な情報を参照する参照権限といった各種の権限を適宜に含んでいる。特別ユーザSUは、進行役と解答者とを兼務しても、或いは進行役のみを担当してもよいが、一例として進行役としてのみ機能する。そして、進行権限には、上述の参照権限の一部として、クイズの正解、或いはヒントといった解答者に開示されるべきでない情報にアクセスする特別参照権限が含まれる。ただし、特別ユーザSUは、解答者としてクイズゲームに参加する場合もある。この場合には、特別参照権限は制限される。具体的には、サバイバルプレイにおいて、特別ユーザSUは基本的に進行役として機能するが、特定の展開においては解答者として機能し、特別参照権限は制限される。特定の展開についてはサバイバルプレイの詳細において後述する。

20

#### 【0053】

次に、図5を参照して、クイズゲームにおいて生じる通常進行、及び特別進行について説明する。図5は、クイズゲームにおける通常進行、及び特別進行の相違の一例を説明するための説明図である。より具体的には、図5の例は、クイズゲームにおける通常進行、及び特別進行の流れを示している。また、特別進行は、通常進行と異なる適宜の進行であってよく、例えば出題される問題数、各問題の解答時間、ヒントの有無、解説の有無、或いはプレゼントコーナ（プレゼント用の工程）の有無といった通常進行と異なる適宜の要素を含んでいてよいが、一例として通常進行と同様の工程を含むものの、一部の工程の内容が相違している。図5の例は、このような場合の通常進行と特別進行との間の相違を示している。この場合、図5に示すように、グループ内に特別ユーザSUが居るか居ないかに応じて通常進行と特別進行との間でクイズゲームの進行が切り替えられるが、通常進行及び特別進行のいずれも、各種準備、練習問題、本番問題、結果集計、及び結果発表の五つの工程を順に含んでいる。

30

40

#### 【0054】

各種準備は、クイズゲームを開始するための準備が実行される工程である。このような準備には、例えば同じグループに属する各ユーザUの情報の共有が含まれる。また、その他にも出題範囲のジャンル（出題される問題の種類）の選択が可能な場合にはその選択機会といった各種の要素が含まれてよい。また、選択機会における選択は適宜に実現されてよく、例えば多数決といった方法で実現されても、グループのいずれかのユーザUによる最初の選択結果、或いは代表者による選択結果といった方法で実現されてもよい。

#### 【0055】

練習問題は、練習問題（成績に影響しない問題）としてのクイズ（問題）が出題される工

50

程である。本番問題は、本番（成績に影響する問題）としてのクイズ（問題）が出題される工程である。本番問題には適宜の数の問題（クイズ）が用意されてよいが、一例として複数の問題が含まれる。結果集計は、本番問題における成績（問題に対する解答の正否の結果）が集計される工程である。結果発表は、結果集計にて集計された成績がグループ内の各ユーザに発表（共有）される工程である。本番問題以外の工程は適宜に省略されてもよいが、一例として通常進行ではこれらの工程が所定の規則に沿って自動制御にて順に各工程に進むように実行される。

【 0 0 5 6 】

各工程に進むための所定の規則は適宜に設定されてよい。例えば特定の選択が終了した場合、最後の出題が終了した場合といった具合に工程に応じた特定のプレイ状況（状況的な規則）に設定され、通常進行は特定のプレイ状況の終了毎に次の工程に進んでもよい。あるいは、所定時間の経過といった時間的な規則（タイムスケジュール）に沿って各工程が提供されてもよい。このように所定の規則は適宜に設定され得るが、一例として状況的な規則と時間的な規則とが適宜に組合せられて設定される。つまり、各工程は、特定のプレイ状況が終了した場合、所定時間が経過した場合、或いはそれらの両方が生じた場合に順に次の工程に進むように提供される。

10

【 0 0 5 7 】

一方、特別進行も通常進行と同様の各工程を含んでいるが、少なくとも各種準備、練習問題、結果集計、及び結果発表の工程において通常進行と相違している。具体的には、特別進行では、各種準備、練習問題、結果集計、及び結果発表において次の工程（結果発表の場合は終了）への切替が所定の規則に従った自動制御ではなく、特別ユーザ S U による進行指示に基づく手動制御にて実行される。ゲーム内における特別ユーザ S U（進行役）の役割は適宜に設定されてよいが、一例としてこのような進行指示に基づく各工程の進行制御を含んでいる。進行指示は適宜に実行されてよく、例えばマイク M I を通じて音声入力により実行されてもよいが、進行指示に対応するタッチ操作としてタッチパネル T P を介して実行される。

20

【 0 0 5 8 】

また、特別ユーザ S U には、その他にも例えば特別グループ S G におけるリーダーとしての各種の役割が適宜に設定されてよい。このような役割には、例えば、特別ユーザ S U に各種の選択、各問題に解答時間が設けられる場合において解答時間（制限時間）の短縮を含む解答時間の設定等の各種ルールの適用、或いは本番問題が複数の問題を含む場合の各問題の切替（この場合、各問題間にトークが介在してよい）を実行する役割といった各種の役割が含まれる。特別ユーザ S U には、これらの役割が進行指示の他にも適宜に設定されてよいが、一例として出題範囲（少なくとも一部の問題であってもよい）のジャンルを選択するためのジャンル選択機会においてジャンルを選択する役割、及び本願問題において複数の問題を切り替える役割が更に設定される。

30

【 0 0 5 9 】

各種準備では、例えば、自己紹介等のトークが許容され、特別ユーザ S U の進行により実現される。また、ジャンル選択機会が各種準備で提供される場合、そのジャンルは特別ユーザ S U によって選択される。また、練習問題では、ヒントやリラックスさせるための会話といった各種のトークが許容され、特別ユーザ S U の進行により実現される。同様に、結果集計では例えば結果発表の盛り上げ等を目的とする各種トークが、結果発表では結果の総括やお別れの挨拶といった各種トークが、それぞれ許容され、特別ユーザ S U の進行により実現される。つまり、特別進行では、各工程において適宜に特別ユーザ S U による各種のトークが挿入される。そして、これらのトークは特別ユーザ S U の裁量のもと自由に行われる。このため、終了時間が一律に設定されず、特別ユーザ S U による進行指示に基づいて手動で切り替えられる。

40

【 0 0 6 0 】

各工程におけるトークは適宜に実現されてよいが、一例として特別ユーザ S U にはゲーム機 3 を介してコミュニケーション（ボイスチャット）機能が提供される。コミュニケーション

50

ョン機能は、マイクM Iを通じて入力された音声を他のユーザUと共有するための機能である。特別ユーザS Uは、特別進行の各工程においてこのコミュニケーション機能を通じてトークを実行する。特別進行と通常進行との間の相違は、例えばその他にも結果発表の後に特別進行ではプレゼントコーナが設けられる等、工程の有無の相違等として適宜に実現されてよいが、一例としてこのように実現される。

#### 【0061】

次に、図6～図8を参照して、サバイバルプレイについて説明する。サバイバルプレイは、複数の展開を含み、各展開のプレイ状況が参加条件を満たすユーザUのみが次の展開に進めるタイプのプレイである。つまり、サバイバルプレイは、プレイするユーザUの数が徐々に減少するように複数の展開が提供されるタイプのプレイである。アクションゲームにおけるプレイヤ（ゲームをプレイするユーザU）の数が順に減少する複数の対戦、複数のステージ、或いは複数のミッション等、ゲームの種類に応じた適宜の要素が複数の展開として機能し得るが、クイズゲームの場合、このような複数の展開として複数の出題が機能する。

10

#### 【0062】

具体的には、サバイバルゲームでは、参加条件を満たすユーザUのみが次の問題に解答できる複数の問題が用意され、解答可能な一般ユーザN Uの数が徐々に減少するようにそれらが出題される。このようなサバイバルプレイは、一つのプレイスタイルとして本番問題の工程にて提供される。クイズゲームには、協力プレイ、1対1の対戦プレイといった各種のプレイスタイル（プレイ形式）が用意されてよく、それらが適宜にプレイされてよいが、一例としてプレイ対象のスタイルは各ユーザUの選択によって決定される。つまり、各種準備等の工程にはプレイ対象を選択するための機会が含まれ、その機会においてサバイバルプレイが選択された場合に本番工程においてサバイバルプレイがプレイ対象として提供される。このようなサバイバルプレイをプレイするグループは各種のマッチングを通じて適宜に形成されてよく、例えば特別マッチングを通じて形成されてもよいが、一例として通常マッチング（通常マッチングサービスによるマッチングを含む）を通じて形成される。

20

#### 【0063】

図6は、サバイバルプレイの流れの一例を説明するための説明図である。サバイバルプレイは通常進行及び特別進行において同様に提供されてもよいが、一例として通常進行の場合と特別進行の場合との間で異なる展開を含むように提供される。図6の例は、このような場合のサバイバルプレイの流れを示している。図6の示すように、サバイバルプレイには、通常問題、及びエクストラチャレンジ問題の二種類のクイズが用意される。通常問題は、通常進行及び特別進行の両方に共通に含まれるクイズ（問題）である。通常問題は、グループ内の一般ユーザN U間において生き残りをかけて対戦する対戦型のプレイとして構成される。このため、通常問題は複数の問題を含み、各問題において徐々に参加者（解答可能な一般ユーザN U）が減少するように順に出題される。通常問題は適宜の数の問題を含んでいてよく、例えば解答可能な参加者（以下、生存者と呼ぶ場合がある）が一定人数になるまで適宜の数の問題が出題されるように可変的な数の問題を含んでいてもよいが、図6の例では9問（一定数）の問題を含んでいる。この例において、第9問目の通常問題が本発明の最後の通常問題として機能する。また、第1問～第8問目までの適宜の通常問題、及びその次の通常問題が、本発明の一の展開、及び次の展開としてそれぞれ機能する。

30

40

#### 【0064】

各通常問題は適宜の形成（各問題間で形式が相違する場合を含む）で出題されてよく、例えば1対1、或いは複数対複数等、必ず勝者が生じるように出題されてもよいが、一例として全参加者を対象に共通に出題される。また、各通常問題は通常問題の各問題は適宜に参加者を減少させる（換言すれば次の問題への参加者を選出する）ように構成されてよく、例えば対戦形式の勝者のみ等、適宜の一部の参加者が次の通常問題に解答者として参加可能であってよいが、一例として全参加者を対象に共通に出題される各通常問題に正解し

50

た正解者に次の通常問題に解答者として参加する参加資格が与えられる。つまり、各通常問題における正解者が次の通常問題に参加するための参加条件を満たす。

【 0 0 6 5 】

さらに、全正解者が次の通常問題に参加可能であってもよい（全正解者が参加条件を満たしてもよい）が、一例として全正解者のうち一部の正解者のみが参加条件を満たす。このような一部の正解者として適宜の正解者が選出されてよいが、一例として最も解答時期の遅かった正解者（以下、最下位正解者）以外の正解者が選出される。つまり、全正解者のうち、最下位正解者以外の正解者が参加条件を満たす。このような一部の正解者の選出は状況に関わらず適用されてもよいが、一例として生存者が残り一名の場合には適用が免除される。つまり、各通常問題では、正解者のみ次の通常問題に進めるが、実際に次の通常問題に進める参加者は生存者が一名の場合を除き、最下位正解者以外の正解者となる。

10

【 0 0 6 6 】

また、各通常問題には上述のとおり参加資格を有する参加者のみが解答者として参加できるが、次の通常問題でも前の通常問題の敗者（次の通常問題で解答者として参加できない一般ユーザ N U）による解答は許容される。つまり、前の通常問題における敗者は次の通常問題においてクイズ、他の解答者の解答、或いは特別ユーザ S U によるトーク等を視聴する単なる視聴者として機能してもよいが、一例としてそのような視聴だけでなく、各敗者による解答も許容される。つまり、他の一般ユーザ N U よりも早く敗者となった場合でも、一定範囲のプレイは担保される。ただし、敗者による解答は次の通常問題に参加できるか否かの判定には無関係である。つまり、クイズへの解答、及び正誤の判定等は実行されるが、それらはサバイバルプレイにおける生き残りには反映されない。

20

【 0 0 6 7 】

各通常問題は適宜の流れで提供されてよいが、一例として次の流れで提供される。具体的には、特別進行では、まず各通常問題の内容が読み上げられ、各解答者（一般ユーザ）には早押しボタンを押す操作（例えば所定位置へのタッチ操作）が要求される。早押しボタンが押されたら問題の読み上げが停止し、各解答者には解答の入力が要求される。そこで解答が終了した場合、或いは解答可能な時間が終了した（時間切れした）場合、各解答者は他の解答者の解答を待つ。全員の解答が終了するまで時間が長くかかる可能性もある。進行役（特別ユーザ）には適宜にトークを挿入し、その時間をつなぐ役割が要求される。全員の解答が終了すると（各解答者の解答はまだ開示されない）、正解、及び各解答者の正誤発表に進む。この進行は進行役によって実行される。つまり、進行役による進行は、各通常問題の出題中にもトークの挿入も含め適宜に実行される。正誤の発表後には、進行役による解説、及びトーク時間が適宜に挿入される。その後、正解者の早押し順が発表される。この発表への進行も進行役による指示に基づいて実行される。そして、早押し順に基づいて次の問題に進む参加者（生存者）が決定され、今回の通常問題が終了する。一方、通常進行では、トークの挿入等、特別ユーザ S U によるアドリブ的な役割は省略され、その他の進行指示等はコンピュータ制御によって実現される。一例として、このような流れで各通常問題は出題される。

30

【 0 0 6 8 】

また、通常進行では、最後の通常問題、つまり第 9 問目の出題の後にサバイバルプレイが終了する。第 9 問目の生存者には特典が付与されてもされなくてもよいが、一例として付与される。つまり、第 9 問目に正解した参加者には特典が付与される。このような特典として各種の要素が利用されてよいが、一例としてサバイバルプレイにおけるサバイバル（生存）成功を示す称号が利用される。つまり、第 9 問目の生存者には特別な称号が特典として付与される。

40

【 0 0 6 9 】

一方、エクストラチャレンジ問題は、特別進行の場合にのみ追加的に出題されるクイズ、つまり特別進行の場合にのみプレイ可能な展開である。エクストラチャレンジ問題は、例えば通常問題における生存者数が所定数となった場合等、特別進行において適宜の条件で提供されてよいが、一例として最終の通常問題に生存者（第 9 問目の通常問題の正解者。

50

ただし、その正解者が一名でない限り、最下位正解者を除く。)が存在する場合にのみ第10問目として提供される。この例において、最終の通常問題に生存者が存在する場合が、本発明の所定のプレイ結果として機能する。

【0070】

また、上述のとおり各通常問題では敗者による解答も許容されるが、エクストラチャレンジ問題では敗者による解答は不可とされる。つまり、エクストラチャレンジ問題では生存者及び特別ユーザSUの解答のみが許容される。エクストラチャレンジ問題においても敗者の解答は許容されてもよいが、一例としてこのようにエクストラチャレンジ問題での解答は生存者及び特別ユーザSUに制限される。

【0071】

エクストラチャレンジ問題は通常問題と異なる特性を有する。具体的には、エクストラチャレンジ問題では特別ユーザSUも解答者として参加する。つまり、エクストラチャレンジ問題では、特別ユーザSUは一般ユーザNUと同様に問題に答える解答者の役割を担う。この場合において、特別ユーザSUは解答者の役割のみを担ってもよいが、一例として進行役の役割も担い、二つの役割を兼務する。また、進行役としての役割は通常問題と相違せず、特別ユーザSUはエクストラチャレンジ問題においても進行役として通常問題と同等の役割を果たしてもよいが、一例としてエクストラチャレンジ問題では進行役としての進行権限に制限が設けられる。

【0072】

具体的には、進行役は、上述のとおり正解や早押し順等の各種発表への進行、或いは適宜のトークの挿入といった各種の進行等を通常問題において実行する。進行役には、これらの進行等を行う権限が進行権限として与えられる。また、進行権限は、これらの進行等の権限だけでなく、その他にも各種の権限を適宜に含んでいてよいが、一例として上述のとおり特別参照権限を含んでいる。つまり、進行権限には、通常問題においてクイズのヒントを与えるために解答、或いはヒントといった解答者に開示不可な各種の進行用の情報にアクセスする権限が含まれる。そして、特別ユーザSUには、例えばこれらの情報に基づいて全員の解答が終了するまでの間にトークの一種としてヒント等の提供が期待される。また、ヒントの提供は、各解答者の解答状況を参照しつつ、問題が難しいと判断される場合(例えば不正解者が多い場合)に実行されてもよい。このため、特別ユーザSUには、特別参照権限の一部として、各解答者の解答状況を途中で参照する権限が与えられてもよい。

【0073】

一方で、特別ユーザが解答者として機能する場合、ヒントの情報等、本来解答者に開示不可な情報は不開示とされるべきである。このため、エクストラチャレンジ問題では、通常問題における進行権限と比較して、解答、ヒント、或いは他の解答者の解答状況といった本来解答者に開示不可な情報を参照する特別参照権限が制限される。全権限が制限され、各種発表への進行等もコンピュータ制御にて実現されてもよいが、一例として各種発表への進行や適宜にトークを挿入する権限は特別ユーザSUに残される。つまり、進行権限のうち特別参照権限等のクイズの正誤に影響する一部の権限のみが制限され、影響をしない権限は残される。

【0074】

エクストラチャレンジ問題は進行権限の制限の除き、基本的に通常問題と同様に進行する。ただし、エクストラチャレンジ問題の出題形式は、通常問題と相違する。具体的には、エクストラチャレンジ問題も通常問題と同様に特別ユーザSUを含む全ユーザU間で対戦する対戦形式で出題されてもよいが、一例として一般ユーザNUと特別ユーザSUとの間で対戦が実行されるタイプの対戦プレイとして出題される。つまり、一般ユーザNU間の対戦から一般ユーザNU対特別ユーザSUの対戦に対戦形式が変化する。また、エクストラチャレンジ問題において早押し形式は維持されてもよいが、一例として早押し形式は適用されず、クイズに対する正解か不正解かに基づいて一般ユーザNU対特別ユーザSUの勝敗が判定される。この勝敗は適宜に判定されてよく、例えばエクストラチャレンジ問題

10

20

30

40

50

にて一般ユーザN Uの誰かが特別ユーザS Uに勝利した場合、つまり一般ユーザN Uが問題に正解し、特別ユーザS Uが問題に不正解だった場合（時間内に解答できなかった場合を含む）に全一般ユーザN U（通常問題の途中で脱落した一般ユーザN Uを含んでもよいし、エクストラチャレンジ問題に参加した一般ユーザN Uのみであってもよい）の勝利と判定されてもよいが、一例として特別ユーザS Uに実際に勝利した一般ユーザN Uのみが勝者と判定される。勝者には、他の解答者（全一般ユーザでも、エクストラチャレンジ問題に参加した他の一般ユーザでもよい）によって称えられる演出、或いは勝利の栄誉を示す王冠が付与される演出といった適宜の演出が実行される。さらに、勝者には、エクストラチャレンジ問題での勝利（特別ユーザとの対戦の勝利）を示す適宜の称号が特典として付与される。このような特典は、エクストラチャレンジ問題への参加時、つまり特別ユーザS Uとの対戦の実現に伴い付与されても、或いは参加時及び勝利時の両方（別々の特典）に付与されてもよいが、一例として勝利時にのみ付与される。そして、エクストラチャレンジ問題の後に特別進行は終了する。一例として、このような流れでサバイバルプレイは進行する。

#### 【0075】

図7及び図8は、いずれもサバイバルプレイ用のゲーム画面50の一例を模式的に示す図である。具体的には、図7は、通常問題が出題される場合のサバイバルプレイ用のゲーム画面50の一例を模式的に示す図である。図7に示すように、サバイバルプレイ用のゲーム画面50は、生存数表示領域51、空中領域52、地上領域53、出題領域54、及び進行役画像55を含んでいる。生存数表示領域51は、現在出題中の問題に解答権を持つ参加者（生存者）の数を表示するための領域である。通常問題では、今回の問題の正解者のみに次の問題に解答権が与えられる。解答権は、サバイバルプレイの解答者（敗者を除く参加者）として参加する権利である。生存数表示領域51には、その解答権を持つ生存者の数が表示されるが、図7の例では生存数表示領域51には生存者が100人であることを示す“100人生存中”の情報が表示されている。一つのグループを形成する数は適宜に設定されてよいが、一例としてサバイバルプレイの場合には100人（特別ユーザS Uを含む）に設定される。また、この生存者の数は特別ユーザS Uを除く数として表示されてもよいが、一例として特別ユーザS Uを含む数として表示される。このため、“100人生存中”の情報は特別ユーザS Uを含む全参加者の生存を示している。生存数表示領域51には、全問題数を示す情報（例えば“全10問”）、全問題のうち現在が何問目に該当するか示す情報（例えば“第1問”）、各通常問題における正誤履歴を示す情報といった各種の情報が適宜に含まれてよい。この例において100名の参加者、及び99名の一般ユーザN Uが、本発明の三人以上（複数）のユーザ、及び二以上の一般ユーザとしてそれぞれ機能する。

#### 【0076】

また、次の問題の解答権は一度の不正解で喪失してもよいが、一例として一定数の不正解まで維持される。具体的には、各解答者には不正解の許容可能数を示すライフが一定数与えられ、不正解の場合にそのライフの数が一つ減少する。このライフは、不正解の場合だけでなく、例えば最も解答時期の遅かった場合（最下位正解者になった場合）にも一つ減少する。そして、そのライフの数がゼロになるまで解答権が維持され、その解答権がある限り各参加者は次の通常問題にも解答者として参加可能である。つまり、今回の通常問題に不正解の解答者（不正解者）、或いは最下位正解者であっても、ライフが残っていれば解答権は失われず、次の通常問題に引き続き解答者として参加可能である。この場合、クイズの不正解者、及び最下位正解者であっても、ライフの残存者は次の通常問題への参加条件を満たす。このライフの数は適宜に通知されてよいが、図7の例では“L I F E”（ライフ）の表示、及びその横の二つのハートの数を通じて生存数表示領域51に表示されている。これは、図7の例のサバイバルプレイ用のゲーム画面50を使用する一般ユーザN U（解答者）のライフ（解答権）の残数が二つであることを示している。この場合、この一般ユーザN Uには二度までの不正解等が許容される。この例においてライフの残存数が本発明のプレイ結果として機能する。また、ライフが残存している結果、及びライフが残

10

20

30

40

50

存している参加者が、本発明の勝利、及び勝者としてそれぞれ機能する。

【 0 0 7 7 】

空中領域 5 2、及び地上領域 5 3 は、クイズゲームのゲーム空間における空中、及び地上をそれぞれ演出するための領域である。クイズゲーム用のゲーム空間は適宜に構築されてよいが、図 7 の例ではこれらの空中、及び地上を含む仮想スタジアム（仮想三次元空間）として構築されている。空中領域 5 2（ゲーム空間の空中）、及び地上領域 5 3（ゲーム空間の地上）には各種のオブジェクトが適宜に配置されてよいが、図 7 の例では空中領域 5 2 にアバタワイプ画像 6 0（符号は一部のみ）が、地上領域 5 3 にアバタ画像 6 1（符号は一部のみ）が配置される。アバタワイプ画像 6 0、及びアバタ画像 6 1 はいずれもクイズ（通常問題）の参加者に対応するアバタ（ユーザキャラクタ）を示す画像である。各アバタは各参加者を識別するように各参加者に固有に設定されてもよいが、一例として一定数のアバタが用意され、それらから選択されたアバタが各参加者に使用される（結果的に一部の参加者間において重複が許容される）。

10

【 0 0 7 8 】

アバタワイプ画像 6 0 は、各アバタの主として頭部が拡大されて表示される画像である。アバタワイプ画像 6 0 は適宜に動作してもよいが、一例として動作せず固定的に表示される。一方、アバタ画像 6 1 は各アバタの全身を示す画像である。アバタ画像 6 1 は各参加者のアバタとして参加者の操作等に応じて適宜に動作する。これらのアバタワイプ画像 6 0、及びアバタ画像 6 1 は適宜に使い分けられてよいが、図 7 の例ではアバタワイプ画像 6 0 は全参加者（特別ユーザ S U を除く）をそれぞれ示す画像として、アバタ画像 6 1 は全参加者のうち優先度の高い一部の参加者を示す画像として、それぞれ使用されている。

20

【 0 0 7 9 】

具体的には、ゲーム空間として構築される仮想スタジアムには、全一般ユーザ N U（9 9 名）にそれぞれ対応する 9 9 個のアバタワイプ画像 6 0 が空中に配置される。ただし、サバイバルプレイ用のゲーム画面 5 0 はその仮想スタジアムを仮想カメラで撮影した撮影結果として表示されるため、そこには仮想カメラの撮影範囲（撮影方向、及び画角等の撮影条件によって設定される）に含まれる一部のアバタワイプ画像 6 0 のみが表示される。一方、アバタ画像 6 1 は仮想スタジアムの地上（仮想スタジアムのグラウンド部分）に配置されるが、仮想カメラの撮影範囲は地上の全アバタ画像 6 1 を撮影するように設定される。このため、サバイバルプレイ用のゲーム画面 5 0 には、仮想スタジアムの地上に位置する全アバタ画像 6 1 が表示される。地上領域 5 3（仮想スタジアムの地上）には適宜の数のアバタ画像 6 1 が配置されてよいが、図 7 の例では六名の参加者にそれぞれ対応する六体のアバタ画像 6 1 が配置されている。

30

【 0 0 8 0 】

アバタ画像 6 1 として表示される参加者（優先度の高い一部の参加者）は適宜に設定されてよいが、一例としてリアルユーザ、生存者、及び抽選結果の順の優先順位で設定される。リアルユーザは、いわゆる N P C（ノンプレイヤキャラクタ）ではない一般ユーザ N U である。9 9 名（特別ユーザ S U を除く）のマッチングは全て一般ユーザ N U によって実現される方が好ましいが、例えば時間制限等により 9 9 名の一般ユーザ N U が集まらない場合、参加人数を優先し、N P C（コンピュータ制御のキャラクタ）がグループ内にマッチングされる場合がある。リアルユーザの条件は、このような N P C をアバタ画像 6 1 の対象から排除する趣旨である。生存者は、上述のとおり解答権を有する参加者である。通常問題の第 1 問目では全参加者が生存者であるが、問題が進むに従って敗者（解答権を失った参加者）が増える。生存者の条件は、このような敗者のアバタ画像 6 1 を出来るだけ対象から排除する趣旨である。抽選結果は、全生存者をランダムに抽選した結果である。六名を超える生存者が存在する場合、地上領域 5 3 に配置可能なアバタ画像 6 1 の数を超える。抽選結果（ランダム）の条件は対象のアバタ画像 6 1 の数を六体に限定するために使用される。

40

【 0 0 8 1 】

各アバタ画像 6 1 の上方には、適宜のタイミングに解答ポップアップ 6 3（符号は一部の

50

み)が表示される。解答ポップアップ63は、各アバタ画像61に対応する解答者の解答を表示するようにポップアップ(出現)するオブジェクトである。解答ポップアップ63は、各種の情報を適宜に含んでいてよいが、図7の例では解答欄63A、正誤表示欄63B、名称欄63Cを含んでいる。解答欄63Aは、各解答者の解答(例えば“12月”)を表示する部分である。正誤表示欄63Bは、解答の正誤(例えば“INCORRECT”)を表示する部分である。名称欄63Cは、各解答者のユーザ名(例えば“ACTY”)を表示する部分である。

【0082】

一方、進行役画像55は、進行役、つまり特別ユーザSUを示す画像である。進行役画像55として、一般ユーザNUと同様に特別ユーザSUに対応するアバタ画像61が使用されてもよいが、図7の例では特別ユーザSUを撮影した写真(上半身部分)が使用されている。進行役画像55は各種の情報を適宜に含んでいてよいが、図7の例では特別ユーザSUの名称(本名、ゲーム用の名称等のいずれでもよい)を示す名称情報55A(“A氏”)を含んでいる。このような進行役画像55は適宜の位置に配置されてよく、例えばアバタ画像61と同様に仮想スタジアムの地上に位置するように配置されてもよいが、一例としてアバタ画像61とは別に所定の位置(例えばゲーム画面50の左下の隅等)に配置される。

【0083】

出題領域54は、通常問題として出題されるクイズ(問題)を表示するための領域である。出題領域54はクイズに関する各種の情報を適宜に含み得るが、参照情報欄54A、及び問題欄54Bを含んでいる。参照情報欄54Aは、現在出題中の問題が何問目に該当するか示す問題番号(“第1問”)、現在出題中の問題のジャンル(“ライフスタイル”)、及び現在出題中の問題の作成者(例えば進行役の特別ユーザSUを示す“A氏”)といった各クイズに関する参照情報を表示する部分である。問題欄54Bは、出題対象の問題を表示する部分である。また、問題欄54Bには、問題欄54Bの一部に重なるように適宜のタイミングに正解ポップアップ54Cが表示される。正解ポップアップは、現在出題中の問題の正解(“11月”)を表示するようにポップアップするオブジェクトである。

【0084】

一方、図8は、エクストラチャレンジ問題が出題される場合のサバイバルプレイ用のゲーム画面50の一例を模式的に示す図である。図7と共通の構成には、図8において同一の符号を付して説明を省略する。図8に示すように、エクストラチャレンジ問題のサバイバルプレイ用のゲーム画面50は、通常問題の場合と比較して、進行役アバタ画像65が追加されている。進行役アバタ画像65は、進行役(特別ユーザ)に対応するアバタ画像61である。一方で、進行役画像55の表示は省略されている。エクストラチャレンジ問題では、進行役も解答者として参加するため、進行役画像55の代わりに進行役アバタ画像65が表示される。進行役アバタ画像65は適宜に構成されてよいが、図8の例では進行役の頭部を撮影した画像を表示するための写真部65Aを含んでいる。

【0085】

また、エクストラチャレンジ問題のサバイバルプレイ用のゲーム画面50には、通常問題におけるプレイ結果が適宜に反映される。そのようなプレイ結果には、各参加者の生存状況が含まれる。各参加者の生存状況はゲーム画面50に適宜に反映されてよいが、図8の例では各参加者のアバタワイプ画像60、及びアバタ画像61に反映されている。具体的には、解答権を失っている参加者(敗者)のアバタワイプ画像60には解答権の喪失(敗退、或いは脱落)を示す効果(例えば右斜線)が付与されている。同様に、敗者のアバタ画像61には、名称欄63C(解答ポップアップ63の全部が解答時にポップアップしてもよいが、一例として名称欄63Cは常時表示される)の上に“脱落”という敗者を示す情報が付与される。一方、生存者には、このような情報等は付与されていない。つまり、敗者を示す情報(効果を含む)のアバタワイプ画像60、及びアバタ画像61への付与を通じて生存状況が通知される。なお、図8の例では空中領域52に一部の生存者が存在する一方で、地上領域53に一部の敗者が含まれているが、空中領域52の生存者はNPCに

10

20

30

40

50

、地上領域 5 3 の敗者はリアルユーザに、それぞれ対応している。このめ、優先順の関係からこのような表示となっている。

【 0 0 8 6 】

エクストラチャレンジ問題のサバイバルプレイ用のゲーム画面 5 0 には、例えばその他にも生存者数 ( 1 0 人を示す “ 1 0 ” )、現在の問題番号 ( “ 第 1 0 問 ” )、或いは正誤履歴 ( 正解を示す “ ○ ” の数 ) といった状況が生存数表示領域 5 1 に反映される。同様に、通常問題とエクストラチャレンジ問題との間においてサバイバルプレイ用のゲーム画面 5 0 には適宜の相違が生じてよく、図 8 の例では出題領域 5 4 の形状に相違が生じている。一例として、エクストラチャレンジ問題では、このようなゲーム画面 5 0 を通じてクイズゲームが実現される。この例において、地上領域 5 3 に配置される四体のアバタ画像 6 1 にそれぞれ対応する四名の生存者 ( 敗者、及び N P C を除く ) が、本発明の残る一般ユーザとして機能する。

10

【 0 0 8 7 】

次に、図 9 ~ 図 1 2 を参照して、特別マッチング処理、進行補助処理、出題切替処理、及び特別出題処理について説明する。特別マッチング処理は、特別マッチングを実現するための処理である。特別マッチングは適宜に実現され得るが、図 9 の例は同じ一人の特別ユーザ S U と所定数 ( 定員数から特別ユーザ S U に相当する一人を減算した数 ) 毎の一般ユーザ N U とがリクエスト数に応じてマッチングされる場合を示している。また、特別リクエストにはリクエストの可能期間が設けられてもよいが、図 9 の例は所定の定員が設けられる場合を示している。この場合、ゲーム機サービス管理部 2 4 は、特別リクエストの数が所定の定員に達すると、図 9 の特別マッチング処理を開始し、まず各ユーザ U からのリクエストを取得する ( S 1 0 1 )。このリクエストには、特別リクエスト ( 一般ユーザ N U からのリクエスト ) だけでなく、特別ユーザ S U からのリクエストも含まれる。

20

【 0 0 8 8 】

なお、特別ユーザ S U は適宜にクイズゲームに参加してよく、例えば事前の予約サービス等を通じて特別マッチングが実現される場合、その予約サービスの開始後からプレイ開始前まで適宜の時期にセンターサーバ 2 からメール等の各種の通信手段を通じて参加要請が実行され、特別ユーザ S U はその要請に基づいて特別マッチングに参加してもよい。つまり、特別ユーザ S U は、各種の要請に応じてマッチングのリクエストを実行してもよい。この場合において、ゲーム機サービス管理部 2 4 は、所定の定員近くの適宜の時期において特別ユーザ S U からリクエストが実行されているか否か判断するための処理を実行してもよく、リクエストがない場合には適宜の連絡手段を介して特別ユーザ S U にリクエストを要求 ( 要請 ) してもよい。あるいは、ゲーム機サービス管理部 2 4 は、ステップ S 1 0 1 において取得したリクエストに特別ユーザ S U のリクエストが含まれていない場合に同様の要求を実行してもよい。その場合、ゲーム機サービス管理部 2 4 は、ステップ S 1 0 1 において特別ユーザ S U からのリクエストも待機してもよい。一方で、特別ユーザ S U は、所定の定員まで待機するように一般ユーザ N U と同様にマッチングのリクエストを実行してもよい。

30

【 0 0 8 9 】

続いてゲーム機サービス管理部 2 4 は、ステップ S 1 0 1 で取得したリクエストに基づいて特別マッチングを実行する ( ステップ S 1 0 2 )。具体的には、ゲーム機サービス管理部 2 4 は、まず特別ユーザ S U からのリクエストと、一般ユーザ N U からのリクエストとを判別する。次にゲーム機サービス管理部 2 4 は、特別ユーザ S U が重複的に属する適宜の数の特別グループ S G が一般ユーザ N U からのリクエストの数に応じて形成されるように、一人の特別ユーザ S U と所定数の一般ユーザ N U とを定員数毎にマッチングする。例えば定員数が 1 0 0 名の場合、所定数としての 9 9 名毎に一般ユーザ N U がランダムに一人の特別ユーザ S U とマッチングされ、その同じ特別ユーザ S U に対する同様のマッチングが一般ユーザ N U の数がゼロになるまで繰り返し実行される。特別リクエストの所定の定員は特別グループ S G の定員数に応じて設定されるが、例えば特別リクエストが時間制限により実行される場合、最後のマッチングでは 1 0 0 名未満の一般ユーザ N U と特別ユ

40

50

ーザS Uとのマッチングが許容されてよい。つまり、定員数に満たない特別グループS Gの形成が許容されるようにマッチングが実行されてよい。この場合、定員数未満のグループにてプレイされてもよいが、一例として定員に到達するようにNPCが追加される。一例として、ゲーム機サービス管理部24はこのように特別マッチングを実行する。

【0090】

次にゲーム機サービス管理部24は、ステップS102のマッチング結果を各ゲーム機3に提供する(ステップS103)。具体的には、各ユーザUによって使用されるゲーム機3に、そのユーザが属する特別グループS Gの100名のユーザU(特別ユーザS Uを含む)の情報を提供する。また、この情報には特別ユーザS Uへの進行権限の付与が含まれる。より具体的には、ゲーム機サービス管理部24は、特別ユーザS Uが使用するゲーム機3を例えば特別ユーザS Uに対応するユーザID等に基づいて判別のうえ、そのゲーム機3にのみ進行を許可するための所定の情報が含まれるようにマッチング結果を送信し、この情報の送信により特別ユーザS Uに進行権限を付与する。そして、ゲーム機サービス管理部24はマッチング結果の提供の後に今回の特別マッチング処理を終了する。これにより、特別マッチングが実現される。具体的には、特別リクエストの数に応じて特別ユーザS Uの重複的なマッチングが許容され、同じ特別ユーザS Uが重複的に属する複数の特別グループS Gが形成される。また、特別ユーザS Uのみにクイズゲームを進行させるための進行権限が付与される。

【0091】

進行補助処理は、特別ユーザS Uによる特別進行を補助するための処理である。図10の例は、そのような補助として特別ユーザS Uによる進行指示(切り替え指示)を各一般ユーザN Uのゲーム機3に共有するための処理が実行される場合を示している。ゲーム機サービス管理部24は、特別ユーザS Uのゲーム機3から進行指示(適宜に実行されてよいが、一例として本番問題の工程において出題開始時、或いは前回の問題の解答が発表された後等の所定の期間において許容される)に対応する情報が送信されると、図10の進行補助処理を開始し、まずその送信された進行指示の情報を取得する(ステップS201)。

【0092】

続いてゲーム機サービス管理部24は、ステップS201で取得した進行指示の情報をグループの他のゲーム機3(一般ユーザN Uが使用するゲーム機3)に提供する(ステップS202)。つまり、ゲーム機サービス管理部24は、一般ユーザN Uが使用するゲーム機3によって共有されるように、特別ユーザS Uの進行指示を他のゲーム機3に送信する。そして、この送信の後にゲーム機サービス管理部24は、今回の進行補助処理を終了する。これにより、特別ユーザS Uの進行指示がグループ内の各ゲーム機3において共有される。そして、その進行指示に基づいて各ゲーム機3においてクイズゲームが進行する。

【0093】

出題切替処理は、本番問題の工程に複数の出題(クイズ)が用意される場合(サバイバルプレイを含む)において各出題を切り替えるための処理である。図11の例は、特別進行において特別ユーザS Uによる進行指示に基づいて各出題が切り替えられる場合の出題切替処理を示している。この場合、進行制御部39は、図10の処理を介してゲーム機サービス管理部24(センターサーバ2)から進行指示の情報が送信されると、図11の処理を開始し、まずその送信された進行指示の情報を取得する(ステップS301)。

【0094】

続いて進行制御部39は、ステップS301で取得した進行指示に基づいて出題の切替を実行する(ステップS302)。つまり、進行制御部39は、特別ユーザS Uからの進行指示に従って進行するように出題対象の問題を次の問題に切り替える。そして、この切替の後に進行制御部39は今回の出題切替処理を終了する。これにより、本番問題工程において特別ユーザS Uによる進行指示に基づく進行、つまり出題の切替が実現される。

【0095】

特別出題処理は、サバイバルプレイにおけるエクストラチャレンジ問題を実現するための処理である。図12の例は、進行権限の一部が制限されるように特別ユーザS Uが解答者

10

20

30

40

50

としてエクストラチャレンジ問題に参加する場合の特別出題処理を示している。さらに、図 12 の例は、エクストラチャレンジ問題において特別ユーザ S U に勝利したときにのみ一般ユーザ N U に特典が付与される場合の特別出題処理を示している。このような場合、進行制御部 39 は、特別進行において通常問題の最終問題（例えば第 9 問目）の後に生存者が残っていた場合に図 12 の特別出題処理を開始し、まず対象のユーザ U（自己のゲーム機 3 を使用中のユーザ U）が特別ユーザ S U に該当するか否かを判別する（ステップ S 401）。この判別は適宜に実現され得るが、一例としてマッチングのリクエスト時に入力

が要求されるユーザ ID に基づいて実現される。つまり、進行制御部 39 は、プレイ中のユーザ U のユーザ ID が特別ユーザ S U を示すユーザ ID である場合に特別ユーザ S U に該当すると判断し、そのようなユーザ ID でない場合に特別ユーザ S U に該当しない（換言すれば、一般ユーザ N U に該当する）と判断する。

10

【0096】

プレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に該当する場合（ステップ S 401：Yes）、進行制御部 39 は特別ユーザ S U の進行権限を制限する（ステップ S 402）。つまり、プレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U である場合、進行権限に制限を設ける。具体的には、例えば特別ユーザ S U に出題の切替等の進行権限の一部がエクストラチャレンジ問題でも残される場合、解答者としての参加に不公平が生じないように、進行制御部 39 は進行権限のうち解答やヒントの参照といった解答者が本来参照不可な情報にアクセスする特別参照権限を制限する。

【0097】

一方、プレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に該当しない場合（ステップ S 401：No）、或いは進行権限の制限の後に、進行制御部 39 はエクストラチャレンジ問題を提供する（ステップ S 403）。この場合において、進行制御部 39 は特別ユーザ S U も解答者として機能するようにエクストラチャレンジ問題を提供する。例えば、このような提供は、図 8 の例のゲーム画面 50 を通じて実現される。つまり、進行制御部 39 は、モニタ M O を介して図 8 の例のゲーム画面 50 を表示することによりエクストラチャレンジ問題の提供を実現する。

20

【0098】

続いて進行制御部 39 は、エクストラチャレンジ問題として出題されたクイズ（問題）に正解したか否かを判別する（ステップ S 404）。クイズに正解していない場合、つまりプレイ中のユーザ U の解答が不正解であった場合（ステップ S 404：No）、進行制御部 39 は以降の処理をスキップして今回の特別出題処理を終了する。一方、クイズに正解した場合（ステップ S 404：Yes）、進行制御部 39 はステップ S 405 に進み、ステップ S 401 と同様にプレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に該当するか否かを判別する。そして、プレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に該当する場合（ステップ S 405：Yes）、進行制御部 39 はやはり以降の処理をスキップして今回の特別出題処理を終了する。これらの今回の特別出題処理を終了する場合において、進行制御部 39 は、“残念”等の

労いの言葉の表示を含む適宜の終了演出を付加してよい。

30

【0099】

一方、プレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に該当しない場合、つまりプレイ中のユーザ U が一般ユーザ N U に該当する場合（ステップ S 405：No）、進行制御部 39 はプレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に勝利したか否かを判別する（ステップ S 406）。具体的には、進行制御部 39 は、まずセンターサーバ 2 を介して提供される各ユーザ U の解答結果を取得し、その解答結果に基づいてプレイ中のユーザ U が勝利したか否かを判別する。進行制御部 39 は、例えば特別ユーザ S U がクイズに不正解だった場合（制限時間内に解答できなかった場合を含む）にプレイ中のユーザ U の勝利と判別する。

40

【0100】

プレイ中のユーザ U が特別ユーザ S U に勝利していない場合（例えば特別ユーザ S U もクイズに正解している場合）、進行制御部 39 は以降の処理をスキップして今回の特別出題処理を終了する（ステップ S 406：No）。この場合、やはり適宜の終了演出が付加さ

50

れてよい。

【0101】

一方、プレイ中のユーザUが特別ユーザSUに勝利している場合（ステップS406：Yes）、進行制御部39はプレイ中の一般ユーザNUに特典を付与する（ステップS407）。具体的には、進行制御部39は特典の一例として特別な称号をプレイ中の一般ユーザNUに付与する。この場合において、一般ユーザNUの勝利を演出する適宜の勝利演出が付加されてよい。そして、この特典の付与の後に進行制御部39は今回の特別演出処理を終了する。これにより、特別進行において通常問題の最終問題（例えば第9問目）の後に生存者が残っていた場合に、進行権限の一部が制限され、特別ユーザSUも解答者として参加するエクストラチャレンジ問題が実現される。さらに、そこで一般ユーザNUが特別ユーザSUに勝利した場合には、その勝利を示す特別な特典（例えば称号）が付与される。

10

【0102】

以上に説明したように、この形態によれば、クイズゲームが特別グループSGによってプレイされる場合、複数のクイズを順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザSU、及びその特別ユーザSUによる進行に基づいて各クイズを解答する解答者として機能する一般ユーザNUとが特別グループSG内に形成される。一方で、特別進行のサバイバルプレイでは、通常問題の最終問題（例えば第9問目）の後に生存者が残っていた場合には、進行権限（特別参照権限）に制限が設けられ、特別ユーザSU及び一般ユーザNUのいずれもが解答者として機能するエクストラチャレンジ問題が追加的に提供される。これにより、特別ユーザSUが進行役として機能する出題と、特別ユーザSUが解答者として機能する出題と、を複数の出題に設けることができる。これらの二種類の出題を通じて、特別ユーザSUに進行役、及び解答者の両方を担当させることができる。このため、特別ユーザSUによる進行役としての役割と、解答者としての役割との両立を図ることができ、ひいてはゲームの興趣性の向上を図ることができる。

20

【0103】

また、エクストラチャレンジ問題はサバイバルプレイにて提供されるが、サバイバルプレイは複数の通常問題を含み、各通常問題ではライフの残存者のみが次の通常問題に解答者として参加できる。また、ライフの残数はクイズに不正解した場合、或いは最下位正解者になった場合に減少する。このため、前の通常問題の解答結果に基づいて次の通常問題に解答者（生存者）としてプレイする参加者の人数を徐々に減少させることができる。これにより、最後の通常問題まで残ることを一つの成果とするサバイバルゲーム（生き残りゲーム）として複数の通常問題を提供することができる。そして、そのような通常問題において最後まで生き残っていた場合にのみ、その生存者に追加的にエクストラチャレンジ問題が提供される。このため、最後の通常問題における生存（正解、或いは不正解等の場合のライフの残存）の特典として、エクストラチャレンジ問題を利用することができる。

30

【0104】

さらに、店舗6に設置されたゲーム機3からクイズゲームに参加する一般ユーザNUとは異なり、特別ユーザSUは個人施設7に設置されたゲーム機3からもクイズゲームに参加することができる。つまり、一般ユーザNUが使用するゲーム機3と物理的に別のゲーム機3を特別ユーザSUが利用する場合においても、エクストラチャレンジ問題を含むサバイバルプレイ（特別進行）を実現することができる。一方、個人施設7へはゲーム機3とは異なる装置の設置が許容され、そのような装置を介して特別ユーザSUは特別進行へ参加することができる。特に特別ユーザSUが著名なユーザである場合、店舗6等の公的施設からの参加は難しい場合が多く、結果的に特別ユーザSUのクイズゲームへの参加を妨げてしまう可能性がある。この場合、個人施設7に設置されたゲーム機3からの参加が許容されるので、特別ユーザSUの積極的な参加を促進することができる。また、特別ユーザSUの役割に特化した専用の装置、或いは一般ユーザNUのゲーム機3よりも機能が省略された装置といった特別ユーザSUの用途に合わせた装置を特別ユーザSU用のゲーム機として活用することもできる。これらを通じて、ゲームの興趣性の更なる向上を図るこ

40

50

とができる。

【 0 1 0 5 】

以上の形態において、ゲーム機 3 の進行制御部 3 9 が、図 1 1 のステップ S 3 0 2 の手順を実行することにより本発明の展開切替手段として機能する。また、ゲーム機 3 の進行制御部 3 9 が、図 1 2 のステップ S 4 0 3 の手順を実行することにより本発明の展開提供手段として機能する。一方、センターサーバ 2 のゲーム機サービス管理部 2 4 が、図 9 のステップ S 1 0 3 の手順を実行することにより本発明の権限付与手段として機能する。また、センターサーバ 2 のゲーム機サービス管理部 2 4 が、図 1 0 のステップ S 2 0 2 の手順を実行することにより本発明の情報提供手段として機能する。

【 0 1 0 6 】

本発明は上述した形態に限定されず、適宜の変形又は変更が施された形態にて実施されてよい。また、本発明は、上述の形態、及び以下の変形等が施された形態に含まれる各種の技術的手段が適宜に組み合わせられて得られる形態にて実施されてもよい。例えば、上述の形態では、特別マッチングを介して特別グループ S G が形成されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、通常マッチングを通じて特別グループ S G が形成されてもよい。具体的には、上述のとおり特別ユーザ S U は、重複的にマッチングされる特別マッチングだけではなく、通常マッチングを介して他の一般ユーザ N U とマッチングされ得るが、通常マッチングサービスを介して形成されたグループに事後的に特別ユーザ S U が設定されてもよい。つまり、通常マッチングサービスを通じて定員数の一般ユーザ N U によってグループが形成された後にそのグループに属するユーザ U から各種の特別条件に基づいて特別ユーザ S U が設定されてもよい。

【 0 1 0 7 】

上述の形態では、特別進行のサバイバルプレイにおいて最後の通常問題に生存者が存在している場合にエクストラチャレンジ問題が提供されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。エクストラチャレンジ問題は、特別進行のサバイバルゲームにおいて生存者の有無にかかわらず、無条件に最後の通常問題の後に提供されてもよい。同様に、エクストラチャレンジ問題は適宜のタイミングで提供されてよい。例えば、エクストラチャレンジ問題は、サバイバルゲームの最初、或いは適宜の途中において提供されてもよい（このため、エクストラチャレンジ問題の名称は適宜に変更されてよい）。また、エクストラチャレンジ問題の提供時期は、ランダム、所定のプレイ状況、或いは特別ユーザ S U による指定（特別の操作）といった各種の条件に基づいて適宜に設定されてよい。さらに、エクストラチャレンジ問題は、サバイバルプレイに限定されず、複数の問題が提供される適宜の特別進行において提供されてよい。

【 0 1 0 8 】

また、上述の形態では、特別ユーザ S U は、エクストラチャレンジ問題、及びそれ以外の問題において進行役の役割を担っている。そして、エクストラチャレンジ問題において進行権限の一部が制限されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、参考形態では、特別ユーザ S U の進行権限はエクストラチャレンジ問題において制限されなくてもよい。具体的には、例えば進行権限に特別参照権限が含まれていない場合、このような制限は省略されてもよい。つまり、通常問題等におけるヒント、或いは正解にアクセスする権限等、解答者として好ましくない情報へのアクセス権限が設けられていない場合、エクストラチャレンジ問題における進行権限の制限は省略されてもよい。また、クイズゲームではなく、例えば複数の対戦を含む格闘ゲーム等が提供される場合には、そもそも好ましくない情報へのアクセス権限が設けられていない場合もある。このような場合にも、進行権限の制限は省略されてもよい。結果として、特別ユーザ S U は進行役の役割を担わなくてもよい。

【 0 1 0 9 】

上述の形態では、問題の共通化により複数の特別グループ S G 間における共通の進行が実現されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、上述のとおり各問題の出題時期といった各種時期の共通化、或いは出題形式の共通化等により適宜に

10

20

30

40

50

共通の進行が実現されてよい。また、共通の進行のために、特別ユーザＳＵには一般ユーザＮＵとは異なる各種の進行が適宜に付与されてもよい。さらに、このような共通の進行は特別進行の全部、或いは一部において適宜に解除されてよい。例えば、サバイバルプレイが特別マッチングによって形成されたグループによってプレイされる場合、エクストラチャレンジ問題は特別ユーザＳＵが重複して属する各特別グループＳＧ間において共通化されなくてもよい。具体的には、エクストラチャレンジ問題は、同じ特別ユーザＳＵが重複して属する各特別グループＳＧのうち、通常問題の最終問題の後に生存者が残っているグループＳＧ（エクストラチャレンジ問題の出題条件は適宜でよい）にのみ出題されてよい。つまり、エクストラチャレンジ問題の有無等において同じ特別ユーザＳＵが重複して属する各特別グループＳＧ間において相違が生じてもよい。

10

#### 【０１１０】

また、上述の形態では、図１１～図１２の処理はゲーム機３が、図９及び図１０の処理はセンターサーバ２が、それぞれ実行している。結果として、ゲーム機３の単体が本発明のゲーム機として、サーバ装置の単体（複数のサーバ装置の組み合わせにより実現される場合を含む）が本発明のゲームシステムとして、それぞれ機能している。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、ゲーム機３の役割（例えば図１１～図１２の処理）の全部或いは一部をセンターサーバ２が実行してもよい。このため、例えば図１１～図１２の処理の全部をセンターサーバ２が実行する場合、センターサーバ２単体（複数のサーバ装置の組み合わせにより実現される場合を含む）が本発明のゲーム機として機能してもよい。あるいは、その反対にセンターサーバ２の役割（例えば図９及び図１０の処理）の全部、又は一部を個人施設７のゲーム機３が実行してもよい。この場合、センターサーバ２は省略されてもよい。そして、個人施設７のゲーム機３の単体が本発明のゲームシステムとして機能してもよい。もしくは、ゲームシステム１が全体として本発明のゲーム機、或いはゲームシステムとして機能してもよい。

20

#### 【０１１１】

上述した実施の形態及び変形例のそれぞれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する部材を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

#### 【０１１２】

本発明のゲーム機は、複数のユーザ（Ｕ）を含むグループ（ＳＧ）の単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機（３）であって、前記ゲームにおいて前記複数の展開を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ（ＳＵ）、及び当該特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザ（ＮＵ）が前記グループに形成されるように、前記特別ユーザによる進行に基づいて各展開を順に切り替える展開切替手段（３９）と、前記進行権限に制限が設けられ、前記特別ユーザ及び前記一般ユーザのいずれもが前記プレイ役として機能する特定の展開を前記複数の展開の一つとして提供する展開提供手段（３９）と、を備えるものである。

30

#### 【０１１３】

本発明によれば、複数の展開を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ、及び特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザとがグループ内に形成される。一方で、進行権限に制限が設けられ、特別ユーザ及び一般ユーザのいずれもがプレイ役として機能する特定の展開も提供される。これにより、特別ユーザが進行役として機能する展開と、特別ユーザがプレイ役として機能する展開と、を複数の展開に設けることができる。これらの二種類の展開を通じて、特別ユーザに進行役、及びプレイ役の両方を担当させることができる。このため、特別ユーザによる進行役としての役割と、プレイ役としての役割との両立を図ることができ、ひいてはゲームの興趣性の向上を図ることができる。

40

#### 【０１１４】

50

複数の展開の各展開は適宜に構成されてよく、例えば各展開はいずれも同数（グループの全員及び一部のいずれでもよい）でプレイするように構成されてもよい。あるいは、各展開でプレイする人数は適宜に変化してもよい。このような変化として、例えば各展開でプレイする人数がランダムに増減したり、或いは徐々に参加人数が増加する等、各種の規則に従って適宜に増減したりする変化が採用されてもよい。同様に、グループの人数は各展開の構成に応じて適宜に設定されてよい。例えば、グループの人数は二人等の少数であってもよいし、百名等の多数であってもよい。具体的には、例えば、本発明のゲーム機の一態様において、前記複数のユーザは、前記特別ユーザ、及び二以上の一般ユーザとしてそれぞれ機能する三人以上のユーザを含み、前記展開切替手段は、一の展開のプレイ結果が参加条件を満たす一般ユーザのみが次の展開において前記プレイ役として機能するように前記一の展開を前記次の展開に切り替えてもよい。この場合、一の展開のプレイ結果に基づいて次の展開をプレイするユーザの人数を減少させることができるので、各展開をプレイするユーザの数を徐々に減少させることができる。これにより、最後の展開まで残ることを一つの成果とするサバイバルゲームとして複数の展開を提供することができる。

10

**【 0 1 1 5 】**

特定の展開は、複数の展開の一つとして適宜に提供されてよい。例えば、特定の展開は複数の展開の途中において提供されてもよい。あるいは、特定の展開は、複数の展開の最初、或いは最後に提供されてもよい。さらに、特定の展開は複数の展開の一つとして無条件に提供されてもよいし、所定の条件が満たされた場合に提供されてもよい。具体的には、例えば、一の展開のプレイ結果が参加条件を満たす一般ユーザのみが次の展開においてプレイ役として機能する態様において、前記複数の展開は、前記特定の展開を提供するか否か判別するための複数の通常展開を含み、前記展開提供手段は、前記複数の通常展開の最後の通常展開において所定のプレイ結果が生じた場合に、当該最後の通常展開の後に前記特定の展開を提供してもよい。この場合、最後の通常展開における所定のプレイ結果の特典として、特定の展開を利用することができる。

20

**【 0 1 1 6 】**

各展開におけるプレイ形式は適宜であってよく、例えばグループ内の各ユーザが協力するように提供されても、各ユーザ間で対戦するように提供されてもよい。また、これらのプレイ形式は各展開間において共通していても、相違していてもよい。つまり、複数の展開の全部、或いは一部として他の展開とプレイ形式の相違する展開が含まれていてもよい。特定の展開における特別ユーザと一般ユーザとの間の関係も協力関係、及び対戦関係のいずれであってもよい。例えば、最後の通常展開において所定のプレイ結果が生じた場合に特定の展開が提供される態様において、前記複数の通常展開は、前記二以上の一般ユーザ間で対戦する対戦型のプレイとして構成され、前記参加条件は、前記一の展開における勝者のみが前記次の展開に進めるように前記一の展開のプレイ結果が勝利に該当する場合に満たされ、前記特定の展開は、前記最後の通常展開における勝者として当該特定の展開に残る一般ユーザと前記特別ユーザとの間で対戦が実行される対戦型のプレイとして提供されてもよい。また、この態様において、前記展開提供手段は、前記特定の展開において前記残る一般ユーザが前記特別ユーザに勝利した場合に、当該残る一般ユーザに前記特別ユーザに対する勝利を証明する特典を付与するように前記特定の展開を提供してもよい。

30

40

**【 0 1 1 7 】**

上述のゲームは、複数のユーザを含むグループの単位でプレイされ、複数の展開を順に含む各種のゲームであってよい。例えば、上述のゲームは、複数の対戦を順に含む格闘ゲームであってもよい。同様に、上述のゲームは、複数の展開として複数のステージ、或いはミッションを順に含むアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、並びにシミュレーションゲームであってもよい。例えば、本発明のゲーム機の一態様において、前記ゲームは、複数の出題を含むクイズゲームとして構成され、前記複数の展開として、前記複数の出題がそれぞれ機能してもよい。

**【 0 1 1 8 】**

また、本発明のゲームシステムは、上述のゲーム機にネットワーク（５）を介して接続さ

50

れ、前記特別ユーザに前記ゲームを提供するゲームシステム（２）であって、前記進行権限が各展開の進行に必要な情報を参照する権限を含むように、前記グループのうち前記特別ユーザにのみ前記進行権限を付与する権限付与手段（２４）と、前記特別ユーザによる進行が前記ゲーム機に反映されるように当該進行を実現するための進行情報を前記ゲーム機に提供する情報提供手段（２４）と、を備えるものである。

【０１１９】

上述のゲーム機において特別ユーザは一般ユーザと物理的に同じゲーム機を使用してもよい。一方で、本発明のゲームシステムによれば、各展開の進行に必要な情報を参照する権限を含む進行権限が特別ユーザのみに付与され、特別ユーザによる進行を実現するための進行情報がネットワークを介して接続される上述のゲーム機に提供される。このため、一般ユーザが使用するゲーム機と物理的に別のゲーム機を特別ユーザが利用する場合において上述のゲームを実現することができる。

【０１２０】

特別ユーザは一般ユーザと同種のゲーム機を使用してもよいし、別種のゲーム機（機能の相違するゲーム機）を使用してもよい。また、特別ユーザのゲーム機が本発明のゲームシステムとして機能してもよいし、それとは別の装置（例えばサーバ装置等）が本発明のゲームシステムとして機能してもよい。具体的には、例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記ゲーム機として、前記一般ユーザによって使用される通常ゲーム機と、前記特別ユーザによって使用される特別ゲーム機と、を含み、前記複数のユーザによってそれぞれ使用される複数のゲーム機が接続され、前記ゲームは、前記特別ゲーム機を介して前記特別ユーザに提供され、前記特別ゲーム機は、前記通常ゲーム機とは異なる装置として構成されていてもよい。この場合、特別ユーザの役割に特化した専用の装置、或いは一般ユーザのゲーム機よりも機能が省略された装置といった特別ユーザの用途に合わせた装置を特別ユーザ用のゲーム機として活用することができる。

【０１２１】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、コンピュータ（３１）を、上述のゲーム機の各手段として機能させるように構成されたものである。

【０１２２】

また、本発明の制御方法は、複数のユーザ（Ｕ）を含むグループ（ＳＧ）の単位でプレイされ、複数の展開を順に含むゲームを提供するゲーム機（３）に組み込まれるコンピュータ（３１）に、前記ゲームにおいて前記複数の展開を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザ（ＳＵ）、及び当該特別ユーザによる進行に基づいて各展開をプレイするプレイ役として機能する一般ユーザ（ＮＵ）が前記グループに形成されるように、前記特別ユーザによる進行に基づいて各展開を順に切り替える展開切替手順と、前記進行権限に制限が設けられ、前記特別ユーザ及び前記一般ユーザのいずれもが前記プレイ役として機能する特定の展開を前記複数の展開の一つとして提供する展開提供手順と、を実行させる、ものである。本発明のコンピュータプログラム、或いは制御方法が実行されることにより、本発明のゲーム機を実現することができる。

【符号の説明】

【０１２３】

２ センターサーバ（ゲームシステム）

３ ゲーム機

５ ネットワーク

２４ ゲーム機サービス管理部（権限付与手段、情報提供手段）

３１ 制御ユニット（コンピュータ）

３９ 進行制御部（展開切替手段、展開提供手段）

Ｕ ユーザ

ＮＵ 一般ユーザ

ＳＧ 特別グループ（グループ）

ＳＵ 特別ユーザ

## P G 2 ゲームプログラム ( コンピュータプログラム )

## 【要約】

【課題】複数の展開を順に進行させる役割と、各展開をプレイする役割との両立を図ることができるゲーム機を提供する。

【解決手段】ゲーム機3は、複数のユーザUを含むグループSGの単位でプレイされ、複数の問題を順に出題するサバイバルプレイを含むクイズゲームを提供する。また、ゲーム機3は、そのサバイバルプレイにおいて複数の問題を順に進行させるための進行権限を有する進行役として機能する特別ユーザSU、及びその特別ユーザSUによる進行に基づいて各問題をプレイ(解答)するプレイ役(解答者)として機能する一般ユーザNUがグループSGに形成されるように、特別ユーザSUによる進行に基づいて各問題を順に切り替える。さらに、ゲーム機3は、進行権限に制限が設けられ、特別ユーザSU及び一般ユーザNUのいずれもが解答者として機能するエクストラチャレンジ問題を複数の問題の一つとして提供する。

【選択図】図6

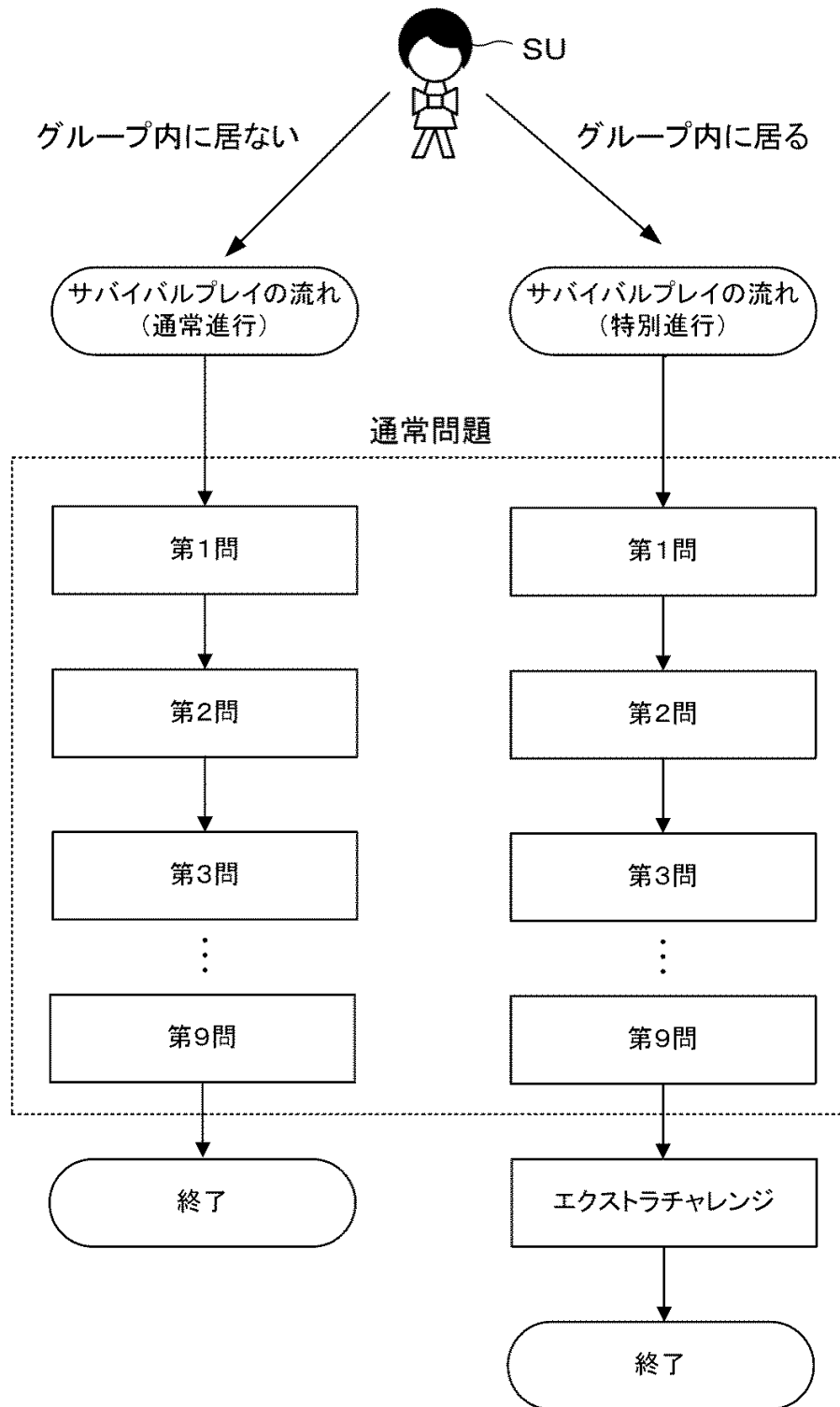
10

20

30

40

50



10

20

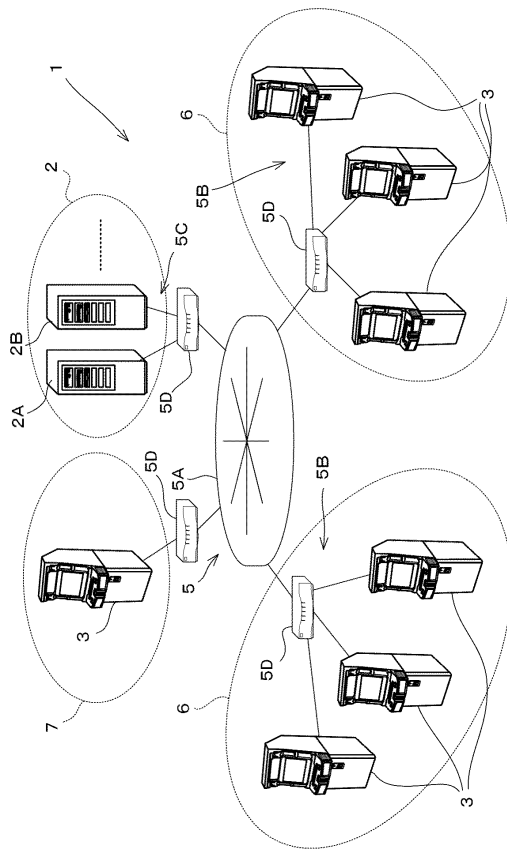
30

40

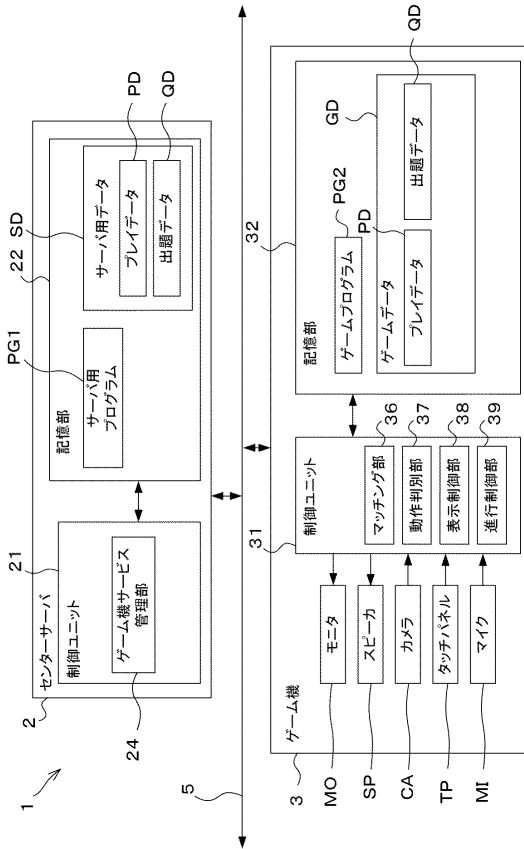
50

【図面】

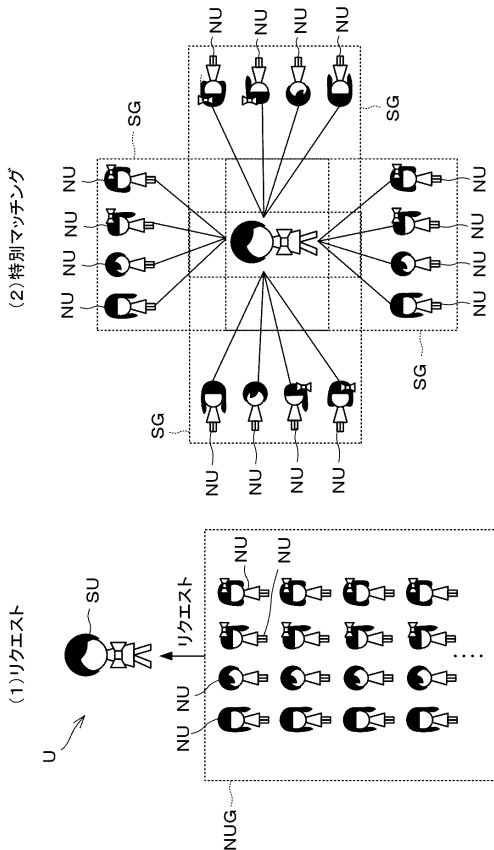
【図 1】



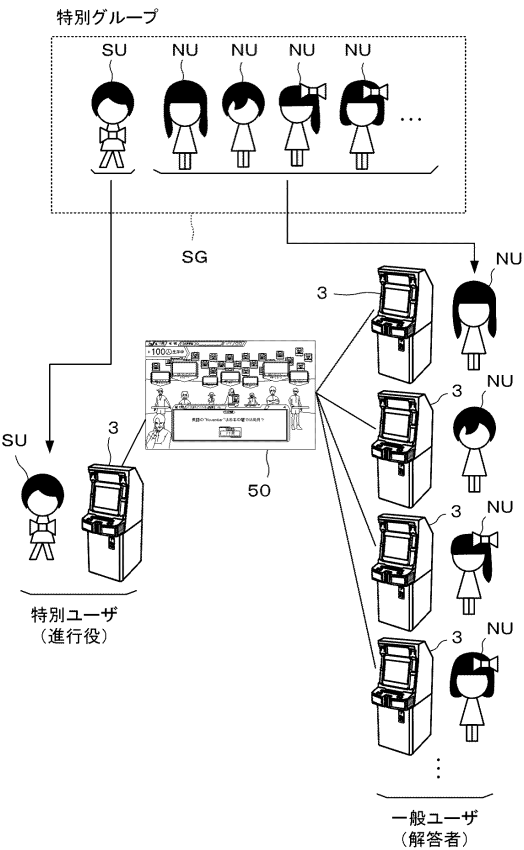
【図 2】



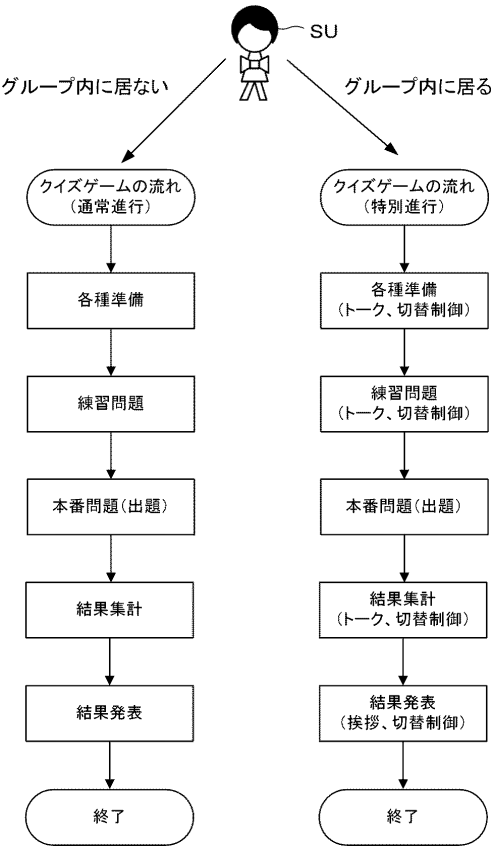
【図 3】



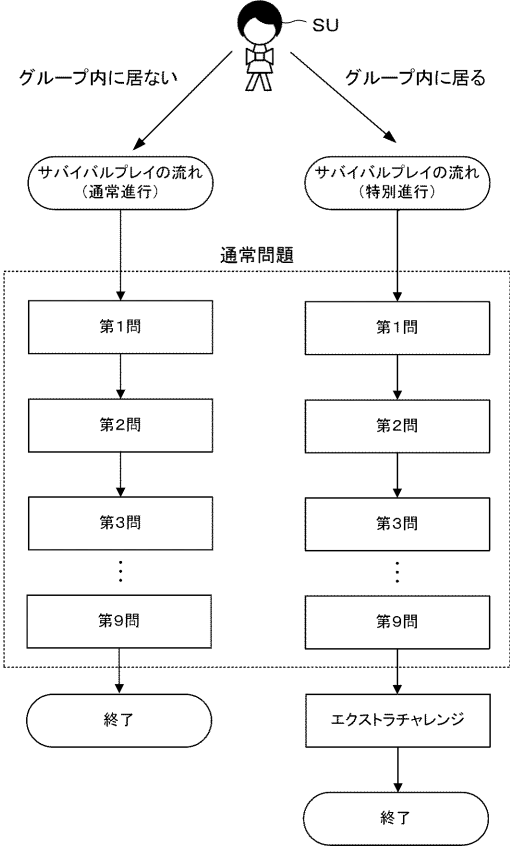
【図 4】



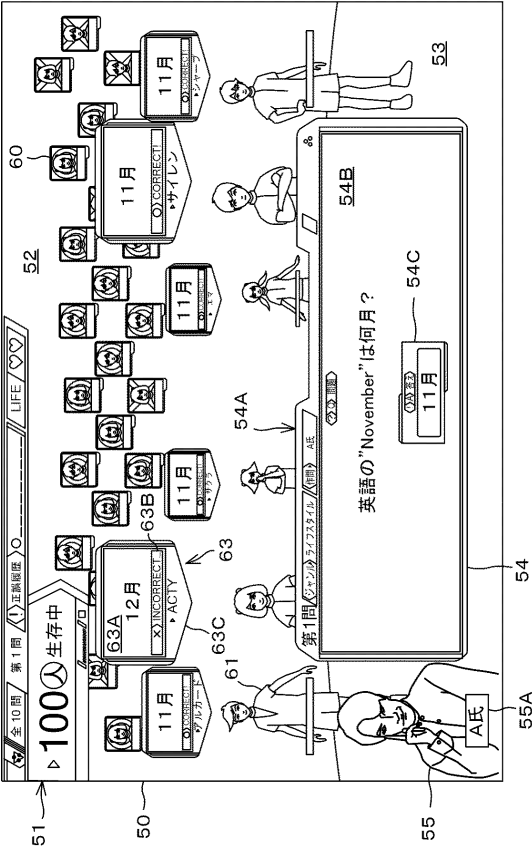
【図 5】



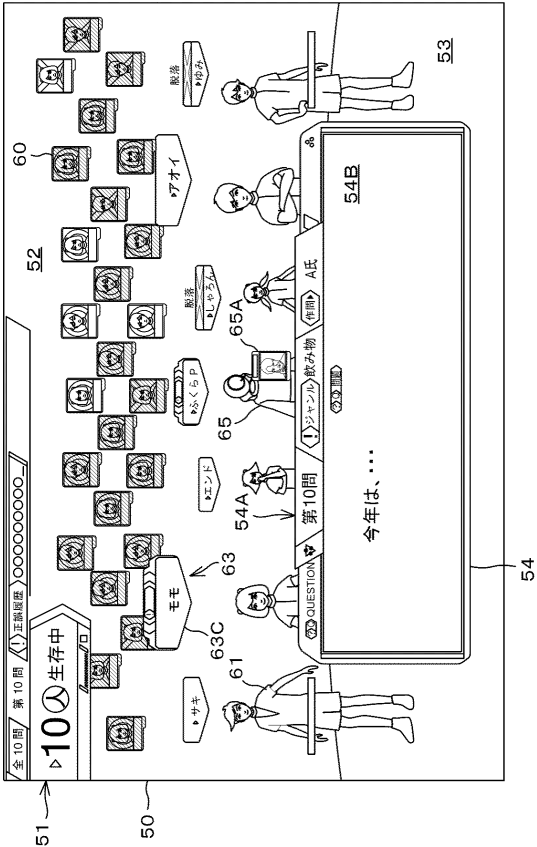
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

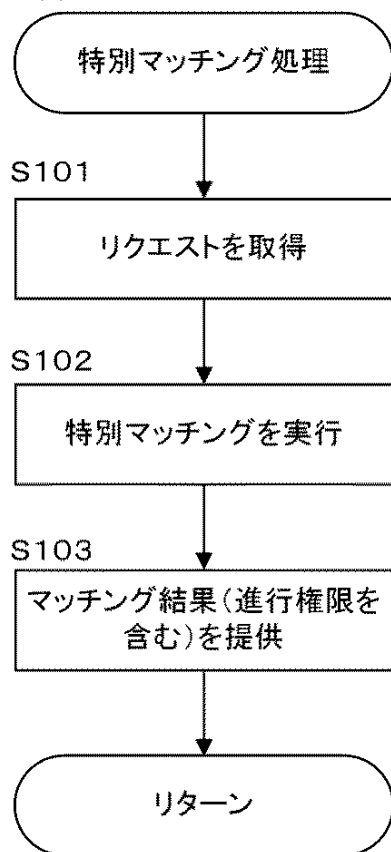
20

30

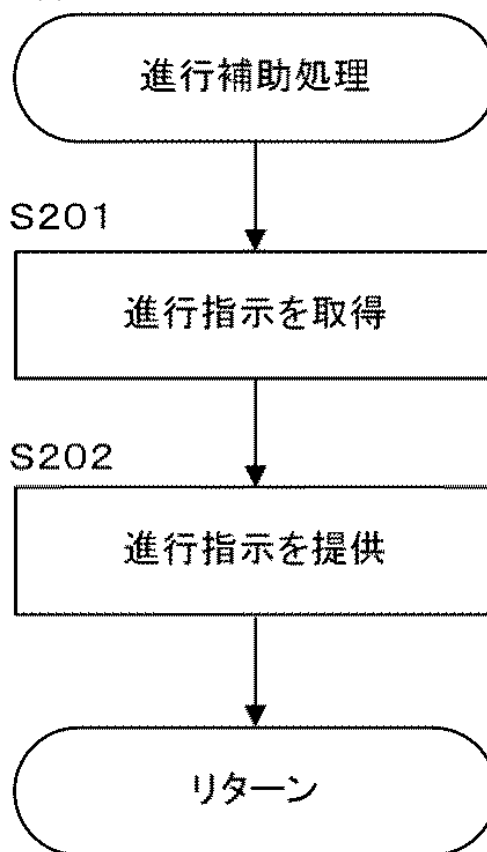
40

50

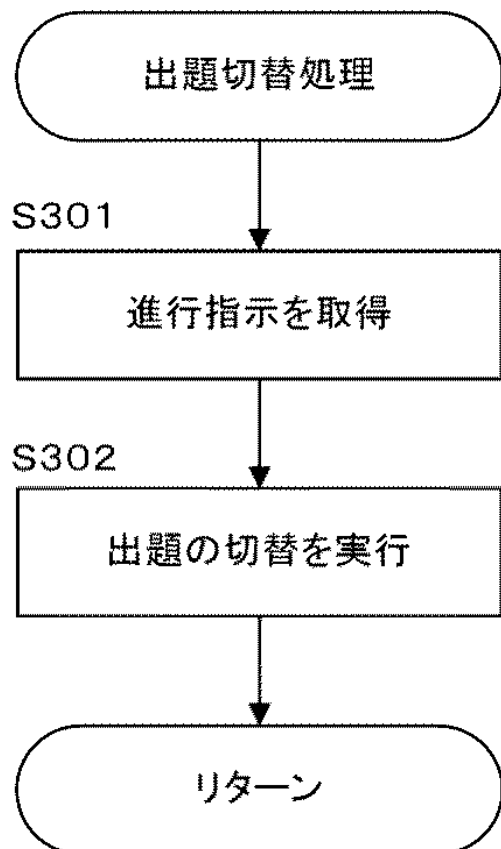
【図 9】



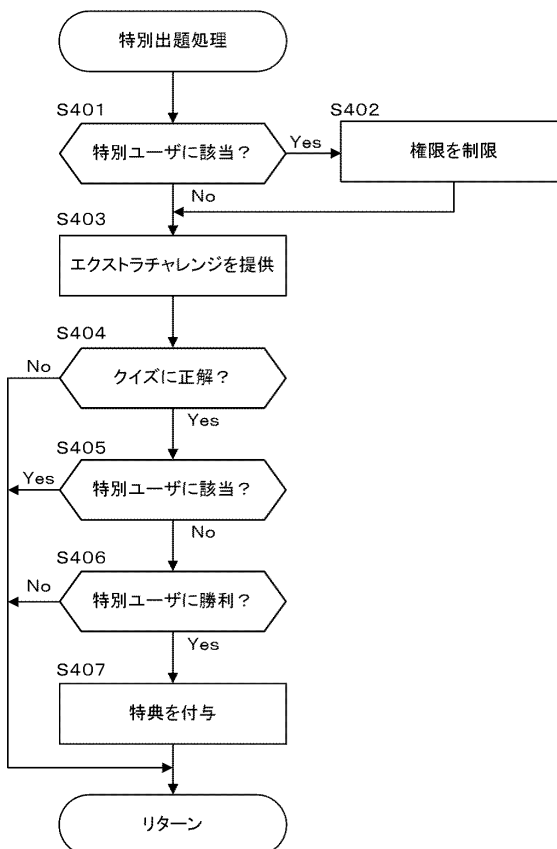
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 2 3 0 2 9 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 1 - 3 5 7 1 6 6 ( J P , A )  
みんな集まれ！クイズパーティー，週刊ファミ通，株式会社エンターブレイン，2008年0  
4月11日，第23巻第15号，第96頁左上欄
- (58)調査した分野 (Int.Cl.，D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8