(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2016 年 1 月 14 日(14.01.2016)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2016/006654 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/847 (2014.01) *A63F 13/58* (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01) *A63F 13/795* (2014.01)
A63F 13/533 (2014.01) *A63F 13/80* (2014.01)
A63F 13/537 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2015/069764

(22) 国際出願日: 2015 年 7 月 9 日(09.07.2015)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2014-143119 2014 年 7 月 11 日(11.07.2014) JP

(71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 石澤 あゆみ (ISHIZAWA, Ayumi); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 上 雄平(UE, Yuhei); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 新保 満美(SHIMBO, Mami); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

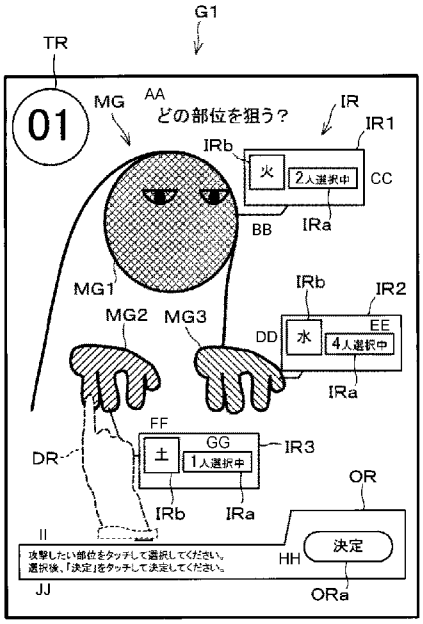
(74) 代理人: 山本 晃司, 外(YAMAMOTO, Koji et al.); 〒1040031 東京都中央区京橋一丁目１６番１０号 オークビル京橋３階 東京セントラル特許事務所内 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM,

[続葉有]

(54) **Title**: GAME SYSTEM AND COMPUTER PROGRAM

(54) 発明の名称 : ゲームシステム、及びコンピュータプログラム



AA Which part to aim at?
BB Fire
CC Selected by two people
DD Water
EE Selected by four people
FF Earth
GG Selected by one person
HH Confirm
II Select the part you want to attack by touching.
JJ After selection, confirm by touching "Confirm".

(57) **Abstract**: Provided is a game system with which the time required for the exchange or sharing of opinions between users in a game can be suppressed. This game system (1) provides a quiz game that is played by eight users simultaneously. Furthermore, in a quiz game information sharing phase, the game system (1) provides, via a game screen (G1) for part selection, a selection opportunity that is shared by the eight users such that eight selected parts corresponding to the eight users are selected individually by the eight users from three part images (MG1-MG3) of an enemy character image (MG), and provides, in the selection opportunity, selection status information relating to the eight selected parts. Then, in a battle phase which follows the information sharing phase, the game system (1) imparts, on the basis of the selection result in the information sharing phase, the quiz game with changes corresponding to the eight selected parts such that user characters (44) attack the selected parts.

(57) 要約: ゲーム中の各ユーザ間の意見交換或いは共有に要する時間を抑制することができるゲームシステムを提供する。ゲームシステム（１）は８人のユーザによって同時にプレイされるクイズゲームを提供する。また、ゲームシステム（１）は、クイズゲームの情報共有フェーズにおいて、部位選択用ゲーム画面（Ｇ１）を介して、８人のユーザにそれぞれ対応する８つの選択部位が敵キャラクタ画像（ＭＧ）の３つの部位画像（ＭＧ１～ＭＧ３）から８人のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように８人のユーザによって共用される選択機会を付与するとともに、その選択機会において８つの選択部位に関する選択状況の情報を提供する。そして、ゲームシステム（１）は、情報共有フェーズに続く対戦フェーズにおいて、情報共有フェーズの選択結果に基づいて、各ユーザキャラクタ（４４）が各選択部位を攻撃するように、８つの選択部位に応じた変化をクイズゲームに付与する。

WO 2016/006654 A1

ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

明　細　書

発明の名称 ： ゲームシステム、及びコンピュータプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステム等に関する。

背景技術

[0002] 複数のユーザによって同時にプレイされるゲームが存在する。一例として、複数のキャラクタを介して複数のプレーヤによって同時にプレイされるクイズ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] 特許文献1：特開２００８－４９２００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のようなゲームシステムは、対戦型のゲームだけでなく、複数のユーザ（プレーヤ）が互いに協力してプレイするゲームを提供する場合もある。また、このようなユーザは、ネットワークによって互いに接続される複数のゲーム機を介してゲームをプレイする場合もある。このような場合、各ユーザは、物理的に離れて位置している場合が多い。一方で、ゲームのプレイ中には、互いに協力するために、各ユーザ間で意見の交換或いは共有をする必要が生じる場合がある。例えば、ゲーム内のミッションを分担する場合、或いは同じミッション内でも役割（例えば、攻撃役、防御役等）を分担する場合といった場合に意見交換等が必要とされる。このような場合、例えば、チャット機能或いはメール機能等により、文章を通じて意見交換等される場合もある。しかし、このような場合、文字の入力等が必要になるので、時間がかかってしまう。また、煩わしいと感じられる場合も多い。さらに、

各ユーザの意見は、文字情報として実際の行為とは別に共有される。したがって、文字を介して共有した各ユーザの意見と実際の行為との間に差が生じてしまう可能性がある。このような傾向は、協力し合うユーザの数が増えるほど高まる。

[0005] そこで、本発明は、ゲーム中の各ユーザ間の意見交換或いは共有に要する時間を抑制することができるゲームシステム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

[0006] 本発明のゲームシステムは、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステムであって、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢が複数の選択肢から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手段と、前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手段と、を備えている。

[0007] 本発明の制御方法は、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢が複数の選択肢から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手順と、前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手順と、を実行させるものである。

[0008] また、本発明のゲームシステム用のコンピュータプログラムは、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータを、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢が複数の選択肢から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手段、及び前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手段として機能させるように構成されたもので

ある。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図。

[図2]ゲームシステムの制御系の要部の構成を示す図。

[図3]クイズゲームの流れの概要を説明するための説明図。

[図4]情報共有フェーズで提供される部位選択用ゲーム画面の一例を模式的に示す図。

[図5]図４の例の選択後に対応する部位選択用ゲーム画面の一例を模式的に示す図。

[図6]対戦フェーズで提供されるクイズ用ゲーム画面の一例を模式的に示す図。

[図7]情報共有処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

[図8]対戦処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

[図9]図８に続くフローチャートの一例を示す図。

[図10]クイズと対戦とが別々に提供される場合の対戦用ゲーム画面の内容の一例を模式的に示す図。

発明を実施するための形態

[0010] 以下、本発明の一形態に係るゲームシステムについて説明する。図１は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成の概要を示す図である。図１に示すように、ゲームシステム１は、サーバ装置としてのセンターサーバ２及び複数のゲーム機ＧＭを含んでいる。ゲーム機ＧＭは、ネットワーク３を介してセンターサーバ２に接続されている。ゲーム機ＧＭは、所定の対価の消費と引き換えに、その対価に応じた範囲でユーザにゲームをプレイさせる業務用（商業用）のゲーム機である。一例として、ゲーム機ＧＭは、所定の対価の消費と引き換えにクイズゲームを提供する。ゲーム機ＧＭは、店舗４等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。センターサーバ２は、一台の物理的装置によって構成される例に限らない。例えば、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ２が構成されてもよ

い。また、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。さらに、ゲーム機ＧＭがセンターサーバ２として機能してもよい。

[0011] また、センターサーバ２には、ネットワーク３を介して、ユーザ端末５が接続される。ユーザ端末５は、センターサーバ２から配信されるソフトウェアを実行することにより、各種の機能を発揮するネットワーク端末装置の一種である。図１の例では、ユーザ端末５の一例として、携帯電話（スマートフォンを含む）が利用されている。また、ユーザ端末５として、例えば、その他にもパーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、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各種のネットワーク端末装置が利用されてよい。

[0012] ネットワーク３は、一例として、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と、ＬＡＮとしてのイントラネットと、を組み合わせてネットワーク３が構成される。図１の例では、センターサーバ２及びゲーム機ＧＭはルータ３ａを介して、ユーザ端末５はアクセスポイント３ｂを介して、それぞれネットワーク３に接続されている。

[0013] なお、ネットワーク３は、ＴＣＰ／ＩＰプロトコルを利用する形態に限定されない。ネットワーク３として、通信用の有線回線、或いは無線回線（赤外線通信、近距離無線通信等を含む）等を利用する各種の形態が利用されてよい。或いは、ユーザ端末５とゲーム機ＧＭ等との通信は、例えば、通信用の回線（有線及び無線を含む）を利用せずに、二次元コード等、各種情報を含むように所定の規格に準拠して生成されるコード（例えば、二次元コード）を利用して実現されてよい。したがって、ネットワーク（或いは通信回線）の用語は、このようなコードを利用する通信方法等、回線を利用せずに情報の送受信をする形態を含んでいる。

[0014] センターサーバ２は、ゲーム機ＧＭ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として、例えば、ゲーム機Ｇ

Ｍ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が提供されてよい。また、認証したユーザのプレイデータをゲーム機ＧＭ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ＧＭに提供するサービスが提供されてもよい。さらに、ゲーム機用サービスには、ネットワーク３を介してゲーム機ＧＭのプログラム或いはデータを配信し、更新するサービス、ネットワーク３を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス等が含まれていてもよい。

[0015] また、センターサーバ２は、ネットワーク３を介してユーザ端末５のユーザに各種のＷｅｂサービスを提供する。Ｗｅｂサービスには、例えば、ゲーム機ＧＭが提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム用情報サービスが含まれる。また、Ｗｅｂサービスには、各ユーザ端末５に各種データ或いはソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービスも含まれる。さらに、Ｗｅｂサービスには、その他にもユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、各ユーザを識別するためのユーザＩＤを付与するサービス等のサービスが含まれる。

[0016] 次に、クイズゲームを実現するためのゲームシステム１の制御系の要部について説明する。図２は、ゲームシステム１の制御系の要部の構成を示す図である。図２に示すように、センターサーバ２は、制御ユニット１０と、記憶ユニット１１と、を備えている。制御ユニット１０は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてＲＯＭ及びＲＡＭ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット１０には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が接続され得るが、それらの図示は省略した。

[0017] 記憶ユニット１１は、制御ユニット１０に接続されている。記憶ユニット１１は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気テープ等の大容量記憶媒体により構成されている。記憶ユニット１１には、サー

バ用データ１４及びサーバ用プログラム１５が記憶されている。サーバ用プログラム１５は、センターサーバ２がゲーム機ＧＭ及びユーザ端末５に各種のサービスを提供するために必要なコンピュータプログラムである。制御ユニット１０がサーバ用プログラム１５を読み取って実行することにより、制御ユニット１０の内部には、ゲーム機サービス管理部１６及びＷｅｂサービス管理部１７が設けられる。

[0018] ゲーム機サービス管理部１６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。一方、Ｗｅｂサービス管理部１７は、上述のＷｅｂサービスを提供するために必要な処理を実行する。ゲーム機サービス管理部１６及びＷｅｂサービス管理部１７は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット１０の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得るが、それらの図示は省略した。

[0019] サーバ用データ１４は、サーバ用プログラム１５の実行に伴って参照され得るデータである。例えば、サーバ用データ１４は、上述のプレイデータ、或いはＩＤ管理データを含んでいる。プレイデータは、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。そして、プレイデータは、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。ＩＤ管理データは、ユーザＩＤ等の各種ＩＤを管理するためのデータである。

[0020] また、サーバ用データ１４は、一例として、更にクイズデータ１４ａを含んでいる。クイズデータ１４ａは、クイズゲーム内で提供されるクイズ（問題）及びその解答を管理するためのデータである。したがって、クイズデータ１４ａに基づいてクイズが出題され、そのクイズに対するユーザの解答の正誤が判断される。具体的には、クイズデータ１４ａは、例えば、クイズＩＤ、問題情報、選択肢情報、解答情報、難易度情報、ジャンル情報、及び正解率情報を含んでいる。クイズデータ１４ａは、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合である。

[0021] クイズＩＤは、各レコードを識別するための情報である。例えば、クイズＩＤとして、問題情報毎にユニークな数字が使用される。問題情報は、クイズゲームで出題される各クイズの内容を示す情報である。一方、選択肢情報は、解答候補として用意される各選択肢の内容を示す情報である。そして、解答情報は、各クイズに対する解答の内容を示す情報である。例えば、解答情報として、解答候補の選択肢のうちの正解に対応する選択肢を示す情報が使用されてよい。また、難易度情報は、各クイズの難易度を定義する情報である。ジャンル情報は、各クイズが属するジャンル（分野）を定義する情報である。正解率情報は、正解実績を示す情報である。正解実績として、例えば、クイズゲーム内の過去の実績或いは一般的正解率の実績等が使用されてよい。一例として、クイズデータ１４ａは、これらを含むように構成される。なお、サーバ用データ１４は、その他にも各種のデータを含み得るが、それらの説明及び図示は省略する。

[0022] 一方、ゲーム機ＧＭには、コンピュータとしての制御ユニット３０と、記憶ユニット３１と、タッチパネル３２と、カードリーダ３３と、モニタＭＯと、が設けられている。記憶ユニット３１、タッチパネル３２、カードリーダ３３及びモニタＭＯは、いずれも制御ユニット３０に接続されている。制御ユニット３０は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてＲＯＭ及びＲＡＭ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット３０には、その他にも公知のゲーム機と同様に、コントロールパネル、スピーカ、或いはコイン認証装置等の各種の入力装置或いは出力装置が接続され得るが、それらの図示は省略した。

[0023] カードリーダ３３は、各ユーザが所持するカード８の情報を読み取ってその情報に対応した信号を制御ユニット３０に出力する周知の装置である。カード８には、例えば、ＩＣチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられている。また、カード８には、例えば、カード８毎にユニークなＩＤ（以下、カードＩＤと呼ぶことがある。）等が記憶されて

いる。カードＩＤは、例えば、センターサーバ２上に保存されたプレイデータを呼び出すために利用される。また、カードＩＤは、例えば、上述のＩＤ管理データを介して、ユーザ毎にユニークなユーザＩＤと１対１、又は多対１に対応付けられて管理される。さらに、カードＩＤには、クイズゲームのプレイ時に所定の対価として消費される価値が記憶されていてもよい。そして、カード８を介して、クイズゲームをプレイするための所定の対価が支払われてもよい。

[0024] 一方、モニタＭＯは、制御ユニット３０からの出力信号に基づいて各種の画像等を表示するための周知の表示装置である。モニタＭＯは、一例として、制御ユニット３０が出力する信号に従ってクイズゲーム用の各種のゲーム画面を表示する。同様に、タッチパネル３２は、ユーザのタッチ位置に応じた信号を制御ユニット３０に出力する周知の入力装置である。タッチパネル３２として、例えば、透明なタイプが採用されてよい。一例として、タッチパネル３２は、ゲーム画面を覆い、ゲーム画面に対応する各位置がタッチ操作されるようにモニタＭＯに重ね合わされて配置される。

[0025] 一方、記憶ユニット３１は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気記録媒体や光記録媒体、フラッシュＳＳＤ（Ｓｏｌｉｄ Ｓｔａｔｅ Ｄｒｉｖｅ）などにより構成されている。記憶ユニット３１には、ゲームプログラム３４及びゲームデータ３５が記憶されている。ゲームプログラム３４は、ゲーム機ＧＭがカードゲームを提供するために必要なコンピュータプログラムである。ゲームプログラム３４の実行に伴って、制御ユニット３０の内部には、ゲーム提供部３７が設けられる。ゲーム提供部３７は、クイズゲームを提供するために必要な各種処理を実行する。ゲーム提供部３７は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット３０の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得るが、それらの図示は省略する。

[0026] ゲームデータ３５は、ゲームプログラム３４の実行に伴って参照され得る

データである。ゲームデータ３５は、例えば、画像データ、効果音データ、上述のＩＤ管理データ、プレイデータ及びクイズデータ１４ａを含んでいる。ＩＤ管理データ、プレイデータ及びクイズデータ１４ａは、一例として、必要な部分が含まれるように、少なくとも一部がセンターサーバ２から提供される。画像データは、クイズゲーム用の各種のゲーム画面等の各種の画像をモニタＭＯに表示させるために必要なデータである。効果音データは、効果音等のクイズゲーム用の各種の音声をスピーカに再生させるために必要なデータである。なお、ゲームデータ３５は、その他にもクイズデータの提供に必要な各種のデータを含み得るが、それらの説明及び図示は省略する。

[0027] 次に、ゲーム機ＧＭが提供するクイズゲームについて説明する。クイズゲームは、ユーザにクイズ（問題）を出題し、そのクイズへの解答をユーザに要求するタイプのゲームである。一例として、解答は、ゲーム内に予め用意された複数の解答候補の選択肢の中から選択され、その正誤が判断される。また、クイズゲームには、各種のプレイモードが用意されている。このようなプレイモードは、例えば、各ユーザが単独でプレイする単独プレイ用のモード及び複数のユーザが一緒にプレイする複数プレイ用のモードを含んでいる。また、複数プレイ用のモードは、一例として、複数のユーザが互いに対戦するユーザ対戦用のモード及び複数のユーザが互いに協力し合う協力プレイ用のモードを更に含んでいる。

[0028] クイズゲームは、例えば、単独プレイ用のモードとして、ストーリーモード或いはプラクティスモードを提供する。また、ストーリーモード及びプラクティスモードは、複数のストーリ或いは複数のプラクティスといったモード詳細事項を含んでいる。一方、クイズゲームは、例えば、ユーザ対戦用のモードとしてトーナメントモードを、ユーザ協力プレイ用のモードとして敵キャラクタ対戦モードを、それぞれ提供する。また、ストーリーモード等と同様に、トーナメントモードは各種の形式の複数のトーナメントを、敵キャラクタ対戦モードは各種の敵キャラクタと対戦する複数の対戦を、モード詳細事項の一例として含んでいる。なお、ストーリーモードは、ユーザ対戦用

のモード及びユーザ協力プレイ用のモードとして用意されていてもよい。また、一例として、ストーリーモード中に出現する敵キャラクタがユーザ協力プレイ用のモードの敵キャラクタとして使用されてもよい。

[0029] また、これらの各モードは、一例として、味方キャラクタとしてのユーザキャラクタを介してプレイされる。ユーザキャラクタは、各ユーザに対応するプレイ媒体として機能する。つまり、クイズゲーム内では、各ユーザに対応するユーザキャラクタにクイズが出題され、その出題に対して各ユーザキャラクタを介して解答が選択される。一例として、その解答の結果は、各ユーザキャラクタの成績として記録される場合もある。例えば、ストーリーモードは、各ユーザキャラクタが主人公として物語が展開され、クイズに対する解答により物語が進行するモードである。また、プラクティスモードは、一般的なクイズゲームを実行するためのモードである。

[0030] 一方、トーナメントモードは、各ユーザキャラクタを介して各ユーザが個別にトーナメント形式で対戦するモードである。敵キャラクタ対戦モードは、複数のユーザキャラクタが互いに協力しつつ対戦相手として機能する敵キャラクタと対戦するモードである。具体的には、敵キャラクタ対戦モードでは、各ユーザキャラクタへの個別のクイズ及び解答を通じて、複数のユーザキャラクタが一つのチームとして一緒に共通の敵キャラクタと対戦する。そして、各ユーザキャラクタは、一例として、これらのプレイモードのプレイを通じて成長（例えば、攻撃力、防御力等のユーザキャラクタを定義する各種パラメータが上昇）してよい。一例として、このようなプレイモードが用意されている。そして、これらのプレイモードを含むことにより、クイズゲームには、アクションゲーム或いはロールプレイングゲームの要素が付加される。つまり、クイズゲームは、クイズとアクション等の他の要素とが組み合わされた複合的クイズゲームとして構成されている。結果として、クイズゲームは、これらのプレイモードを介して、クイズを利用したアクションゲーム或いはロールプレイングゲームとしても機能し得る。

[0031] 図３を参照して、クイズゲームの流れの一例について説明する。図３は、

クイズゲームの流れの概要を説明するための説明図である。図３の例は、一例として、敵キャラクタ対戦モードがプレイされる場合を示している。図３に示すように、クイズゲームは、モードセレクト工程（ステップＳ１）、難易度選択工程（ステップＳ２）、マッチング工程（ステップＳ３）、及び対戦工程（ステップＳ４）を順に含んでいる。なお、クイズゲームは、例えば、ルール説明工程等、必要に応じてその他の適宜の工程を含んでいてよい。

[0032] モードセレクト工程は、上述のプレイモードを選択するための工程である。つまり、モードセレクト工程において、各ユーザによってプレイモードが選択される。一例として、敵キャラクタ対戦モードが選択された場合には、プレイモードの選択は、敵キャラクタの選択も含んでいる。つまり、モードセレクト工程では、敵キャラクタ対戦モード等のプレイモードの選択、及びそのモードにおける敵キャラクタ等のモード詳細事項の選択が実行される（ステップＳ１）。

[0033] 難易度選択工程は、ゲームの難易度を設定するための工程である。具体的には、クイズゲームの各プレイモードには、例えば、３つ等の難易度が予め用意されている。難易度選択工程では、これらの難易度の中からプレイする難易度が選択される（ステップＳ２）。また、一例として、難易度は、対戦する敵キャラクタの強さに反映されてよい。或いは、出題されるクイズの難易度に反映されてもよい。そして、一例として、難易度が高いほど、敵キャラクタに勝った場合、つまり敵キャラクタとの対戦をクリアした場合に得られる各ユーザキャラクタの成長度合いが高くなってもよい。

[0034] 一方で、各ユーザキャラクタにレベルが設定されている場合には、各ユーザキャラクタのレベルに応じて難易度の選択肢が制限されてもよい。例えば、所定レベル以上の各ユーザキャラクタだけが選択可能な難易度が用意されていてもよい。そして、各ユーザキャラクタのレベルは、例えば、各種のモードのプレイを通じて成長の一部として変化してよい。また、例えば、“スポーツ”、“芸能”等のジャンル（分野）がクイズに設定されている場合には、難易度選択工程において出題対象のクイズのジャンルが選択されてもよ

い。

[0035] さらに、各ユーザキャラクタには、各種の特性が設定されていてもよい。例えば、このような特性として、“火”、“水”、“土”等の属性が利用されてもよい。つまり、各ユーザは、難易度選択工程において、各ユーザキャラクタに対応する属性を選択等により設定してよい。同様に、属性は、敵キャラクタにも設定されていてよい。また、一例として、各属性には、相性が設定されていてもよい。そして、設定された各ユーザキャラクタの属性と敵キャラクタの属性との相性により、対戦工程における対戦行動の効果に差が生じてもよい。なお、属性は、各ユーザキャラクタの個性として予め固定的に設定されていてもよい。この場合、難易度選択工程において、属性の選択は省略されてもよい。

[0036] マッチング工程は、協力してプレイする各ユーザキャラクタをマッチングするための工程である。つまり、チームを形成する各ユーザキャラクタを決定するためにマッチング工程が実行される（ステップＳ３）。各ユーザは、一例として、ネットワーク３を介して、各ゲーム機ＧＭを通じてクイズゲームを同時にプレイする。したがって、一例として、マッチング工程では、各ゲーム機ＧＭが各ユーザキャラクタに対応するように、各ゲーム機ＧＭがマッチングされてよい。また、マッチングは、一例として、同じ難易度を選択した各ユーザキャラクタがチームを形成するように実行される。さらに、例えば、クイズのジャンルが選択される場合には、マッチングにはジャンルの情報が考慮されてもよい。具体的には、異なるジャンルを選択した各ユーザがバランス良く同じチームに含まれるように、或いは同じジャンルを選択した各ユーザによって一つのチームが形成されるように、マッチングが実行されてもよい。同様に、マッチングは、一例として、各ユーザキャラクタに特性が設定されている場合には、その特性を考慮して（例えば、バランス良く各特性のユーザキャラクタがチームに含まれるように）実行されてもよい。さらに、マッチングには、各ユーザキャラクタのレベルが考慮されてもよい。

[0037] 対戦工程は、敵キャラクタとの対戦が実行される工程である。敵キャラクタとの対戦は、クイズの出題及び解答を介して進行する。したがって、対戦工程では、いわゆる一般的なクイズゲームも提供される。つまり、対戦工程では、アクションゲームの要素を含む複合的クイズゲームが提供される（ステップＳ４）。一例として、敵キャラクタ対戦モードでは、このような流れでゲームが進行する。

[0038] 図４～図６を参照して、対戦工程について更に説明する。対戦工程では、上述のように、アクションゲームの要素が付加された複合的クイズゲームが提供される。具体的には、複合的クイズゲームとして、各ユーザキャラクタが個別にクイズに答えつつ、同じチームに属する他のユーザキャラクタと協力して敵キャラクタと対戦するタイプのゲームが提供される。また、クイズゲーム内では、各ユーザキャラクタのクイズへの正解が直接敵キャラクタへの対戦行動に該当する。つまり、クイズへの正解が敵キャラクタを攻撃する行為としてそのまま使用される。したがって、クイズゲームは、クイズの要素がアクションの要素とシームレスに融合するように構成されている。

[0039] 上述のようなクイズゲームを提供するために、対戦工程は、一例として、選択機会としての情報共有フェーズ及び対戦フェーズを含んでいる。そして、一例として、対戦工程では、情報共有フェーズ、対戦フェーズの順に提供される。対戦フェーズは、クイズを利用した敵キャラクタとの対戦が実行されるフェーズである。つまり、対戦フェーズでは、上述のクイズゲーム自体が実行される。

[0040] 一方、情報共有フェーズは、チーム内の各ユーザ間で情報を共有（或いは交換）するためのフェーズである。つまり、情報共有フェーズは、対戦フェーズを補助するために用意されている。したがって、情報共有フェーズでは、一例として、対戦フェーズでチームプレイを実現するため、つまり各ユーザが協力してプレイするために必要な情報が共有される。例えば、対戦フェーズにおいて複数の敵キャラクタと対戦する場合には、情報共有フェーズでは、各ユーザキャラクタが攻撃を予定する敵キャラクタの情報が共有される

。同様に、対戦フェーズにおいて、複数の対戦行動が用意されている場合には、情報共有フェーズでは、各ユーザキャラクタが実行すべき対戦行動の情報が共有されてもよい。

[0041] 情報共有フェーズ及び対戦フェーズは、いずれも各ユーザによって共用される。つまり、情報共有フェーズ及び対戦フェーズは、チーム内の各ユーザキャラクタに略同時に略同じ期間提供される。また、情報共有フェーズ及び対戦フェーズでは、これらのフェーズが同時に進行するように、各ユーザのプレイの内容が各ゲーム機ＧＭのゲーム画面に共通に反映される。そして、情報共有フェーズ及び対戦フェーズは、一例として、このようなゲーム画面を通じて実現される。

[0042] 図４及び図５を参照して、まず情報共有フェーズの詳細について説明する。情報共有フェーズは、一例として、選択機会を含んでいる。選択機会は、例えば、上述の各敵キャラクタ或いは各対戦行動を選択するための機会である。そして、情報共有フェーズでは、プレイに必要な情報として、この選択機会における各ユーザの選択状況の情報が他のユーザに共有される。

[0043] 図４及び図５は情報共有フェーズで提供されるゲーム画面の一例を模式的に示す図である。より具体的には、図４は、情報共有フェーズで提供される部位選択用ゲーム画面の一例を模式的に示す図である。また、図４の例は、一例として、対戦フェーズで対戦する敵キャラクタが、それぞれ攻撃対象として機能する複数の部分及び複数の選択肢としての複数の部位を含んでいる場合を示している。この場合、一例として、部位選択用ゲーム画面は、攻撃対象の各部位を選択するための選択機会の提供、及びその選択機会における各部位の選択状況の情報の共有に使用される。

[0044] 図４に示すように、部位選択用ゲーム画面Ｇ１は、一例として、残り時間案内領域ＴＲ、敵キャラクタ画像ＭＧ、情報共有領域ＩＲ、及び操作案内領域ＯＲを含んでいる。残り時間案内領域ＴＲは、情報共有フェーズの残り時間、つまり部位選択用ゲーム画面Ｇ１を使用できる残り時間の情報を示す領域である。敵キャラクタ画像ＭＧは、敵キャラクタを示す画像である。また

、敵キャラクタ画像ＭＧは、各部位の一例として、頭部位画像ＭＧ１、右手部位画像ＭＧ２、及び左手部位画像ＭＧ３を含んでいる。したがって、各ユーザは、各ゲーム機ＧＭを通じて、これら部位ＭＧ１～ＭＧ３の中から各ユーザキャラクタの攻撃対象を個別に選択する。そして、例えば、これらの部位ＭＧ１～ＭＧ３には、それぞれに特性が設定されていてもよい。特性として、例えば、対戦の継続の可不可を判断する価値として機能するＨＰが採用されてもよい。つまり、一例として、各部位ＭＧ１～ＭＧ３が独立した敵キャラクタと同様に機能し、敵キャラクタはこれらの部位ＭＧ１～ＭＧ３毎に攻略されてもよい。そして、全ての部位の攻略により、敵キャラクタ全体が攻略されてもよい。さらに、特性として、属性或いはクイズのジャンル等が採用されてもよい。つまり、各部位ＭＧ１～ＭＧ３には、各ユーザキャラクタと同様に“火”等の属性或いは“スポーツ”等のジャンルが設定されていてもよい。

[0045] 操作案内領域ＯＲは、部位選択用ゲーム画面Ｇ１においてユーザが実行すべき操作の情報を案内するための領域である。また、操作案内領域ＯＲは、一例として、決定ボタン画像ＯＲａを含んでいる。決定ボタン画像ＯＲａは、攻撃対象の部位の決定に使用される。つまり、各部位ＭＧ１～ＭＧ３の選択後、決定ボタン画像ＯＲａの使用に伴い、各ユーザユーザキャラクタによって攻撃される部位が決定される。結果として、決定ボタン画像ＯＲａを介して攻撃対象が決定されるまで、選択した部位の変更が許容される。換言すれば、各部位ＭＧ１～ＭＧ３は、決定まで適宜変更可能な選択候補として機能する。そして、決定ボタン画像ＯＲａの使用に伴い、選択された一つの部位が決定され、その部位が各ユーザユーザキャラクタの攻撃対象として確定される。また、各ユーザによって選択された各部位ＭＧ１～ＭＧ３が本発明の使用選択肢として機能する。

[0046] 一方、情報共有領域ＩＲは、共有対象の情報を表示するための領域である。例えば、共有対象の情報として、上述のように選択状況の情報が表示される。つまり、情報共有領域ＩＲには、一例として、各ユーザによって攻撃対

象として選択された各部位に関する選択状況の情報が表示される。また、一例として、情報共有領域ＩＲは、第１情報共有領域ＩＲ１、第２情報共有領域ＩＲ２、及び第３情報共有領域ＩＲ３を含んでいる。

[0047] 第１情報共有領域ＩＲ１は、各ユーザキャラクタが攻撃する部位の情報として、頭部位画像ＭＧ１を攻撃対象とするユーザキャラクタの数を示すための領域である。具体的には、頭部位画像ＭＧ１を攻撃対象として選択中（確定前）或いは確定したユーザキャラクタの数が表示される。一例として、第１情報共有領域ＩＲ１は、このようなユーザキャラクタの数の情報を表示するための選択数情報欄ＩＲａを含んでいる。また、情報共有領域ＩＲは、一例として、属性情報欄ＩＲｂを含んでいてもよい。属性情報欄ＩＲｂは、各部位ＭＧ１～ＭＧ３の属性の情報を表示するための欄である。つまり、各部位ＭＧ１～ＭＧ３に属性が設定されている場合には、その情報が属性情報欄ＩＲｂを介して表示されてもよい。

[0048] 同様に、第２情報共有領域ＩＲ２は左手部位画像ＭＧ３を、第３情報共有領域ＩＲ３は右手部位画像ＭＧ２を、それぞれ攻撃対象とするユーザキャラクタの数を示すための領域である。そして、このような数の情報は、第２情報共有領域ＩＲ２の選択数情報欄ＩＲａ或いは第３情報共有領域ＩＲ３の選択数情報欄ＩＲａに表示される。さらに、第２情報共有領域ＩＲ２の属性情報欄ＩＲｂには左手部位画像ＭＧ３の属性の情報が、第３情報共有領域ＩＲ３の属性情報欄ＩＲｂには右手部位画像ＭＧ２の属性の情報が、それぞれ表示されてよい。

[0049] 図４の例では、第１情報共有領域ＩＲ１の選択数情報欄ＩＲａには“２人選択中”の情報が、第２情報共有領域ＩＲ２の選択数情報欄ＩＲａには“４人選択中”の情報が、第３情報共有領域ＩＲ３の選択数情報欄ＩＲａには“１人選択中”の情報が、それぞれ表示されている。つまり、この場合、頭部位画像ＭＧ１は、２人のユーザによって攻撃対象として考慮（選択或いは確定）されている。同様に、左手部位画像ＭＧ３は４人のユーザによって、右手部位画像ＭＧ２は１人のユーザによって、それぞれ攻撃対象として考慮さ

れている。このように、情報共有領域ＩＲを通じて、各ユーザの選択状況の情報が他のユーザに提供される。なお、情報共有領域ＩＲには、例えば、その他にもユーザ名、ユーザキャラクタの名称を含む上述の特性等の情報が表示されてもよい。例えば、ユーザキャラクタの特性が共有される場合には、各部位を攻撃する各ユーザキャラクタの特性の情報が各ユーザに提供される。これにより、より適切な部位の選択が促進される。このように情報共有領域ＩＲには、各ユーザの選択のために有益な各種の情報が表示されてよい。

[0050] また、操作案内領域ＯＲには、例えば、“攻撃したい部位をタッチして選択してください”等の情報が表示されている。この場合、部位選択用ゲーム画面Ｇ１に対する操作の一例として、タッチパネル３２を利用したタッチ操作が採用されている。つまり、この場合、各部位ＭＧ１～ＭＧ３或いは決定ボタン画像ＯＲａに対するタッチ操作によって、各部位ＭＧ１～ＭＧ３の選択或いは決定が実行される。一方、残り時間案内領域ＴＲには、残り１秒を示す“０１”の情報が表示されている。つまり、残り１秒以内に、各部位ＭＧ１～ＭＧ３のいずれかへのタッチ操作が要求されている。そして、図４の例は、破線ＤＲ（実際の部位選択用ゲーム画面Ｇ１には表示されない）で示すように、現時点において攻撃するユーザキャラクタ数が少ない右手部位画像ＭＧ２が攻撃対象として選択される場合を示している。

[0051] 図５は、図４の例の選択後に対応する部位選択用ゲーム画面Ｇ１の一例を模式的に示す図である。図５に示すように、第３情報共有領域ＩＲ３の選択数情報欄ＩＲａには、“２人選択中”の情報が表示されている。つまり、図４の例と比べて、右手部位画像ＭＧ２に対するタッチ操作の結果、右手部位画像ＭＧ２を攻撃対象とするユーザの数が一人増えている。

[0052] 同様に、図４の例と比べて、左手部位画像ＭＧ３を攻撃対象とするユーザ数が一人減る一方で、頭部位画像ＭＧ１を攻撃対象とするユーザ数が一人増えている。つまり、一人のユーザによって攻撃対象が左手部位画像ＭＧ３から頭部位画像ＭＧ１に変更されている。結果として、図４の例の場合よりも図５の例では、攻撃対象の偏りが解消されている。このように、部位選択用

ゲーム画面Ｇ１は、一例として、他のユーザの選択状況の共有に使用される。そして、決定ボタン画像ＯＲａへのタッチ操作により、攻撃対象の部位が確定される。一例として、使用するユーザキャラクタに応じて主観的表示（各ユーザキャラクタに依存する表示）は相違するものの、このような部位選択用ゲーム画面Ｇ１が各ゲーム機ＧＭに同じように表示される。そして、このような部位選択用ゲーム画面Ｇ１を通じて情報共有フェーズが実現される。

[0053] なお、情報共有領域ＩＲは、例えば、その他にも確定後のユーザキャラクタの数の情報を表示するための確定情報欄を含んでいてもよい。そして、選択中のユーザキャラクタの数の情報及び確定後のユーザキャラクタの数の情報は、確定情報欄と選択数情報欄ＩＲａとにより区別されて表示されてもよい。

[0054] 次に、図６を参照して、対戦フェーズの詳細について説明する。図６は、対戦フェーズで提供されるクイズ用ゲーム画面の一例を模式的に示す図である。図６の例は、８人のユーザによってチームが形成されている場合を示している。図６に示すように、クイズ用ゲーム画面Ｇ２は、クイズ情報領域４１、各解答候補欄４２、敵キャラクタ画像ＭＧ、各ユーザキャラクタ画像４４、敵ＨＰゲージ４５、及びユーザＨＰゲージ４６を含んでいる。

[0055] クイズ情報領域４１は、クイズに関連する情報を表示するための領域である。一例として、クイズ情報領域４１には、クイズ（問題）の内容（つまり問題自体）或いは正誤を示す情報（例えば、“正解”）、ジャンル（例えば、“アニメ＆ゲーム”）、正解率（例えば、“８０％”）、問題数（例えば、“４問目”）、及び解答時間（例えば、２０秒を示す“２０：００”）等、クイズに必要な情報が表示される。一方、各解答候補欄４２には、解答候補（“選択肢１”、“選択肢２”等）が表示される。また、敵キャラクタ画像ＭＧは、上述の通り、各ユーザキャラクタが対戦する対戦相手の敵キャラクタを示す画像である。同様に、各ユーザキャラクタ画像４４は、チーム内の各ユーザキャラクタを示す画像である。例えば、８人のユーザにそれぞれ

対応する８体のユーザキャラクタ画像４４が表示される。

[0056] 敵ＨＰゲージ４５は、直線状に延びるゲージである。敵ＨＰゲージ４５は、敵キャラクタのＨＰ４５ａの量を示すために使用される。したがって、敵ＨＰゲージ４５のＨＰ４５ａの残量がゼロになった場合、敵キャラクタは対戦継続不可として攻略され、敵キャラクタとの対戦にユーザ側のチームが勝利する。より具体的には、各ユーザキャラクタに個別に出願されるクイズに各ユーザキャラクタが正解した場合に、ＨＰ４５ａの残量が減少する。つまり、各ユーザキャラクタのクイズへの正解が直接敵キャラクタへの攻撃として機能する。各ユーザキャラクタに所定数のクイズが出題され、その結果、敵ＨＰゲージ４５のＨＰ４５ａの残量がゼロになった場合に、ユーザ側のチームの勝利と判断される。

[0057] ユーザＨＰゲージ４６は、敵ＨＰゲージ４５と同様に、一例として、直線状に延びるゲージである。ユーザＨＰゲージ４６は、ユーザ側のチームに対応するＨＰ４６ａの量を示すために使用される。つまり、ＨＰ４６ａは、チーム内の各ユーザキャラクタに共通に関連付けられ、共用される。また、一例として、ＨＰ４６ａの量は、チームを形成する各ユーザキャラクタにパラメータの一つとして個別に設定されるＨＰの量の合計等、各ユーザキャラクタのＨＰ量に応じて決定されてもよい。そして、ユーザＨＰゲージ４６のＨＰ４６ａの残量がゼロになった場合、チーム単位、つまりチームに対応する全ユーザキャラクタが対戦不可と判断される。結果として、敵キャラクタの攻略失敗と判断され、各ユーザキャラクタが敵キャラクタとの対戦に敗北する。

[0058] 一例として、敵キャラクタは、クイズの出題においてユーザ側のチームが要求条件を満たさなかった場合に、ユーザ側のチームのＨＰ４６ａを減少させるための攻撃を実行する。また、要求条件の一例として、敵キャラクタのＨＰ４５ａの減少量が採用されてもよい。つまり、各ユーザキャラクタのクイズの正解を通じて、ユーザ側のチームが敵キャラクタのＨＰ４５ａを所定量減少させた場合に要求条件は満たされ、敵キャラクタの攻撃は実行されな

い。一方、ユーザ側のチームが敵キャラクタのＨＰ４５ａを所定量減少させられなかった場合には要求条件を満たさないので、敵キャラクタによって各ユーザキャラクタが攻撃される。

[0059] また、一例として、敵ＨＰゲージ４５には、要求条件を満たす減少量を示すための要求値マーク４５ｃが表示されていてもよい。さらに、一例として、各クイズは、複数のランドに分けられて出題されてもよい。そして、ラウンド毎に要求条件を満たすか否か判別され、敵キャラクタの攻撃の可否が判断されてよい。また、例えば、各ラウンドでは、各ユーザ（各ゲーム機ＧＭ）に同数のクイズが同期して出題されてよい。さらに、各クイズの内容は、ユーザ（ユーザキャラクタ）間において互いに一致していてもよい。一例として、このような複数のラウンドを通じて所定数のクイズが出題され、その結果、対戦の勝敗が判断される。

[0060] 図６の例では、３人のユーザがクイズに正解し、この３人のユーザにそれぞれ対応する３体のユーザキャラクタによって敵キャラクタが攻撃されている。具体的には、右手部位画像ＭＧ２を選択した２体のユーザキャラクタによって右手部位画像ＭＧ２が攻撃されている。そして、一方が右手部位に“２”のダメージを与え、他方はダメージを与えられていない。同様に、左手部位画像ＭＧ３を選択した１体のユーザキャラクタによって左手部位画像ＭＧ３が攻撃され、“３”のダメージが与えられている。つまり、これらの３体のユーザキャラクタに対応する３人のユーザのクイズの正解を通じて、敵キャラクタのＨＰ４５ａを“２”或いは“３”減少させている。また、クイズに正解した場合の効果、つまり敵キャラクタのＨＰ４５ａを減少させる量は、例えば、各ユーザキャラクタの攻撃力やレベルといった各種パラメータに応じて決定されてもよい。さらに、各部位ＭＧ１～ＭＧ３に属性やジャンルが設定されている場合には、各ユーザキャラクタの属性やジャンルが考慮されてもよい。

[0061] また、一例として、クイズ用ゲーム画面Ｇ２には、更に攻撃情報領域４７が追加されてもよい。攻撃情報領域４７には、例えば、“Ａユーザが意表を

ついた”等の攻撃結果を示す情報が表示されてもよい。また、攻撃結果を示す情報は、クイズに正解した場合の効果に応じて決定されてもよい。一方、図６の例において、敵キャラクタのＨＰ４５ａの残量は、依然として要求値マーク４５ｃよりも多い。したがって、このラウンドがこのまま終了した場合には、敵キャラクタによって攻撃が実行される。この場合、敵キャラクタの攻撃の効果、つまりユーザ側のＨＰ４６ａの量の減少量には、一例として、チームを形成する各ユーザキャラクタの防御力が考慮されてよい。例えば、チームを形成する各ユーザキャラクタの防御力の合計と敵キャラクタの攻撃力の差がＨＰ４６ａの量の減少量として使用されてもよい。一例として、部位選択用ゲーム画面Ｇ１と同様に、使用するユーザキャラクタに応じて主観的表示（各ユーザキャラクタに依存する表示）は相違するものの、このようなクイズ用ゲーム画面Ｇ２が各ゲーム機ＧＭに同じように表示される。そして、このようなクイズ用ゲーム画面Ｇ２を通じて、対戦フェーズが実現される。

[0062] なお、クイズ用ゲーム画面Ｇ２は、例えば、その他にもアイテム情報欄４８を含んでいてもよい。一例として、アイテム情報欄４８には、対戦中に使用可能なアイテムが表示されてもよい。また、図６に示すように、アイテムの一例として、剣マークアイテム４８ａ、盾マークアイテム４８ｂ、及びハートマークアイテム４８ｃが使用されてもよい。そして、例えば、剣マークアイテム４８ａは攻撃力を、盾マークアイテム４８ｂは防御力を、それぞれ上昇させてもよい。一方で、例えば、ハートマークアイテム４８ｃは、ＨＰ４６ａの量を回復させてもよい。これらのアイテムは、対戦中において、適宜使用されてよい。また、剣マークアイテム４８ａ等の各アイテムの横には、使用可能な数を示す所持数が表示されてもよい。そして、剣マークアイテム４８ａ等の所持数は、一例として、マッチング工程或いは対戦工程の開始時等に各ユーザの選択によって決定されてもよい。つまり、自己が所有する各アイテムのうち対戦で使用する剣マークアイテム４８ａ等の数を事前に各ユーザが選択を通じて設定してもよい。

[0063] 次に、情報共有処理、及び対戦処理について説明する。情報共有処理は、各ユーザに共通の選択機会を提供するとともに、その選択機会において他のユーザの選択状況の情報を提供するための処理である。一例として、選択機会及び他のユーザの選択状況の情報は、情報共有フェーズにおいて共有される。したがって、情報共有処理は、一例として、対戦工程の情報共有フェーズを実現するために実行される。一方、対戦処理は、敵キャラクタとの対戦を実現するための処理である。一例として、敵キャラクタとの対戦は、対戦フェーズで実行される。したがって、対戦処理は、一例として、対戦工程の対戦フェーズを実現するために実行される。

[0064] 例えば、情報共有処理は図７のルーチンを通じて、対戦処理は図８及び図９のルーチンを通じて、いずれもゲーム機ＧＭの制御ユニット３０によって実現される。また、図７～図９のルーチンは、一例として、制御ユニット３０のゲーム提供部３７を通じて実行される。なお、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０及びセンターサーバ２の制御ユニット１０は、これらの処理の他にも各種の周知な処理等を、それぞれ単独で或いは互いに協働して実行する。しかし、それらの詳細な説明は省略する。

[0065] 図７は、情報共有処理を実現するための情報共有処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図７のルーチンは、一例として、マッチング工程（ステップＳ３）の終了後、つまり対戦工程（ステップＳ４）の開始に伴って実行される。図７のルーチンが開始されると、ゲーム提供部３７は、まずステップＳ１１において、選択機会を付与する。選択機会は、一例として、上述のように部位選択用ゲーム画面Ｇ１を通じて提供される。したがって、ゲーム提供部３７は、一例として、ステップＳ１１において、部位選択用ゲーム画面Ｇ１を表示させることにより、選択機会を付与してもよい。

[0066] 続くステップＳ１２において、ゲーム提供部３７は、選択状況を取得する。より具体的には、ゲーム提供部３７は、選択状況の情報の一例として、自己及び他のゲーム機ＧＭの各ユーザキャラクタが攻撃対象として選択中の、或いは確定した各部位ＭＧ１～ＭＧ３の情報を取得する。また、ゲーム提供

部３７は、例えば、他のゲーム機ＧＭの選択状況の情報を、センターサーバ２を介して各ゲーム機ＧＭから取得する。

[0067] 続くステップＳ１３において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ１１で取得した選択状況の情報を提供する。一例として、選択状況の情報は、部位選択用ゲーム画面Ｇ１の情報共有領域ＩＲに表示される。したがって、ゲーム提供部３７は、例えば、ステップＳ１３において、情報共有領域ＩＲに選択状況の情報を表示させることにより、選択状況の情報を提供してもよい。

[0068] 次のステップＳ１４において、ゲーム提供部３７は、確定条件が満たされたか否かを判別する。一例として、上述のように、決定ボタン画像ＯＲａがタッチ操作された場合に、攻撃対象の部位が確定される。したがって、確定条件は、一例として、決定ボタン画像ＯＲａに対してタッチ操作が実行された場合に満たされる。また、例えば、確定条件は、部位選択用ゲーム画面Ｇ１の提供開始から所定時間が経過した場合（例えば、図４の例の残り時間案内領域ＴＲの残り時間がゼロになった場合）に満たされてもよい。この場合、所定時間の経過により確実に確定条件が満たされる。そして、この場合、一例として、所定時間の経過時に選択されている部位（選択中の部位）が攻撃対象として確定されてもよい。一方、所定時間の経過時に部位が選択されていないときには、一例として、所定の部位が攻撃対象として確定されてよい。また、所定の部位の一例として、所定時間の経過時において最も少なく選択されている部位或いは最も多く選択されている部位が採用されてもよいし、予め決定された固定の部位が採用されてもよい。

[0069] ステップＳ１４の判別結果が否定的結果の場合、つまり確定条件が満たされない場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ１２に戻り、再度以降の処理を実行する。一方、ステップＳ１４の判別結果が肯定的結果の場合、つまり確定条件が満たされる場合、ゲーム提供部３７は、今回のルーチンを終了する。これにより、選択機会が付与され、かつその選択機会において他のユーザキャラクタの選択状況が各ユーザに共有される。より具体的には、一例として、選択機会及び他のユーザキャラクタの選択状況の情報を提供するため

の部位選択用ゲーム画面Ｇ１が表示される。

[0070] 一方、図８及び図９は、対戦処理を実現するための対戦処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。図８及び図９のルーチンは、一例として、対戦フェーズにおいて、所定の周期で繰り返し実行される。図８のルーチンが開始されると、ゲーム提供部３７は、まずステップＳ２１において、攻撃条件が満たされたか否か判別する。上述のように、例えば、クイズに正解した場合に、各ユーザキャラクタは敵キャラクタを攻撃する。したがって、一例として、攻撃条件は、各ユーザキャラクタがクイズに正解した場合に満たされる。つまり、ゲーム提供部３７は、一例として、ステップＳ２１において、各ユーザキャラクタがクイズに正解したか否か判別する。また、ゲーム提供部３７は、この判別を実行するために、センターサーバ２を介して、各ゲーム機ＧＭのクイズ結果を取得する。そして、この取得した各ゲーム機ＧＭのクイズ結果に基づいて、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２１の判別を実行する。この判別結果が否定的結果の場合、つまり攻撃条件が満たされていない場合（クイズに正解したユーザキャラクタが存在しない場合）、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２４に進む。

[0071] 一方、ステップＳ２１の判別結果が肯定的結果の場合、つまり攻撃条件が満たされている場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２２に進む。ステップＳ２２において、ゲーム提供部３７は、敵キャラクタへの攻撃を実行する。具体的には、ステップＳ２１で取得したクイズ結果に基づいて、ゲーム提供部３７は、クイズに正解した各ユーザキャラクタ画像４４が敵キャラクタ画像ＭＧを攻撃するように、クイズ用ゲーム画面Ｇ２の表示を制御する。また、この攻撃には、部位選択用ゲーム画面Ｇ１を介した選択結果が反映される。つまり、各ユーザキャラクタ画像４４は、部位選択用ゲーム画面Ｇ１での選択結果に応じた部位を攻撃するように制御される。換言すれば、ゲーム提供部３７は、各ユーザの選択結果に基づいて、各ユーザが選択した選択肢に応じた攻撃（変化）が付与されるように、部位選択用ゲーム画面Ｇ１の表示を制御する。一例として、ステップＳ２２において、敵キャラクタへの攻

撃は、このように実現される。

[0072] 続くステップＳ２３において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２２の処理の結果、敵キャラクタのＨＰ４５ａの量がゼロになったか否か判別する。この判別結果が肯定的結果の場合、つまり敵キャラクタのＨＰ４５ａの量がゼロになった場合、ゲーム提供部３７は、図９のステップＳ２９に進む。

[0073] 一方、ステップＳ２３の判別結果が否定的結果の場合、つまり敵キャラクタのＨＰ４５ａの量がゼロになっていない場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２４に進む。ステップＳ２４において、ゲーム提供部３７は、クイズの出題数がラウンド内の最大数に該当しているか否か判別する。この結果が否定的結果の場合、つまりクイズの出題数が最大数に該当していない場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２１に戻り、以降の処理を再度実行する。

[0074] 一方、ステップＳ２４の判別結果が肯定的結果の場合、つまりクイズの出題数が最大数に該当している場合、ゲーム提供部３７は、図９のステップＳ２５に進む。ステップＳ２５において、ゲーム提供部３７は、要求条件が満たされるか否か判別する。一例として、要求条件は、上述のように、敵キャラクタのＨＰ４５ａが所定量減少している場合に満たされる。そして、この判別結果が肯定的結果の場合、つまり要求条件が満たされる場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２８に進む。

[0075] 一方、ステップＳ２５の判別結果が否定的結果の場合、つまり要求条件が満たされていない場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２６に進む。ステップＳ２６において、ゲーム提供部３７は、敵キャラクタによる各ユーザキャラクタへの攻撃を実行する。より具体的には、ゲーム提供部３７は、敵キャラクタ画像ＭＧが各ユーザキャラクタ画像４４を攻撃するように、クイズ用ゲーム画面Ｇ２の表示を制御する。一例として、ステップＳ２２において、敵キャラクタへの攻撃は、このように実現される。

[0076] 続くステップＳ２７において、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２６の処理の結果、ユーザ側のＨＰ４６ａの量がゼロになったか否か判別する。この判別結果が肯定的結果の場合、つまりユーザ側のＨＰ４６ａの量がゼロにな

った場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２９に進む。

[0077] 一方、ステップＳ２７の判別結果が否定的結果の場合、つまりユーザ側のＨＰ４６ａの量がゼロになっていない場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２８に進む。ステップＳ２８において、ゲーム提供部３７は、現在のラウンドが最終ラウンドに該当するか否か判別する。この結果が否定的結果の場合、つまり現在のラウンドが最終ラウンドに該当しない場合、ゲーム提供部３７は、図８のステップＳ２１に戻り、以降の処理を再度実行する。

[0078] 一方、ステップＳ２８の判別結果が肯定的結果の場合、つまり現在のラウンドが最終ラウンドに該当する場合、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２９に進む。ステップＳ２９において、ゲーム提供部３７は、対戦フェーズの対戦結果を案内する。具体的には、例えば、図８のステップＳ２３の処理の後にステップＳ２９の処理が実行された場合、つまり各ユーザキャラクタによる攻撃の結果として敵キャラクタのＨＰ４５ａの量がゼロになっている場合、ゲーム提供部３７は、ユーザ側チームの勝利を示す情報を対戦結果として案内する。一方、例えば、ステップＳ２７の処理の後にステップＳ２９の処理が実行された場合、つまり敵キャラクタによる攻撃の結果としてユーザ側チームのＨＰ４６ａの量がゼロになっている場合、ゲーム提供部３７は、ユーザ側チームの敗北を示す情報を対戦結果として案内する。また、ステップＳ２８の処理の後にステップＳ２９の処理が実行された場合、つまり最終ラウンドを終えても敵キャラクタを攻略できていない場合、ゲーム提供部３７は、攻略失敗を示す情報を対戦結果として案内する。一例として、ステップＳ２９では、このように対戦結果が案内される。そして、ゲーム提供部３７は、ステップＳ２９の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。

[0079] 図８及び図９のルーチンにより、上述の対戦フェーズが実現される。より具体的には、各クイズの結果を通じて各ユーザキャラクタが敵キャラクタを攻撃することにより、敵キャラクタの攻略を目指す対戦が実現される。また、この対戦では、各ユーザキャラクタの攻撃には部位選択用ゲーム画面Ｇ１の選択した選択結果が反映される。結果として、各ユーザキャラクタによる

攻撃は、選択結果に応じた部位単位で実行される。

[0080] 以上に説明したように、この形態によれば、情報共有フェーズの選択機会において、部位選択用ゲーム画面Ｇ１を介して、チーム内の各ユーザの選択状況の情報が提供される。より具体的には、各ユーザには、部位選択用ゲーム画面Ｇ１を介して、他のユーザの選択中、或いは確定後の攻撃対象の部位の情報が提供される。つまり、攻撃対象の部位の情報を互いに共有するために、チャットやメール等をする必要がない。これにより、攻撃対象の確定に関するユーザ間の意見交換或いは共有に要する時間を抑制することができる。

[0081] また、部位選択用ゲーム画面Ｇ１では、確定前の選択途中の情報も提供される。これにより、他のユーザの選択途中の情報に基づいて、各ユーザは自己の攻撃対象を適宜変更することができる。したがって、この場合、各ユーザは、自己の攻撃対象の選択に他のユーザの選択状況の情報を確実に反映することができる。また、各ユーザの選択行為がそのまま共有されるので、各ユーザが表明する意見と実際の行為との間に齟齬がない。これにより、各ユーザの煩わしさを軽減することができるとともに、意見と行為との間の相違を抑制することができる。結果として、選択情報の共有効果を向上させることができる。

[0082] さらに、確定条件として所定時間の経過が採用される場合には、所定時間の経過に伴って、選択中の選択肢或いは所定の部位に攻撃対象が確定される。つまり、所定時間の経過に伴って、自動的に攻撃対象の部位を確定することができる。したがって、部位選択用ゲーム画面Ｇ１の使用時間を所定時間内に収めることができる。これにより、ユーザ間の意見交換等に要する時間を所定時間内に確実に抑制することができる。また、例えば、最も多く選択されている部位は、攻略が容易或いは攻略目前等の理由により、攻撃対象として適切な可能性がある。したがって、このような場合、所定の部位として最も多く選択されている部位が採用されていれば、適切な部位を攻撃対象として提供することができる。一方、例えば、最も少なく選択されている部位

が所定の部位として採用されている場合には、攻撃対象間のバランスを取ることができる。結果として、攻撃対象の偏りを改善することができる。

[0083] 以上の形態において、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０が、ゲーム提供部３７を通じて図７のルーチンを実行することにより本発明の機会付与手段、及び情報提供手段として機能する。また、ゲーム機ＧＭの制御ユニット３０が、ゲーム提供部３７を通じて、例えば、図８のステップＳ２２を実行することにより本発明の変化付与手段として機能する。

[0084] 本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。例えば、上述の形態では、対戦工程は、情報共有フェーズ及び対戦フェーズを含んでいる。そして、対戦フェーズでは、クイズ用ゲーム画面Ｇ２を通じて、クイズへの正解が直接敵キャラクタへの攻撃に該当するクイズゲームが提供されている。しかし、対戦工程は、このような形態に限定されない。例えば、対戦工程は、クイズフェーズを含んでいてよい。そして、クイズフェーズにおいて、所定の条件が満たされた場合に対戦フェーズに移行してもよい。つまり、クイズと敵キャラクタとの対戦とは、別々に提供されてもよい。

[0085] 図１０は、クイズと対戦とが別々に提供される場合の対戦用ゲーム画面Ｇ３の内容の一例を模式的に示す図である。図１０に示すように、一例として、対戦用ゲーム画面Ｇ３は、クイズ用ゲーム画面Ｇ２と同様に、敵キャラクタ画像ＭＧ（種類は相違）、各ユーザキャラクタ画像４４、及びクイズ情報領域４１を含んでいる。また、対戦用ゲーム画面Ｇ３は、ユーザ情報表示領域ＹＲ及び各行動用選択肢欄５０を更に含んでいる。

[0086] 各行動用選択肢欄５０は、各ユーザキャラクタが選択可能な対戦行動の選択肢を示す欄である。各ユーザキャラクタは、対戦フェーズにおいて、選択された行動用選択肢欄５０に対応する対戦行動を実行する。そして、対戦用ゲーム画面Ｇ３では、各ユーザの選択状況の情報として、各行動用選択肢欄５０の選択状況が共有される。

[0087] 具体的には、図１０の例では、“アタック”の対戦行動に対応する選択肢

を示す行動用選択肢欄５０には、“２人”の情報が表示されている。これにより、“アタック”の対戦行動（行動用選択肢欄５０）が２人のユーザによって考慮（選択中或いは確定後）されている情報が共有されている。同様に、“攻撃力ＵＰ”の対戦行動は１人のユーザによって、“回復”の対戦行動は２人のユーザによって、それぞれ考慮されている。つまり、このような対戦行動を示す各選択肢が本発明の選択肢として機能してもよい。そして、これらの選択肢に関する選択状況の情報が共有されてよい。このように、部位に限定されず、各種の選択肢が本発明の選択肢として採用されてよい。

[0088] 一方、ユーザ情報表示領域ＹＲは、各ユーザキャラクタに共通に関連する情報を表示するための領域である。ユーザ情報表示領域ＹＲは、例えば、ユーザＨＰゲージ４６（他の例としてハート型のゲージ）及びＡＰゲージ４９を含んでいる。ＡＰゲージ４９は、直線状に延び、所定の価値の量としてのＡＰの量４９ａを示すために使用されるゲージである。ＡＰは、各ユーザの攻撃の可否を示す媒体（価値）として使用される概念である。また、ＡＰゲージ４９及びＡＰの量４９ａは、チーム単位で使用される。つまり、ＡＰゲージ４９及びＡＰの量４９ａは、チーム内の全ユーザキャラクタに共通に関連付けられ、使用される。

[0089] 一例として、クイズフェーズから対戦フェーズへの移行には、ＡＰの量４９ａが使用される。例えば、ＡＰの量４９ａは、例えば、クイズフェーズのゲーム状況に応じて増減する。一例として、ＡＰの量４９ａは、クイズフェーズのプレイ時間に応じて増加する。また、ＡＰの量４９ａは、例えば、ゲーム状況としてクイズの正答状況を採用し、クイズフェーズにおけるクイズの正答数に応じて増加してもよい。さらに、ＡＰの量４９ａは、正答したクイズの特性に応じて増加してもよい。具体的には、例えば、クイズの特性として難易度が採用され、ＡＰの量４９ａは、正答したクイズの難易度が高いほど量が大きくなるように増加してもよい。そして、例えば、ＡＰの量４９ａがクイズフェーズにおいて所定値を超えた場合に対戦フェーズに移行する。一方で、対戦フェーズにおいて対戦行動が実行された場合、つまり対戦用

ゲーム画面Ｇ３において選択された対戦行動を各ユーザキャラクタが実行した場合には、ＡＰの量４９ａは減少してもよい。一例として、対戦フェーズは、このように構成されてもよい。そして、対戦フェーズが、対戦用ゲーム画面Ｇ３を介して、選択機会の付与及び選択状況の情報の共有の両方に使用されてもよい（或いは、対戦フェーズの一部が情報共有フェーズとして機能し、対戦フェーズの中で情報共有フェーズが提供されてもよい）。したがって、選択機会及び選択状況の情報の共有は、上述の情報共有フェーズに限定されず、対戦フェーズ等の各種の形態で実現されてもよい。

[0090] 上述の形態では、選択機会において各ユーザが選択した選択肢に対応する各変化が選択結果として付与されている。具体的には、選択機会に選択された各部位に対する個別の各攻撃（変化）がクイズ用ゲーム画面Ｇ２で付与されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。各種の選択肢に対応して、各種の変化がゲームに付与されてよい。例えば、各ユーザキャラクタに対応する選択肢に基づいて一つの変化が付与されてもよい。例えば、選択された選択肢群に最も多く含まれる選択肢に対応する変化だけが付与されてもよい。例えば、図４の例の場合、左手部位画像ＭＧ３だけがクイズに正解した全ユーザキャラクタによって攻撃されてもよい。つまり、選択機会は、攻撃対象の部位等、敵キャラクタとの対戦における攻撃対象或いは対戦行動を決定する投票の機会として使用されてもよい。

[0091] 上述の形態では、各選択肢の選択に伴って、その選択した選択肢に対応する変化が各ゲーム機ＧＭによって付与されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、各選択肢に対応する変化は、付与されなくてもよい。例えば、各ユーザキャラクタが各ユーザによって操作される場合には、各選択肢に対応する対戦行動は、実際にはユーザの操作によって実現されてもよい。この場合、共有された選択結果と実際の対戦行動との間の相違が許容されてもよい。したがって、各選択肢の選択状況に関する情報は、単に各ユーザの意見交換或いは共有等のためだけに使用されてもよい。

[0092] 上述の形態では、各ユーザによって同じ選択肢が選択され得るように、攻

撃対象の部位或いは対戦行動といった各ユーザに共通の選択肢が用意されている。しかし、本発明の選択肢は、このような形態に限定されない。変化の付与に使用される限り、各種の選択肢が本発明の選択肢として使用されてよい。例えば、その他にもアイテム、ストーリの選択等、ゲーム中の各種の選択肢が本発明の選択肢として採用されてよい。したがって、例えば、各ユーザに提示される選択肢は互いに共有していなくてもよい。つまり、異なる選択肢群が各ユーザに提示されてもよい。

[0093] 上述の各形態では、各ゲーム機ＧＭが提供するゲームは、複合的クイズゲームに限定されない。複数のユーザによって同時にプレイされる限り、ゲーム機ＧＭは、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、シューティングゲーム等の各種のゲームを提供してよい。

[0094] 同様に、ゲーム機ＧＭは、業務用のゲーム機に限定されない。ゲーム機ＧＭとして、例えば、家庭用の据置型ゲーム機（ゲームを実行可能な据置型のパーソナルコンピュータを含む）、携帯型のゲーム機（ゲームを実行可能なスマートフォン、タブレットＰＣ、携帯型のパーソナルコンピュータ等の携帯端末を含む）等、適宜の形態が採用されてよい。また、上述の形態では、制御ユニット３０及び記憶ユニット３１がゲーム機ＧＭに設けられている。しかし、本発明のゲーム機は、このような形態に限定されない。例えば、クラウドコンピューティングを利用してネットワーク上に論理的に制御ユニット３０及び記憶ユニット３１が設けられてもよい。つまり、ゲーム機ＧＭは、ネットワーク３を通じて制御ユニット３０処理結果を表示して提供する端末として構成されていてもよい。さらに、本発明のゲームシステムは、センターサーバ２が省略され、一台のゲーム機によって実現されてもよい。

[0095] 以下に、上述の内容から得られる本発明の一例を記載する。なお、以下の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、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。

[0096] 本発明のゲームシステム（１）は、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステムであって、前記複数のユーザにそれぞ

れ対応する複数の使用選択肢（ＭＧ１～ＭＧ３）が複数の選択肢（ＭＧ１～ＭＧ３）から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手段（３０）と、を備えている。

[0097] 本発明によれば、複数のユーザによって共用される選択機会において、複数の使用選択肢に関する選択状況の情報が共有される。つまり、各ユーザには、他のユーザの選択状況の情報が提供される。したがって、選択状況に関する意見交換等のために文章等を作成する必要がない。これにより、ゲーム中の各ユーザ間の意見交換或いは共有に要する時間を抑制することができる。

[0098] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記複数の選択肢は、前記選択機会において、確定条件が満たされた場合に確定される一方で、確定前までは変更が許容されるように選択され、前記選択状況の情報は、前記複数の使用選択肢に関する情報として、確定前における前記複数の使用選択肢の情報を含んでいてもよい。この場合、選択状況の情報として、選択途中の情報を提供することができる。これにより、各ユーザは、他のユーザの選択状況に基づいて使用選択肢を変更することができる。結果として、選択状況の情報の共有効果を向上させることができる。

[0099] 本発明のゲームシステムの一態様において、前記確定条件は、前記選択機会において所定時間が経過した場合に満たされ、前記選択機会では、前記確定条件が満たされた場合に前記所定時間の経過時に選択されている選択肢が使用選択肢として確定される一方で、前記所定時間の経過時に選択肢が選択されていないときには、所定の選択肢が使用選択肢として確定されてもよい。この場合、選択状況に関する意見交換等に要する時間を所定時間内に収めることができる。これにより、ゲーム中の各ユーザ間の意見交換或いは共有に要する時間を所定時間内に確実に抑制することができる。

[0100] 所定の選択肢として、どのような選択肢が採用されてもよい。例えば、所定時間が経過した場合に確定条件が満たされる態様において、前記複数の選

択肢は、前記複数のユーザによって同じ選択肢が選択され得るように共通に設定され、前記所定時間の経過時に最も多く選択されている使用選択肢或いは最も少なく選択されている使用選択肢が前記所定の選択肢として利用されてもよい。最も多く選択されている選択肢は、適切な選択肢の可能性がある。したがって、この場合、所定の選択肢として適切な選択肢を提供することができる。一方で、最も少なく選択されている選択肢が所定の選択肢として採用される場合には、偏りを改善することができる。

[0101] 複数の選択肢として、各種の選択肢が利用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記ゲームは、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の味方キャラクタ（４４）、及び前記複数の味方キャラクタの共通の対戦相手として機能する敵キャラクタ（ＭＧ）を含み、前記敵キャラクタは、複数の部分（ＭＧ１～ＭＧ３）を含み、前記複数の選択肢は、前記複数の部分にそれぞれ関連付けられ、前記選択機会では、前記複数の使用選択肢を介して、前記複数の部分がそれぞれ選択されてもよい。また、この態様において、前記複数の部分には、それぞれに特性が設定されていてもよい。

[0102] 各選択肢は、どのように使用されてもよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様において、前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手段（３０）と、前記選択機会における選択結果に基づいて、前記複数の使用選択肢に応じた少なくとも一つの変化を前記ゲームに付与する変化付与手段（３０）を更に備える態様が採用されてもよい。また、複数の使用選択肢に応じた変化として、各種の変化が採用されてもよい。例えば、本発明の各選択肢が変化の付与に使用される態様において、前記変化付与手段は、前記少なくとも一つの変化として、前記複数の使用選択肢にそれぞれ個別に対応する複数の変化を付与してもよい。

[0103] また、選択機会は、どのように付与されてもよい。例えば、前記複数のユーザには、共通に関連付けられ、前記ゲームの状況に応じて増減する所定の価値（例えば、ＡＰ）が設定され、前記機会付与手段は、前記所定の価値の

量（４９ａ）が所定値を超えた場合に前記選択機会を付与してもよい。この態様において、前記ゲームとして、前記複数のユーザのそれぞれに個別にクイズが出題されるクイズゲームが採用され、前記ゲームの状況として、前記ゲームの正答状況が採用され、前記所定の価値の量は、前記クイズの正答数に応じて増加する一方で、前記変化付与手段による前記変化の付与に伴って減少してもよい。また、この態様において、前記所定の価値の量は、正答した前記クイズの特性に応じて量が相違するように増加してもよい。さらに、この態様において、前記クイズの特性として、難易度が利用され、前記所定の価値の量は、正答した前記クイズの難易度が高いほど量が大きくなるように増加してもよい。

[0104] また、クイズは、どのように出題されてもよい。例えば、クイズゲームが提供される本発明の一態様において、前記複数のユーザには、同数の前記クイズが同期するように出題されてもよい。さらに、この態様において、前記クイズの内容は、前記複数のユーザ間で互いに一致していてもよい。

[0105] 所定の価値の量は、どのように提供されてもよい。例えば、本発明の所定の価値の量を使用する態様において、前記所定の価値の量は、直線状のゲージ（４９）を通じて表示されていてもよい。

[0106] また、ゲームシステムとして、各種の態様が採用されてよい。例えば、本発明のゲームシステムの一態様として、前記複数のユーザに前記ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機（ＧＭ）と、前記複数のゲーム機にネットワーク（３）を介して接続され、前記ゲームに関連するゲーム機用サービスを各ゲーム機に提供するサーバ装置（２）と、を更に備え、前記サーバ装置は、前記ゲーム機用サービスとして、前記複数のユーザによって前記ゲームが同時にプレイされるように、前記複数のゲーム機をマッチングするマッチングサービスを提供してもよい。

[0107] 本発明の制御方法は、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステム（１）に組み込まれるコンピュータ（３０）に、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢（ＭＧ１～ＭＧ３）が

複数の選択肢（ＭＧ１～ＭＧ３）から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手順と、前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手順と、前記選択機会における選択結果に基づいて、前記複数の使用選択肢に応じた少なくとも一つの変化を前記ゲームに付与する変化付与手順と、を実行させるものである。

[0108] また、本発明のゲームシステム用のコンピュータプログラムは、複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステム（１）に組み込まれるコンピュータ（３０）を、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢（ＭＧ１～ＭＧ３）が複数の選択肢（ＭＧ１～ＭＧ３）から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手段、前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手段、及び前記選択機会における選択結果に基づいて、前記複数の使用選択肢に応じた少なくとも一つの変化を前記ゲームに付与する変化付与手段として機能させるように構成されたものである。本発明の制御方法若しくはコンピュータプログラムが実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

符号の説明

[0109] １　ゲームシステム

２　センターサーバ（サーバ装置）

３　ネットワーク（通信回線）

３０　制御ユニット（コンピュータ、機会付与手段、情報提供手段、変化付与手段）

４４　ユーザキャラクタ画像（味方キャラクタ）

４９　ＡＰゲージ（ゲージ）

４９ａ　ＡＰの量（所定の価値の量）

ＧＭ　ゲーム機

ＭＧ　敵キャラクタ画像（敵キャラクタ）

ＭＧ１　頭部位画像（部分、選択肢）

ＭＧ２　右手部位画像（部分、選択肢）

ＭＧ３　左手部位画像（部分、選択肢）

請求の範囲

[請求項1] 複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステムであって、

前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢が複数の選択肢から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手段と、

前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を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2] 前記複数の選択肢は、前記選択機会において、確定条件が満たされた場合に確定される一方で、確定前までは変更が許容されるように選択され、

前記選択状況の情報は、前記複数の使用選択肢に関する情報として、確定前における前記複数の使用選択肢の情報を含んでいる、請求項１のゲームシステム。

[請求項3] 前記確定条件は、前記選択機会において所定時間が経過した場合に満たされ、

前記選択機会では、前記確定条件が満たされた場合に前記所定時間の経過時に選択されている選択肢が使用選択肢として確定される一方で、前記所定時間の経過時に選択肢が選択されていないときには、所定の選択肢が使用選択肢として確定される、請求項２のゲームシステム。

[請求項4] 前記複数の選択肢は、前記複数のユーザによって同じ選択肢が選択され得るように共通に設定され、

前記所定時間の経過時に最も多く選択されている使用選択肢或いは最も少なく選択されている使用選択肢が前記所定の選択肢として利用される、請求項３のゲームシステム。

[請求項5] 前記ゲームは、前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の味方キャラクタ、及び前記複数の味方キャラクタの共通の対戦相手として機能する敵キャラクタを含み、

前記敵キャラクタは、複数の部分を含み、

前記複数の選択肢は、前記複数の部分にそれぞれ関連付けられ、

前記選択機会では、前記複数の使用選択肢を介して、前記複数の部分がそれぞれ選択される、請求項１～４のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項6] 前記複数の部分には、それぞれに特性が設定されている、請求項５のゲームシステム。

[請求項7] 前記選択機会における選択結果に基づいて、前記複数の使用選択肢に応じた少なくとも一つの変化を前記ゲームに付与する変化付与手段を更に備える、請求項１～６のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項8] 前記変化付与手段は、前記少なくとも一つの変化として、前記複数の使用選択肢にそれぞれ個別に対応する複数の変化を付与する、請求項７のゲームシステム。

[請求項9] 前記複数のユーザには、共通に関連付けられ、前記ゲームの状況に応じて増減する所定の価値が設定され、

前記機会付与手段は、前記所定の価値の量が所定値を超えた場合に前記選択機会を付与する、請求項７又は８のゲームシステム。

[請求項10] 前記ゲームとして、前記複数のユーザのそれぞれに個別にクイズが出題されるクイズゲームが採用され、

前記ゲームの状況として、前記ゲームの正答状況が採用され、

前記所定の価値の量は、前記クイズの正答数に応じて増加する一方で、前記変化付与手段による前記変化の付与に伴って減少する、請求項９のゲームシステム。

[請求項11] 前記所定の価値の量は、正答した前記クイズの特性に応じて量が相違するように増加する、請求項１０のゲームシステム。

[請求項12] 前記クイズの特性として、難易度が利用され、

前記所定の価値の量は、正答した前記クイズの難易度が高いほど量が大きくなるように増加する、請求項１１のゲームシステム。

[請求項13] 前記複数のユーザには、同数の前記クイズが同期するように出題される、請求項１０～１２のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項14] 前記クイズの内容は、前記複数のユーザ間で互いに一致している、請求項１３のゲームシステム。

[請求項15] 前記所定の価値の量は、直線状のゲージを通じて表示されている、請求項９～１４のいずれか一項のゲームシステム。

[請求項16] 前記複数のユーザに前記ゲームをそれぞれ提供する複数のゲーム機と、

前記複数のゲーム機にネットワークを介して接続され、前記ゲームに関連するゲーム機用サービスを各ゲーム機に提供するサーバ装置と、

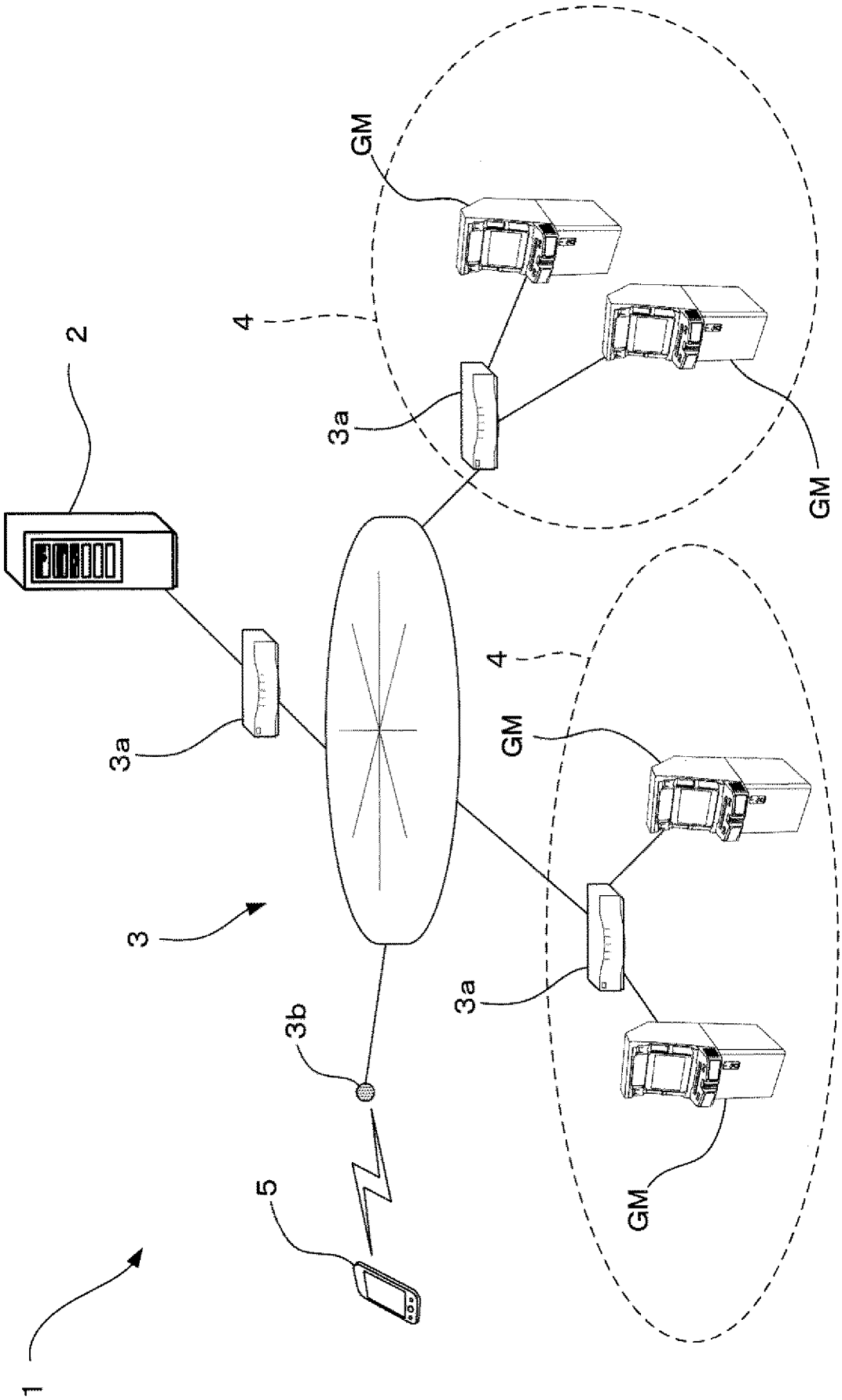
を更に備え、

前記サーバ装置は、前記ゲーム機用サービスとして、前記複数のユーザによって前記ゲームが同時にプレイされるように、前記複数のゲーム機をマッチングするマッチングサービスを提供する、請求項１～１５のいずれか一項のゲームシステム。

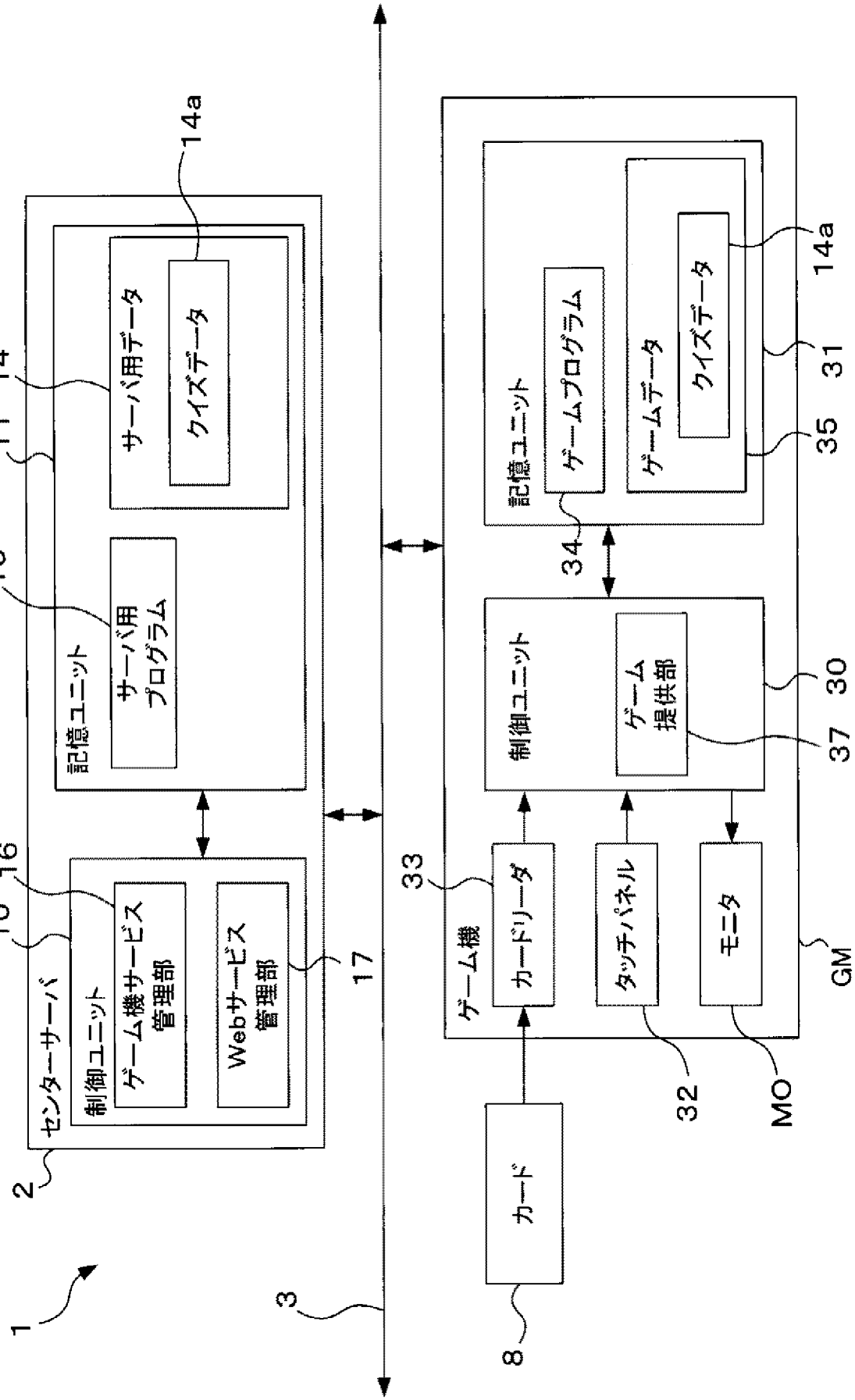
[請求項17] 複数のユーザによって同時にプレイされるゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータを、

前記複数のユーザにそれぞれ対応する複数の使用選択肢が複数の選択肢から前記複数のユーザによってそれぞれ個別に選択されるように、前記複数のユーザによって共用される選択機会を付与する機会付与手段、及び前記選択機会において、前記複数の使用選択肢に関する選択状況の情報を提供する情報提供手段として機能させるように構成されたゲームシステム用のコンピュータプログラム。

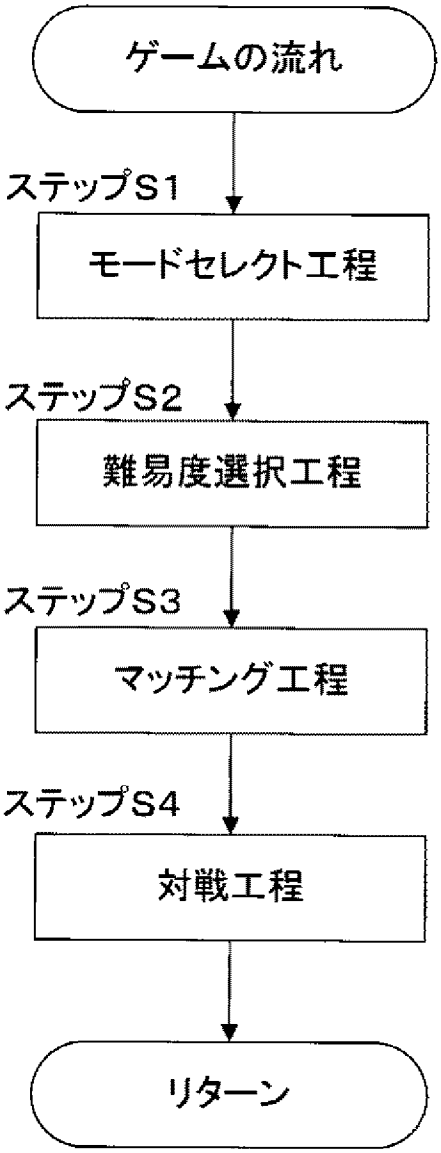
[図1]



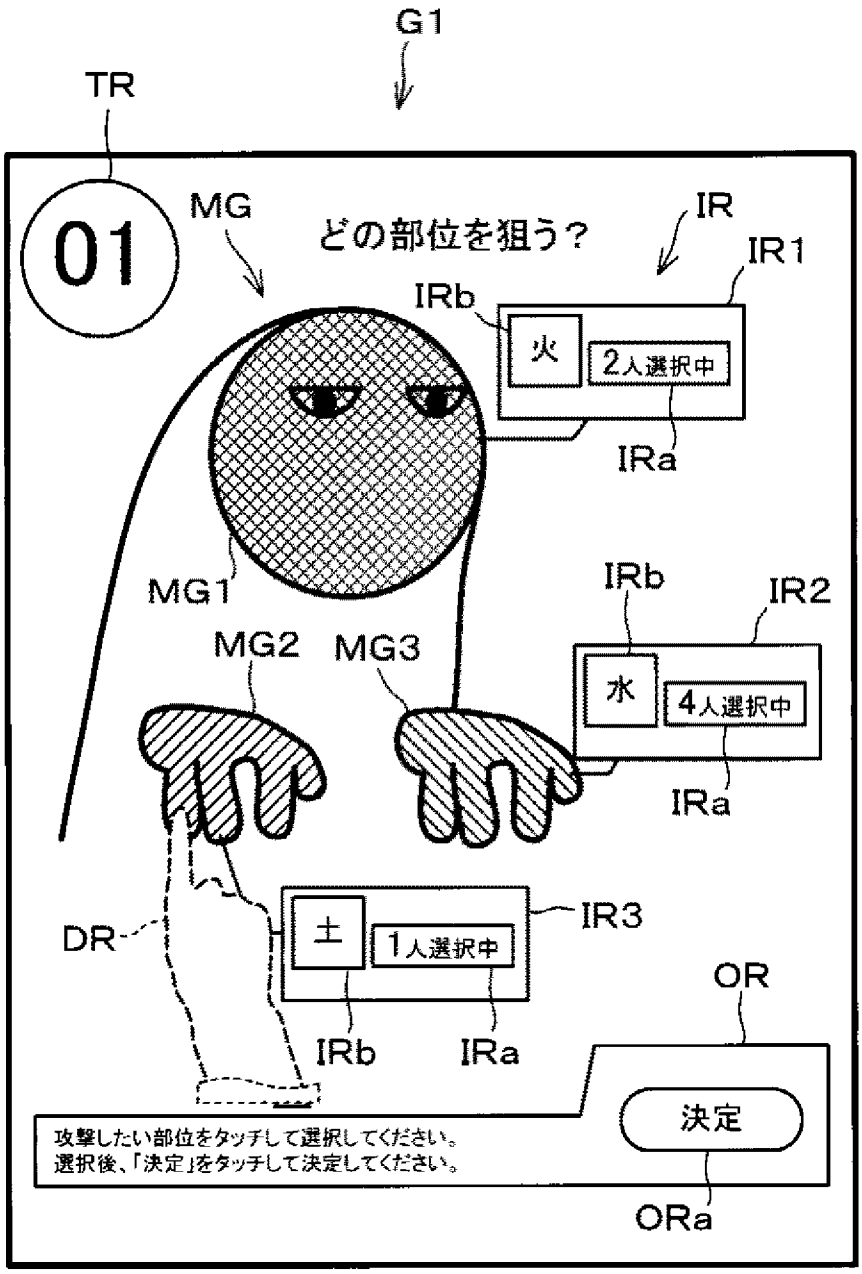
[図2]


1
2
センターサーバ
制御ユニット
ゲーム機サービス管理部
Webサービス管理部
10
16
17
記憶ユニット
サーバ用プログラム
15
サーバ用データ
クイズデータ
11
14
14a
3
8
カード
ゲーム機
カードリーダ
タッチパネル
モニタ
33
32
MO
GM
制御ユニット
ゲーム提供部
30
37
記憶ユニット
ゲームプログラム
34
ゲームデータ
クイズデータ
35
31
14a

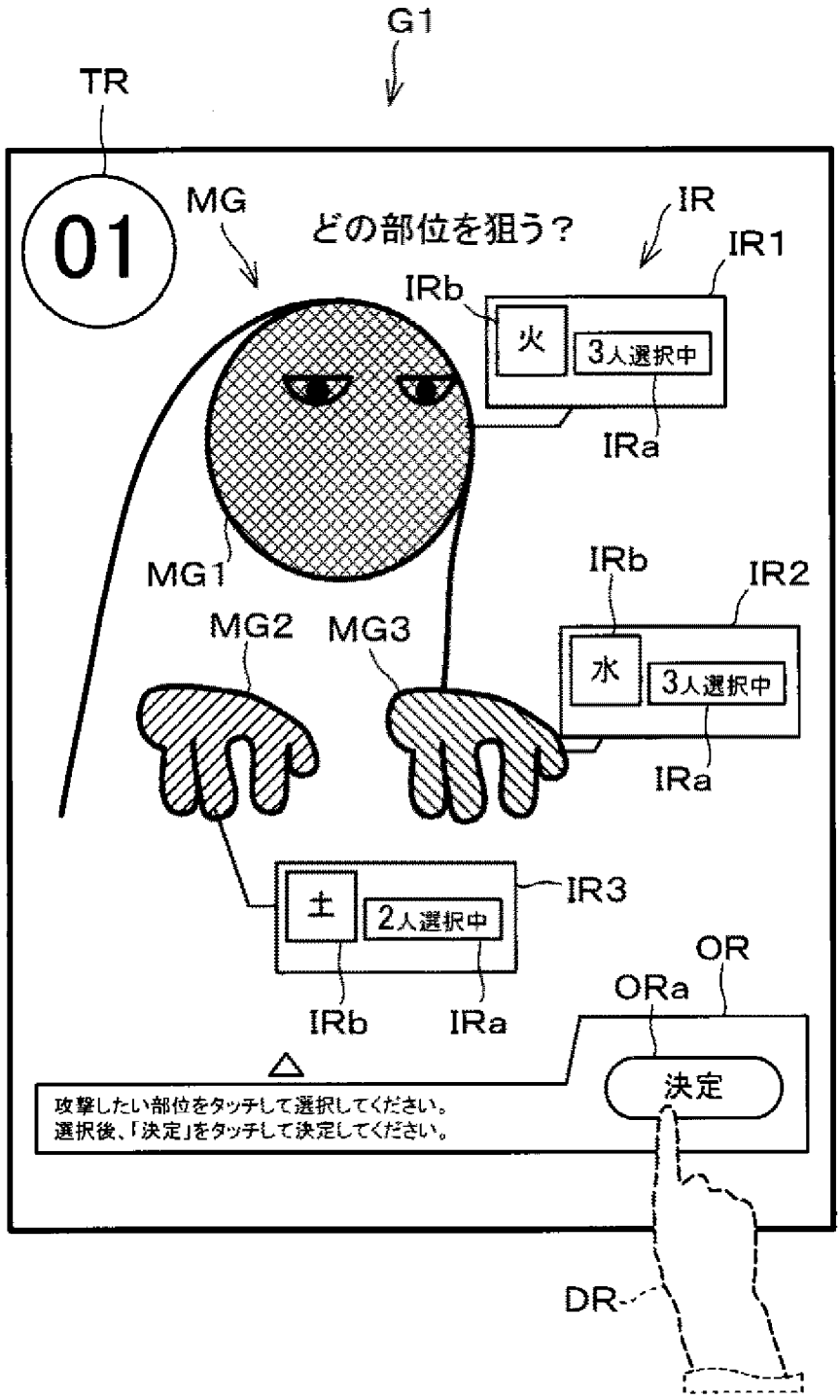
[図3]


ゲームの流れ
ステップS1
モードセレクト工程
ステップS2
難易度選択工程
ステップS3
マッチング工程
ステップS4
対戦工程
リターン

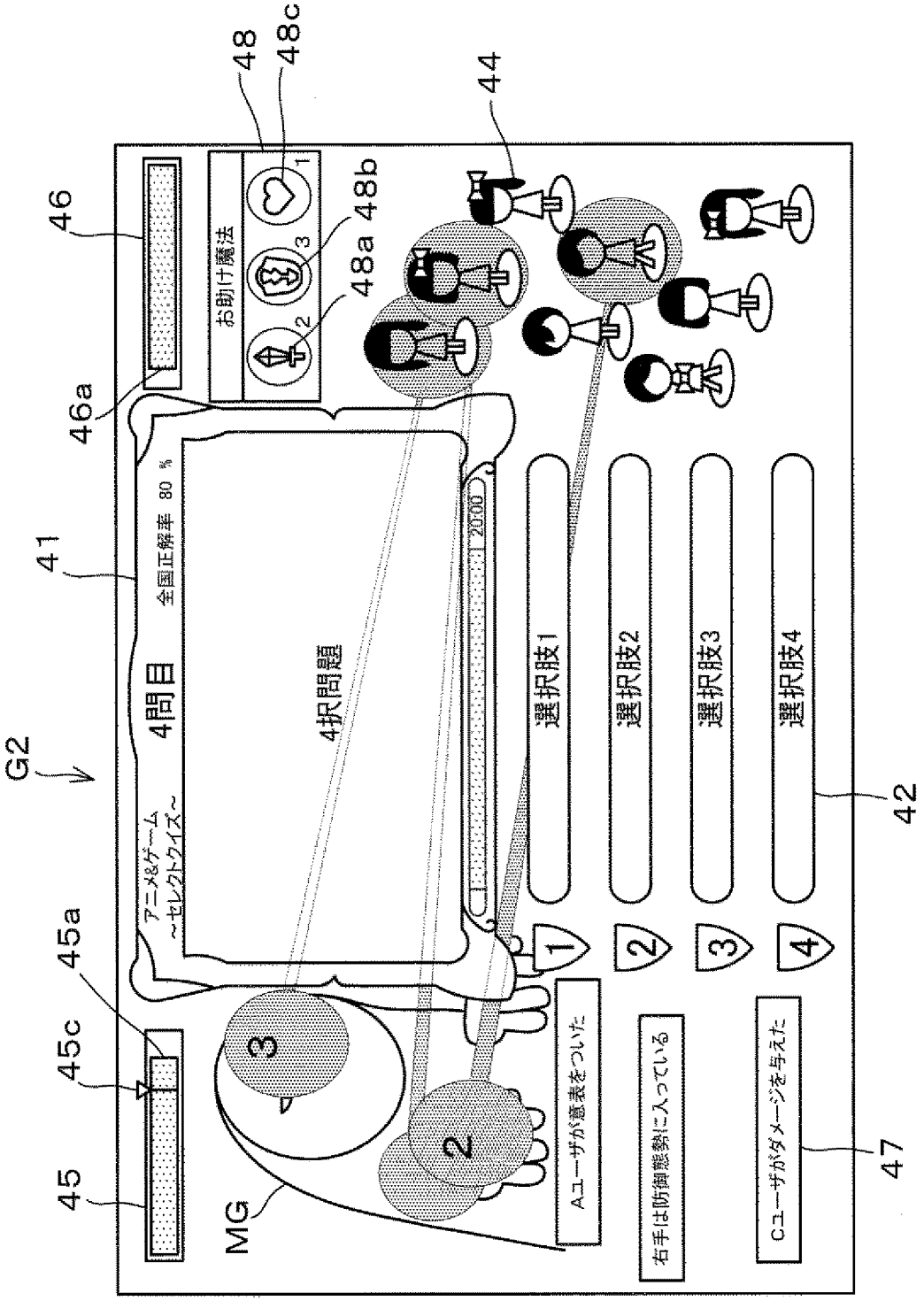
[図4]


G1
TR
01
MG
どの部位を狙う？
IR
IR1
IRb
火
2人選択中
IRa
MG1
IRb
IR2
MG2
MG3
水
4人選択中
IRa
DR
土
1人選択中
IR3
OR
IRb
IRa
決定
攻撃したい部位をタッチして選択してください。
選択後、「決定」をタッチして決定してください。
ORa

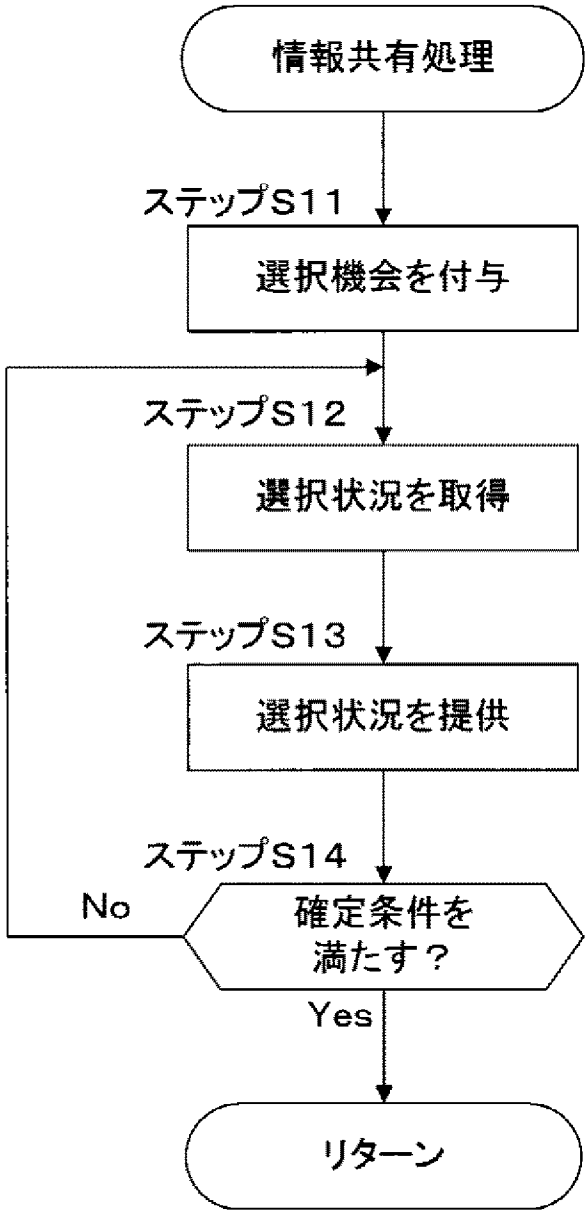
[図5]


G1
TR
01
MG
どの部位を狙う？
IR
IR1
IRb
火
3人選択中
IRa
MG1
IRb
IR2
MG2
MG3
水
3人選択中
IRa
土
2人選択中
IR3
IRb
IRa
OR
ORa
決定
攻撃したい部位をタッチして選択してください。
選択後、「決定」をタッチして決定してください。
DR

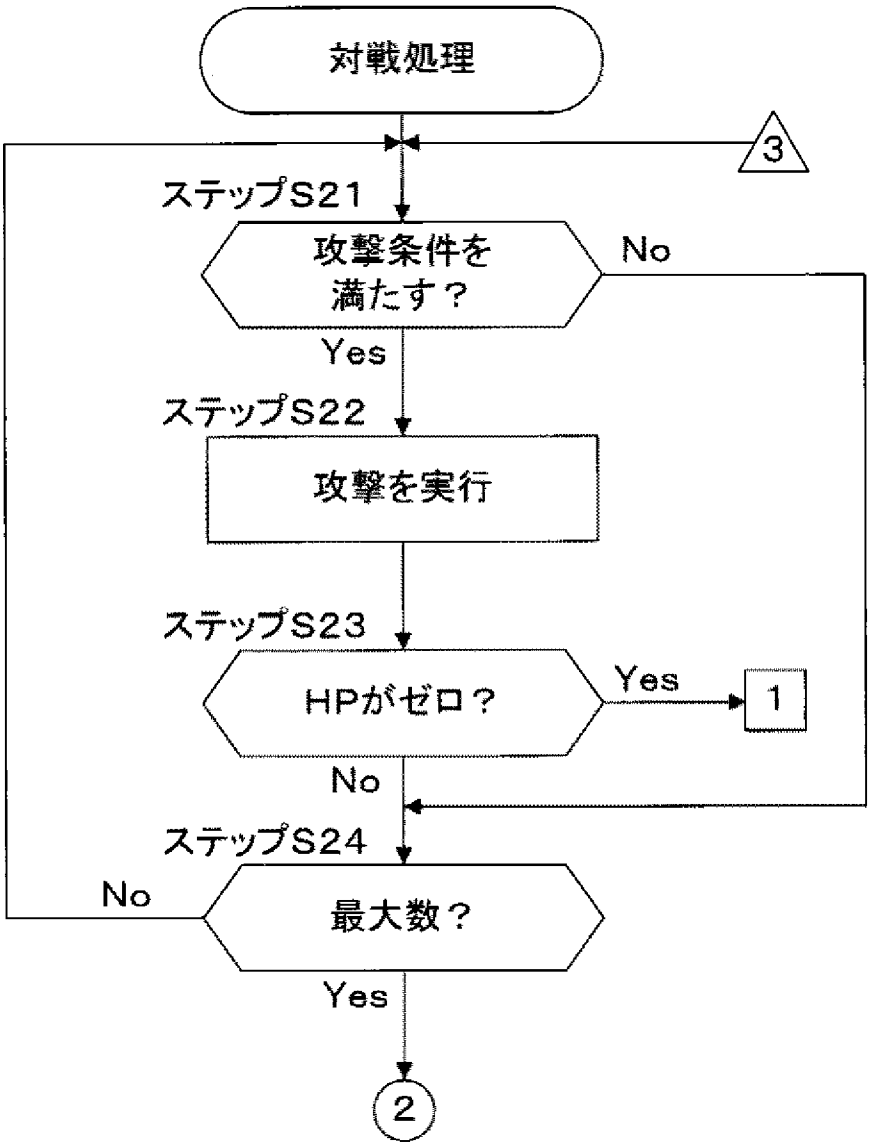
[図6]


48
48c
44
46
48b
48a
お助け魔法
46a
41
G2
全国正解率 80 %
4問目
アニメ&ゲーム
～セレクトクイズ～
4択問題
20:00
選択肢1
選択肢2
選択肢3
選択肢4
42
45a
45c
45
MG
Aユーザが意表をついた
右手は防御態勢に入っている
Cユーザがダメージを与えた
47

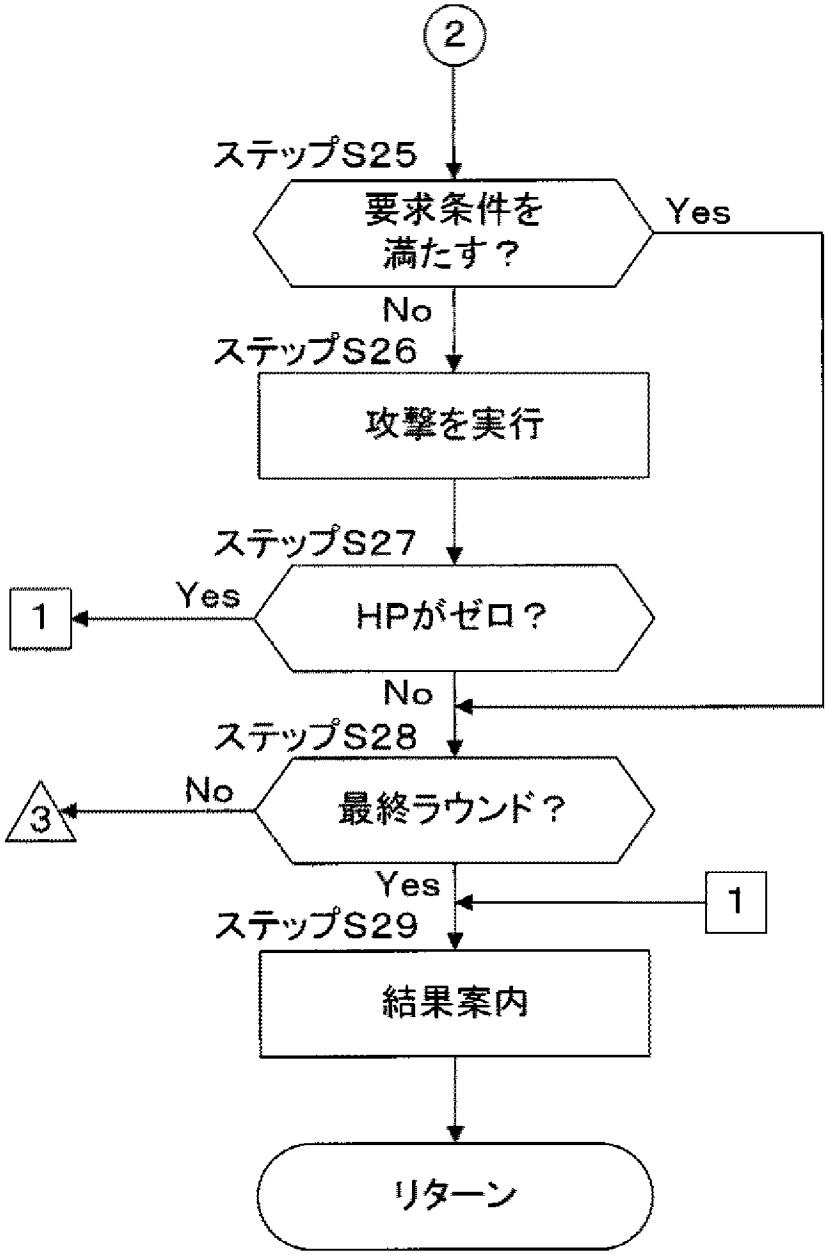
[図7]


情報共有処理
ステップS11
選択機会を付与
ステップS12
選択状況を取得
ステップS13
選択状況を提供
ステップS14
No
確定条件を
満たす？
Yes
リターン

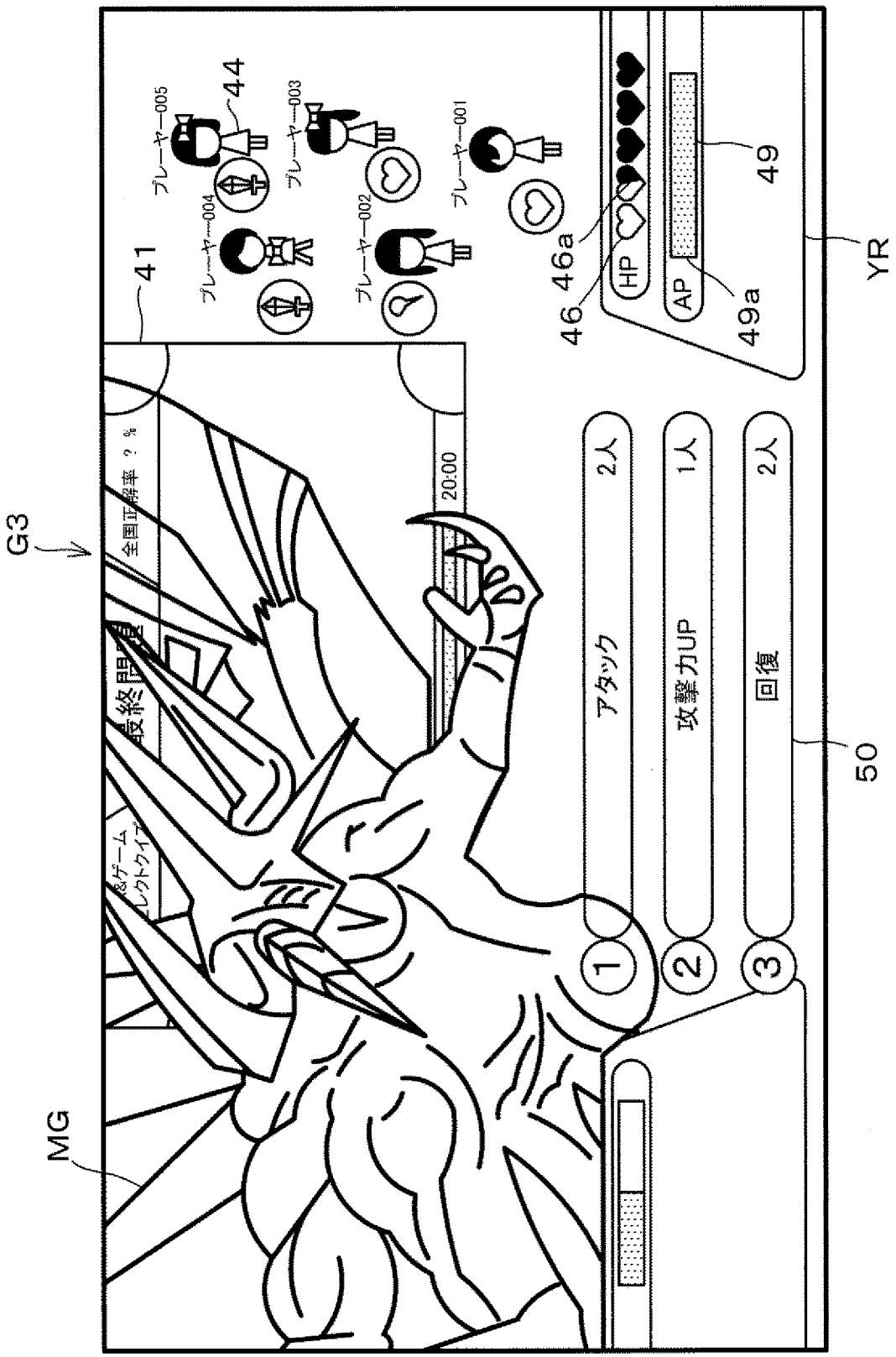
[図8]


対戦処理
3
ステップS21
攻撃条件を
満たす？
No
Yes
ステップS22
攻撃を実行
ステップS23
HPがゼロ？
Yes
1
No
ステップS24
No
最大数？
Yes
2

[図9]


2
ステップS25
要求条件を
満たす？
Yes
No
ステップS26
攻撃を実行
ステップS27
1
Yes
HPがゼロ？
No
ステップS28
3
No
最終ラウンド？
Yes
1
ステップS29
結果案内
リターン

[図10]


G3
MG
41
44
プレーヤー005
プレーヤー004
プレーヤー003
プレーヤー002
プレーヤー001
46
46a
HP
AP
49
49a
YR
50
アタック
2人
攻撃力UP
1人
回復
2人
1
2
3
20:00

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2015/069764

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/847(2014.01)i, *A63F13/30*(2014.01)i, *A63F13/533*(2014.01)i, *A63F13/537*(2014.01)i, *A63F13/58*(2014.01)i, *A63F13/795*(2014.01)i, *A63F13/80*(2014.01)i
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/00-13/98, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2015
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2015 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2015

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 11-250275 A (Namco Ltd.), 17 September 1999 (17.09.1999), paragraphs [0035] to [0039]; fig. 4 to 5 & JP 2939232 B1	1-2,7-8,17 3-4,9-16
Y	JP 9-155063 A (Namco Ltd.), 17 June 1997 (17.06.1997), paragraphs [0054] to [0057]; fig. 6 & JP 3297278 B2	3-4
Y	JP 2014-30587 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 20 February 2014 (20.02.2014), paragraph [0127] & US 2014/0038696 A1	4

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
17 September 2015 (17.09.15)	06 October 2015 (06.10.15)
Name and mailing address of the ISA/ Japan Patent Office 3-4-3,Kasumigaseki,Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915,Japan	Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2015/069764

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A Y	JP 5468155 B1 (DeNA Co., Ltd.), 09 April 2014 (09.04.2014), paragraphs [0002], [0041], [0055] & JP 2014-188331 A & US 2014/0295962 A1 & US 9039525 B2	5-6 9-15
A	JP 2001-9164 A (Square Co., Ltd.), 16 January 2001 (16.01.2001), paragraph [0051] & US 6210273 B1 & JP 3249492 B2	6
Y	JP 2010-115 A (Sega Corp.), 07 January 2010 (07.01.2010), paragraphs [0010] to [0012], [0020], [0066] & JP 5403207 B2 & WO 2009/154189 A1	10-14
Y	WO 2013/187472 A1 (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 19 December 2013 (19.12.2013), paragraph [0021]; fig. 2 & CN 104363968 A & JP 5763841 B2	15
Y	JP 2013-34554 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 21 February 2013 (21.02.2013), paragraphs [0018], [0023] & JP 5129881 B1 & CN 103732298 A & TW 201313282 A & US 2014/0155176 A1 & WO 2013/018833 A1	16

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１５／０６９７６４

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/847(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/533(2014.01)i, A63F13/537(2014.01)i, A63F13/58(2014.01)i, A63F13/795(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/00-13/98, A63F9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１５年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１５年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１５年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
X Y	JP 11-250275 A（株式会社ナムコ） 1999.09.17, 段落［００３５］－［００３９］, 図４－５ & JP 2939232 B1	1-2, 7-8, 17 3-4, 9-16
Y	JP 9-155063 A（株式会社ナムコ） 1997.06.17, 段落［００５４］－［００５７］, 図６ & JP 3297278 B2	3-4

☑　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー
「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
１７．０９．２０１５	０６．１０．２０１５

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｂ　５７１２
柴田　和雄
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２３７

Ｃ（続き）．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
Y	JP 2014-30587 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.02.20, 段落［０１２７］ & US 2014/0038696 A1	4
A	JP 5468155 B1 (株式会社　ディー・エヌ・エー)	5-6
Y	2014.04.09, 段落［０００２］, ［００４１］, ［００５５］ & JP 2014-188331 A & US 2014/0295962 A1 & US 9039525 B2	9-15
A	JP 2001-9164 A (株式会社スクウェア) 2001.01.16, 段落［００５１］ & US 6210273 B1 & JP 3249492 B2	6
Y	JP 2010-115 A (株式会社セガ) 2010.01.07, 段落［００１０］－［００１２］, ［００２０］, ［００６６］ & JP 5403207 B2 & WO 2009/154189 A1	10-14
Y	WO 2013/187472 A1 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013.12.19, 段落［００２１］, 図２ & CN 104363968 A & JP 5763841 B2	15
Y	JP 2013-34554 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013.02.21, 段落［００１８］, ［００２３］ & JP 5129881 B1 & CN 103732298 A & TW 201313282 A & US 2014/0155176 A1 & WO 2013/018833 A1	16