

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-209202

(P2019-209202A)

(43) 公開日 令和1年12月12日(2019.12.12)

(51) Int.Cl.

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

D

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2019-172509 (P2019-172509)
 (22) 出願日 令和1年9月24日 (2019.9.24)
 (62) 分割の表示 特願2016-147500 (P2016-147500)
 の分割
 原出願日 平成26年7月11日 (2014.7.11)

(71) 出願人 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタテインメン
 ト
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 石澤 あゆみ
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 上 雄平
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 新保 満美
 東京都港区赤坂九丁目7番2号

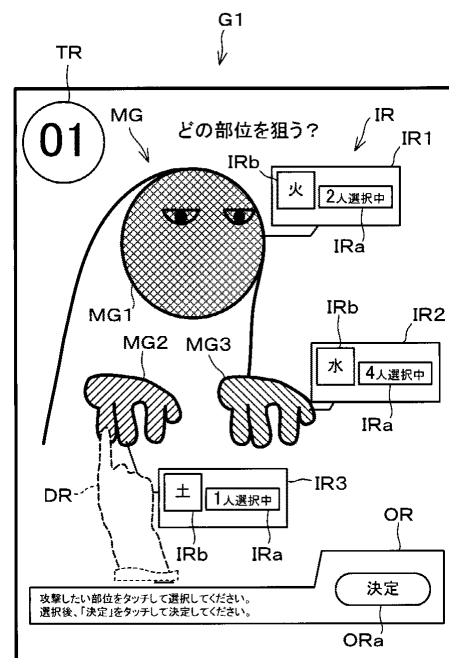
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、それに用いられる制御方法及びコンピュータプログラム

(57) 【要約】

【課題】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。

【解決手段】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ー画像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ー4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。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】**【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、ことを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

10

【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、複数のキャラクター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】

20

【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。

30

【0005】

40

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。

50

【 0 0 0 7 】

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。

【 0 0 0 8 】

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。

10

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

【 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。

20

【 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 1 0 】 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 】

【 0 0 1 0 】

30

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 G M を含んでいる。ゲーム機 G M 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 G M 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 G M 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 G M 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 G M がセンターサーバ 2 として機能してもよい。

40

【 0 0 1 1 】

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。

50

【 0 0 1 2 】

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、を組み合わせるネットワーク 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 3 a を介して、ユーザ端末 5 はアクセスポイント 3 b を介して、それぞれネットワーク 3 に接続されている。

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

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 GM 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。

【 0 0 1 5 】

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。

【 0 0 1 6 】

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 1 0 と、記憶ユニット 1 1 と、を備えている。制御ユニット 1 0 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 1 0 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。

【 0 0 1 7 】

記憶ユニット 1 1 は、制御ユニット 1 0 に接続されている。記憶ユニット 1 1 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 1 1 には、サーバ用データ 1 4 及びサーバ用プログラム 1 5 が記憶されている。サーバ用プログラム 1 5 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 1 0 がサーバ用プログラム 1 5 を読み取って実行することにより、制御ユニット 1 0 の内部には、ゲーム機サービス管理部 1 6 及び Web サービス管理部 1 7 が設けられる。

【 0 0 1 8 】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、カードリーダー 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、カードリーダー 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。

40

【0023】

カードリーダー 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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ブ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ブラクティスモードは、複数のストーリー或いは複数のブ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

50

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、ブ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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。

50

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

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。

【 0 0 3 6 】

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 S 3）。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 G M 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 G M が各ユーザキャラクタに対応するように、各ゲーム機 G M 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。

【 0 0 3 7 】

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 S 4）。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。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 0 】

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。

10

【 0 0 4 1 】

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 G M 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。

【 0 0 4 2 】

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。選択機会とは、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。

20

【 0 0 4 3 】

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。

30

【 0 0 4 4 】

図 4 に示すように、部位選択用ゲーム画面 G 1 は、一例として、残り時間案内領域 T R、敵キャラクタ画像 M G、情報共有領域 I R、及び操作案内領域 O R を含んでいる。残り時間案内領域 T R 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 G 1 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 M G 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 M G は、各部位の一例として、頭部位画像 M G 1、右手部位画像 M G 2、及び左手部位画像 M G 3 を含んでいる。したがって、各ユーザは、各ゲーム機 G M を通じて、これら部位 M G 1 ~ M G 3 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 M G 1 ~ M G 3 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、対戦の継続の可否を判断する価値として機能する H P が採用されてもよい。つまり、一例として、各部位 M G 1 ~ M G 3 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 M G 1 ~ M G 3 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 M G 1 ~ M G 3 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。

40

【 0 0 4 5 】

操作案内領域 O R は、部位選択用ゲーム画面 G 1 においてユーザが実行すべき操作の情

50

報を案内するための領域である。また、操作案内領域 O R は、一例として、決定ボタン画像 O R a を含んでいる。決定ボタン画像 O R a は、攻撃対象の部位の決定に使用される。つまり、各部位 M G 1 ~ M G 3 の選択後、決定ボタン画像 O R a 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 O R a 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 M G 1 ~ M G 3 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 O R a 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 M G 1 ~ M G 3 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 I R 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 I R 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 I R は、第 1 情報共有領域 I R 1、第 2 情報共有領域 I R 2、及び第 3 情報共有領域 I R 3 を含んでいる。

【0047】

第 1 情報共有領域 I R 1 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 M G 1 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 M G 1 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 I R 1 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 I R a を含んでいる。また、情報共有領域 I R は、一例として、属性情報欄 I R b を含んでもよい。属性情報欄 I R b は、各部位 M G 1 ~ M G 3 の属性の情報を表示するための欄である。つまり、各部位 M G 1 ~ M G 3 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 I R b を介して表示されてもよい。

【0048】

同様に、第 2 情報共有領域 I R 2 は左手部位画像 M G 3 を、第 3 情報共有領域 I R 3 は右手部位画像 M G 2 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 I R 2 の選択数情報欄 I R a 或いは第 3 情報共有領域 I R 3 の選択数情報欄 I R a に表示される。さらに、第 2 情報共有領域 I R 2 の属性情報欄 I R b には左手部位画像 M G 3 の属性の情報が、第 3 情報共有領域 I R 3 の属性情報欄 I R b には右手部位画像 M G 2 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 I R 1 の選択数情報欄 I R a には“ 2 人選択中 ”の情報が、第 2 情報共有領域 I R 2 の選択数情報欄 I R a には“ 4 人選択中 ”の情報が、第 3 情報共有領域 I R 3 の選択数情報欄 I R a 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 M G 1 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 M G 3 は 4 人のユーザによって、右手部位画像 M G 2 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 I R 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 I R 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 I R 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 O R 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 G 1 に対する操作の一例として、タッチパネル 3 2 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

10

20

30

40

50

、各部位 M G 1 ~ M G 3 或いは決定ボタン画像 O R a に対するタッチ操作によって、各部位 M G 1 ~ M G 3 の選択或いは決定が実行される。一方、残り時間案内領域 T R には、残り 1 秒を示す “ 0 1 ” の情報が表示されている。つまり、残り 1 秒以内に、各部位 M G 1 ~ M G 3 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 D R (実際の部位選択用ゲーム画面 G 1 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 M G 2 が攻撃対象として選択される場合を示している。

【 0 0 5 1 】

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 G 1 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 I R 3 の選択数情報欄 I R a 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 M G 2 に対するタッチ操作の結果、右手部位画像 M G 2 を攻撃対象とするユーザの数が一人増えている。

10

【 0 0 5 2 】

同様に、図 4 の例と比べて、左手部位画像 M G 3 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 M G 1 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 M G 3 から頭部位画像 M G 1 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 G 1 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 O R a 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 G 1 が各ゲーム機 G M 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 G 1 を通じて情報共有フェーズが実現される。

20

【 0 0 5 3 】

なお、情報共有領域 I R 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 I R a とにより区別されて表示されてもよい。

【 0 0 5 4 】

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 G 2 は、クイズ情報領域 4 1、各解答候補欄 4 2、敵キャラクタ画像 M G、各ユーザキャラクタ画像 4 4、敵 H P ゲージ 4 5、及びユーザ H P ゲージ 4 6 を含んでいる。

30

【 0 0 5 5 】

クイズ情報領域 4 1 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 4 1 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、“ 8 0 % ”)、問題数 (例えば、“ 4 問目 ”)、及び解答時間 (例えば、2 0 秒を示す “ 2 0 : 0 0 ”) 等、クイズに必要な情報が表示される。一方、各解答候補欄 4 2 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 M G 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 4 4 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 4 4 が表示される。

40

【 0 0 5 6 】

敵 H P ゲージ 4 5 は、直線状に延びるゲージである。敵 H P ゲージ 4 5 は、敵キャラクタの H P 4 5 a の量を示すために使用される。したがって、敵 H P ゲージ 4 5 の H P 4 5 a 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

50

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、HP 45a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HP 45a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HP 46aの量を示すために使用される。つまり、HP 46a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、HP 46a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HP 46a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HP 46a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HP 45a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HP 45a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HP 45a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、複数のラウ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HP 45a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HP 45a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

10

20

30

40

50

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 HP 45 a の残量は、依然として要求値マーク 45 c 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 HP 46 a 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 HP 46 a 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 G 1 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 G 2 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 G 2 を通じて、対戦フェーズが実現される。

10

【0062】

なお、クイズ用ゲーム画面 G 2 は、例えば、その他にもアイテム情報欄 48 を含んでもよい。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 48 a、盾マークアイテム 48 b、及びハートマークアイテム 48 c が使用されてもよい。そして、例えば、剣マークアイテム 48 a は攻撃力を、盾マークアイテム 48 b 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 48 c は、HP 46 a 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 48 a 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 48 a 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 48 a 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。

20

【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。

30

【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 S 3）の終了後、つまり対戦工程（ステップ S 4）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 S 11 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 G 1 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 S 11 において、部位選択用ゲーム画面 G 1 を表示させることにより、選択機会を付与してもよい。

40

【0066】

続くステップ S 12 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

50

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 M G 1 ~ M G 3 の情報を取得する。また、ゲーム提供部 3 7 は、例えば、他のゲーム機 G M 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 G M から取得する。

【 0 0 6 7 】

続くステップ S 1 3 において、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 1 1 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 G 1 の情報共有領域 I R に表示される。したがって、ゲーム提供部 3 7 は、例えば、ステップ S 1 3 において、情報共有領域 I R 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。

【 0 0 6 8 】

次のステップ S 1 4 において、ゲーム提供部 3 7 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 O R a 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 O R a 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 G 1 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 T R 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

10

20

【 0 0 6 9 】

ステップ S 1 4 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 3 7 は、ステップ S 1 2 に戻り、再度以降の処理を実行する。一方、ステップ S 1 4 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 3 7 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 G 1 が表示される。

30

【 0 0 7 0 】

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 3 7 は、まずステップ S 2 1 において、攻撃条件が満たされたか否かを判別する。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 3 7 は、一例として、ステップ S 2 1 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を判別する。また、ゲーム提供部 3 7 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 G M 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 G M のクイズ結果に基づいて、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 2 1 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 3 7 は、ステップ S 2 4 に進む。

40

【 0 0 7 1 】

一方、ステップ S 2 1 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 3 7 は、ステップ S 2 2 に進む。ステップ S 2 2 において、ゲーム提供部 3 7 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 S 2 1 で取得したクイズ結果に基づいて、ゲーム提供部 3 7 は、クイズに正解した各ユーザキャラクタ画像 4 4 が敵キャラクタ画像 M G を攻撃するように、クイズ用ゲーム画面 G 2 の表示を制御

50

する。また、この攻撃には、部位選択用ゲーム画面 G 1 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 4 4 は、部位選択用ゲーム画面 G 1 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 3 7 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 G 1 の表示を制御する。一例として、ステップ S 2 2 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。

【 0 0 7 2 】

続くステップ S 2 3 において、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 2 2 の処理の結果、敵キャラクタの H P 4 5 a の量がゼロになったか否かを判別する。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 H P 4 5 a の量がゼロになった場合、ゲーム提供部 3 7 は、図 9 のステップ S 2 9 に進む。

10

【 0 0 7 3 】

一方、ステップ S 2 3 の判別結果が否定的結果の場合、つまり敵キャラクタの H P 4 5 a の量がゼロになっていない場合、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 2 4 に進む。ステップ S 2 4 において、ゲーム提供部 3 7 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を判別する。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 3 7 は、ステップ S 2 1 に戻り、以降の処理を再度実行する。

【 0 0 7 4 】

一方、ステップ S 2 4 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 3 7 は、図 9 のステップ S 2 5 に進む。ステップ S 2 5 において、ゲーム提供部 3 7 は、要求条件が満たされるか否かを判別する。一例として、要求条件は、上述のように、敵キャラクタの H P 4 5 a 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 3 7 は、ステップ S 2 8 に進む。

20

【 0 0 7 5 】

一方、ステップ S 2 5 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 3 7 は、ステップ S 2 6 に進む。ステップ S 2 6 において、ゲーム提供部 3 7 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 3 7 は、敵キャラクタ画像 M G が各ユーザキャラクタ画像 4 4 を攻撃するように、クイズ用ゲーム画面 G 2 の表示を制御する。一例として、ステップ S 2 2 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。

30

【 0 0 7 6 】

続くステップ S 2 7 において、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 2 6 の処理の結果、ユーザ側の H P 4 6 a の量がゼロになったか否かを判別する。この判別結果が肯定的結果の場合、つまりユーザ側の H P 4 6 a の量がゼロになった場合、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 2 9 に進む。

【 0 0 7 7 】

一方、ステップ S 2 7 の判別結果が否定的結果の場合、つまりユーザ側の H P 4 6 a の量がゼロになっていない場合、ゲーム提供部 3 7 は、ステップ S 2 8 に進む。ステップ S 2 8 において、ゲーム提供部 3 7 は、現在のラウンドが最終ラウンドに該当するか否かを判別する。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 3 7 は、図 8 のステップ S 2 1 に戻り、以降の処理を再度実行する。

40

【 0 0 7 8 】

一方、ステップ S 2 8 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 3 7 は、ステップ S 2 9 に進む。ステップ S 2 9 において、ゲーム提供部 3 7 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 S 2 3 の処理の後にステップ S 2 9 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 H P 4 5 a の量がゼロになって

50

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 S 27 の処理の後にステップ S 29 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 HP 46a 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 S 28 の処理の後にステップ S 29 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 S 29 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 S 29 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 G 1 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 G 1 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 G 1 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 G 1 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 G 1 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 S 22 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、

10

20

30

40

50

対戦フェーズでは、クイズ用ゲーム画面 G 2 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。

【 0 0 8 5 】

図 1 0 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 G 3 の内容の一例を模式的に示す図である。図 1 0 に示すように、一例として、対戦用ゲーム画面 G 3 は、クイズ用ゲーム画面 G 2 と同様に、敵キャラクタ画像 M G (種類は相違)、各ユーザキャラクタ画像 4 4、及びクイズ情報領域 4 1 を含んでいる。また、対戦用ゲーム画面 G 3

10

【 0 0 8 6 】

各行動用選択肢欄 5 0 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 5 0 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 G 3 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 5 0 の選択状況が共有される。

【 0 0 8 7 】

具体的には、図 1 0 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 5 0 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 5 0)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。

20

【 0 0 8 8 】

一方、ユーザ情報表示領域 Y R 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 Y R は、例えば、ユーザ H P ゲージ 4 6 (他の例としてハート型のゲージ)及び A P ゲージ 4 9 を含んでいる。A P ゲージ 4 9 は、直線状に延び、所定の価値の量としての A P の量 4 9 a を示すために使用されるゲージである。A P 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、A P ゲージ 4 9 及び A P の量 4 9 a は、チーム単位で使用される。つまり、A P ゲージ 4 9 及び A P の量 4 9 a 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。

30

【 0 0 8 9 】

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、A P の量 4 9 a が使用される。例えば、A P の量 4 9 a 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、A P の量 4 9 a は、クイズフェーズのプレイ時間に応じて増加する。また、A P の量 4 9 a 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、A P の量 4 9 a 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、A P の量 4 9 a 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、A P の量 4 9 a 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 G 3 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、A P の量 4 9 a 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 G 3 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

40

50

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。

10

【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。

20

【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、ストーリーの選択等、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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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ー(44)、及び前記複数の味方キャラクターの共通の対戦相手として機能する敵キャラクター(MG)を含み、前記敵キャラクターは、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。

50

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

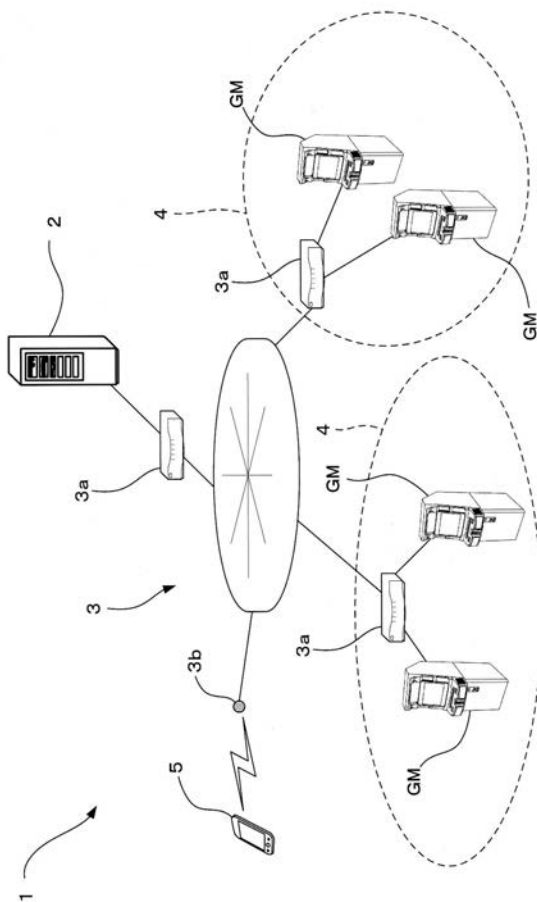
【符号の説明】

【0109】

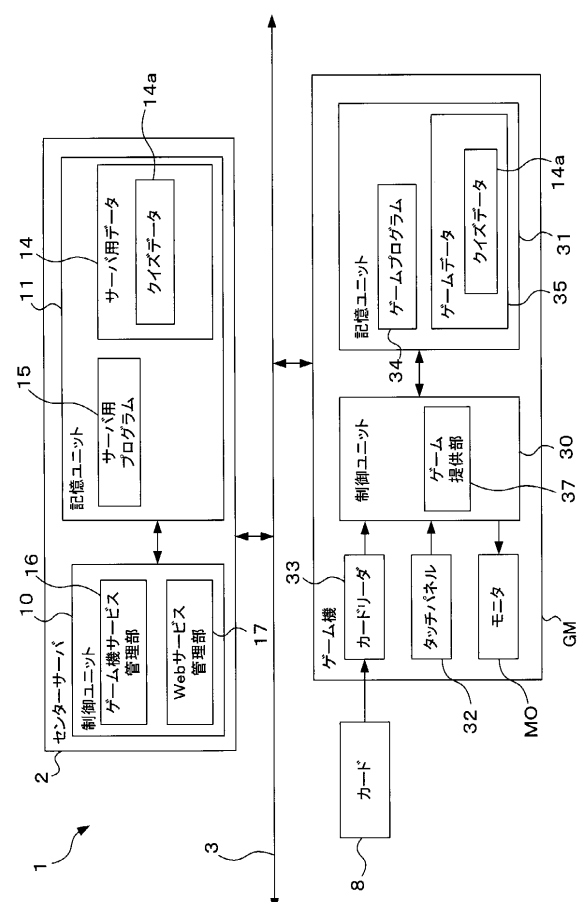
- 1 ゲームシステム
- 2 センターサーバ（サーバ装置）
- 3 ネットワーク（通信回線）
- 30 制御ユニット（コンピュータ、機会付与手段、情報提供手段、変化付与手段）
- 44 ユーザキャラクタ画像（味方キャラクタ）
- 49 APゲージ（ゲージ）
- 49a APの量（所定の価値の量）
- GM ゲーム機
- MG 敵キャラクタ画像（敵キャラクタ）
- MG1 頭部位画像（部分、選択肢）
- MG2 右手部位画像（部分、選択肢）
- MG3 左手部位画像（部分、選択肢）

10

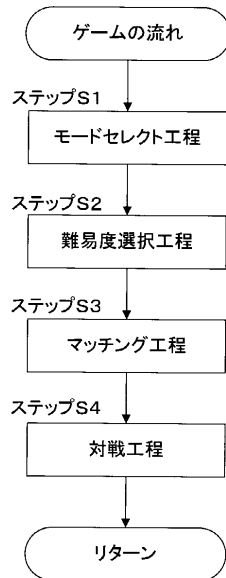
【図1】



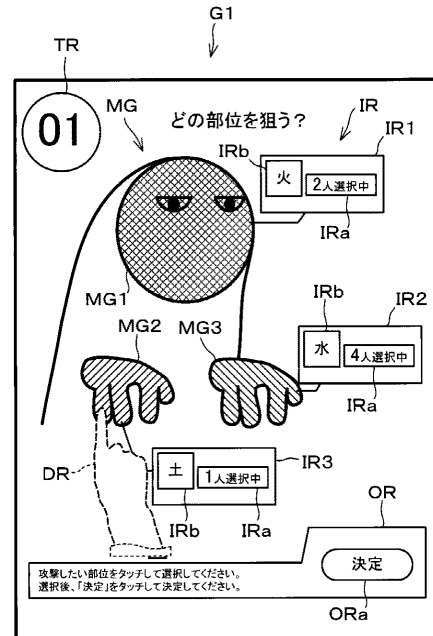
【図2】



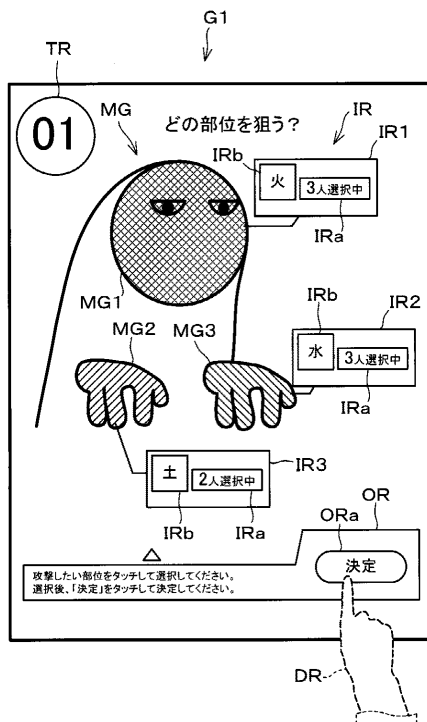
【図 3】



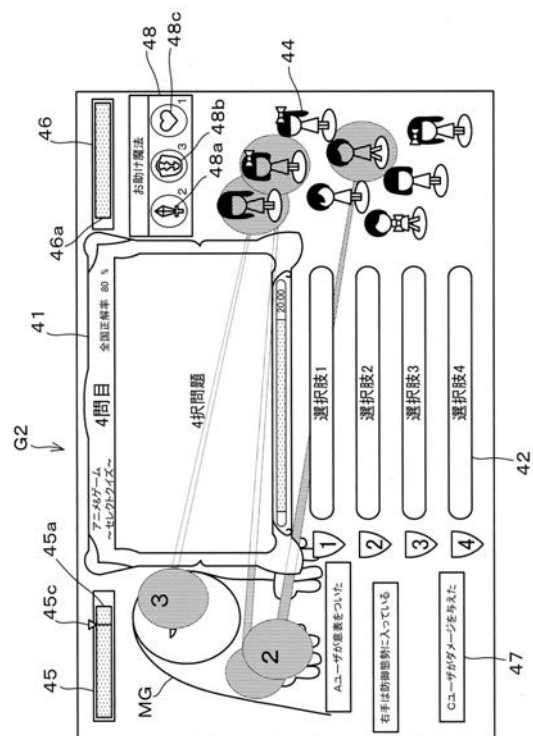
【図 4】



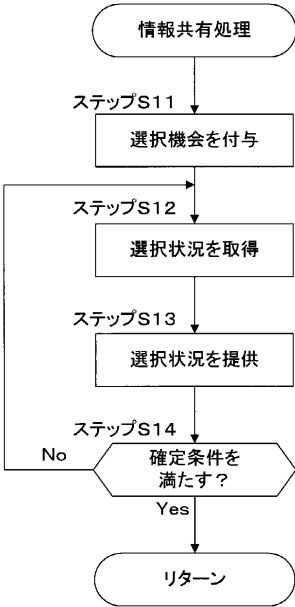
【図 5】



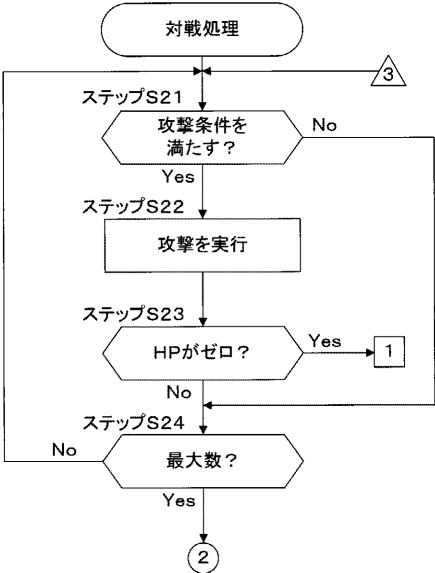
【図 6】



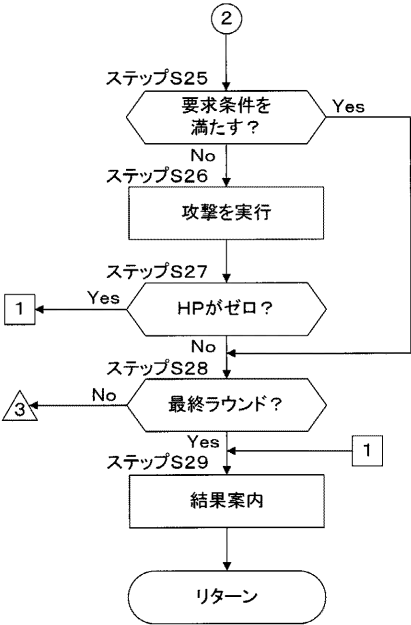
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

