

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5977708号
(P5977708)

(45) 発行日 平成28年8月24日 (2016. 8. 24)

(24) 登録日 平成28年7月29日 (2016. 7. 29)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F	13/52	(2014. 01)	A 6 3 F	13/52
A 6 3 F	13/79	(2014. 01)	A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/30	(2014. 01)	A 6 3 F	13/30
A 6 3 F	13/795	(2014. 01)	A 6 3 F	13/795

請求項の数 9 (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2013-92526 (P2013-92526)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成25年4月25日 (2013. 4. 25)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(65) 公開番号	特開2014-212954 (P2014-212954A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成26年11月17日 (2014. 11. 17)	(74) 代理人	100099645
審査請求日	平成26年11月18日 (2014. 11. 18)		弁理士 山本 晃司
		(72) 発明者	牧野 徹
			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
		(72) 発明者	芦川 真之
			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
		(72) 発明者	村上 愛美
			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
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム制御方法及びコンピュータプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザの操作に応じてゲームを制御するゲーム制御手段と、
 ユーザがゲームをプレイしたプレイ結果を記録したプレイデータに基づいて、ゲームの
 演出を制御する演出制御手段と、を備えたゲームシステムであって、
 前記演出制御手段には、
 ユーザの状態に関する状態情報を取得する状態情報取得手段と、
 前記状態情報取得手段で取得した状態情報、及び前記プレイデータに基づいて、ゲーム
 の演出を変化させる演出変更手段と、
 が設けられ、

前記ゲーム制御手段は、ネットワークを介してマッチングされた複数のユーザがプレイ
 可能でゲーム結果を共有する共通ゲームを制御し、

前記状態情報取得手段は、前記ユーザの状態に関する複数の選択肢からユーザにより選
 択された少なくとも1つの選択肢を前記状態情報として取得し、

前記演出変更手段は、前記状態情報取得手段で取得した一のユーザの状態情報及び一の
 ユーザのプレイデータに基づいて、前記共通ゲームのプレイが開始される前に実行される
 べき前記一のユーザをマッチングされた他のユーザに紹介する演出を変化させるゲームシ
 ステム。

【請求項 2】

前記演出変更手段は、前記共通ゲームに参加する各ユーザの状態情報及び各ユーザのプ

10

20

レイデータに基づいて、その共通ゲームにおける各ユーザを他のユーザに紹介する演出を変化させる請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記演出変更手段には、前記演出のために一のユーザの状態情報及び一のユーザのプレイデータに基づいて、他のユーザから一のユーザに対するメッセージを生成するメッセージ生成手段が設けられている請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記メッセージ生成手段は、一のユーザの状態情報、一のユーザのプレイデータ、及び他のユーザのプレイデータに基づいて、他のユーザから一のユーザに対するメッセージを生成する請求項 3 に記載のゲームシステム。

10

【請求項 5】

前記メッセージ生成手段は、一のユーザの状態情報、一のユーザのプレイデータ、及び他のユーザの状態情報に基づいて、他のユーザから一のユーザに対するメッセージを生成する請求項 3 又は 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記メッセージ生成手段は、前記メッセージを生成するようにして一のユーザに対する複数のメッセージ候補を生成し、前記複数のメッセージ候補から他のユーザが選択した少なくとも一つのメッセージ候補を一のユーザに対するメッセージとして決定する請求項 3 ~ 5 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

20

前記演出変更手段は、ユーザにより選択された選択肢を所定の集計範囲で集計し、その集計結果に基づいて、ゲームの演出を変化させる請求項 1 ~ 6 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

ユーザの操作に応じてゲームを制御するゲーム制御手順と、
ユーザがゲームをプレイしたプレイ結果を記録したプレイデータに基づいて、ゲームの演出を制御する演出制御手順と、を備えたゲームシステムのゲーム制御方法であって、
前記演出制御手順には、
ユーザの状態に関する状態情報を取得する状態情報取得手順と、
前記状態情報取得手順で取得した状態情報、及び前記プレイデータに基づいて、ゲームの演出を変化させる演出変更手順と、
が設けられ、

30

前記ゲーム制御手順では、ネットワークを介してマッチングされた複数のユーザがプレイ可能でゲーム結果を共有する共通ゲームを制御し、

前記状態情報取得手順では、前記ユーザの状態に関する複数の選択肢からユーザにより選択された少なくとも一つの選択肢を前記状態情報として取得し、

前記演出変更手順では、前記状態情報取得手順で取得した一のユーザの状態情報及び一のユーザのプレイデータに基づいて、前記共通ゲームのプレイが開始される前に実行されるべき前記一のユーザをマッチングされた他のユーザに紹介する演出を変化させるゲーム制御方法。

40

【請求項 9】

ゲームシステムに組み込まれる少なくとも一部のコンピュータ装置を、
ユーザの操作に応じてゲームを制御するゲーム制御手段、及びユーザがゲームをプレイしたプレイ結果を記録したプレイデータに基づいて、ゲームの演出を制御する演出制御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であって、

前記演出制御手段には、ユーザの状態に関する状態情報を取得する状態情報取得手段、前記状態情報取得手段で取得した状態情報、及び前記プレイデータに基づいて、ゲームの演出を変化させる演出変更手段、が設けられ、

前記ゲーム制御手段は、ネットワークを介してマッチングされた複数のユーザがプレイ可能でゲーム結果を共有する共通ゲームを制御し、

50

前記状態情報取得手段は、前記ユーザの状態に関する複数の選択肢からユーザにより選択された少なくとも1つの選択肢を前記状態情報として取得し、

前記演出変更手段は、前記状態情報取得手段で取得した一のユーザの状態情報及び一のユーザのプレイデータに基づいて、前記共通ゲームのプレイが開始される前に実行されるべき前記一のユーザをマッチングされた他のユーザに紹介する演出を変化させる、ように構成されたコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ユーザのプレイ結果に応じてゲームの演出を制御するゲームシステム等に関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザがゲームをプレイしたプレイ結果に応じてゲームの演出を制御するゲームシステムが周知である（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2011-87649号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ユーザのプレイ結果に応じてゲームの演出を制御した場合であっても、プレイ時のユーザの状態、例えば、体調、意気込み、集中度等によっては、その演出がユーザの状態に適さないおそれがある。

【0005】

そこで、本発明は、ユーザの状態に応じてゲームの演出を制御可能な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、ユーザの操作に応じてゲームを制御するゲーム制御手段（31）と、ユーザがゲームをプレイしたプレイ結果を記録したプレイデータ（23）に基づいて、ゲームの演出を制御する演出制御手段（32）と、を備えたゲームシステムであって、前記演出制御手段には、ユーザの状態に関する状態情報を取得する状態情報取得手段（34）と、前記状態情報取得手段で取得した状態情報、及び前記プレイデータに基づいて、ゲームの演出を変化させる演出変更手段（35）と、が設けられているものである。

【0007】

本発明のゲーム制御方法は、ユーザの操作に応じてゲームを制御するゲーム制御手順（S1）と、ユーザがゲームをプレイしたプレイ結果を記録したプレイデータ（23）に基づいて、ゲームの演出を制御する演出制御手順（S2）と、を備えたゲームシステムのゲーム制御方法であって、前記演出制御手順には、ユーザの状態に関する状態情報を取得する状態情報取得手順（S11～S16）と、前記状態情報取得手順で取得した状態情報、及び前記プレイデータに基づいて、ゲームの演出を変化させる演出変更手順（S21～S24、S31～S33、S41～S44）と、が設けられているものである。

【0008】

本発明のコンピュータプログラムは、ゲームシステムに組み込まれる少なくとも一部のコンピュータ装置（31、32）を、ユーザの操作に応じてゲームを制御するゲーム制御手段（31）、及びユーザがゲームをプレイしたプレイ結果を記録したプレイデータ（23）に基づいて、ゲームの演出を制御する演出制御手段（32）として機能させるように

10

20

30

40

50

構成されたコンピュータプログラムであって、前記演出制御手段には、ユーザの状態に関する状態情報を取得する状態情報取得手段（３４）、前記状態情報取得手段で取得した状態情報、及び前記プレイデータに基づいて、ゲームの演出を変化させる演出変更手段（３５）、が設けられているものである。

【０００９】

本発明によれば、ゲームの演出がユーザの状態情報とプレイデータに基づいて制御される。ユーザの状態によって演出が変化するのでゲーム演出が多様化してユーザを飽きさせない。また、ユーザの状態に即して演出が変化するので、演出に接したユーザに違和感を生じさせることがない。従って、ユーザの満足度を向上させ、ゲーム継続の動機を付与する。

10

【００１０】

本発明のゲームシステムの一形態において、前記ゲーム制御手段は、ネットワーク（５）を介して複数のユーザがプレイ可能でゲーム結果を共有する共通ゲームを制御し、前記演出変更手段は、前記状態情報取得手段で取得した一のユーザの状態情報及び一のユーザのプレイデータに基づいて、前記共通ゲームにおける一のユーザに関する演出を変化させてもよい。これによれば、共通ゲームをプレイする一のユーザに関する演出をそのユーザの状態情報及びプレイデータに基づいて変化させることができるので、ユーザに応じて多様な演出が可能になる。また、演出に接したユーザが他のユーザの状態を予測でき、共通ゲームをプレイするユーザ間に一体感を付与する。

【００１１】

20

本発明のゲームシステムの一形態において、前記ゲーム制御手段は、ネットワーク（５）を介して複数のユーザがプレイ可能でゲーム結果を共有する共通ゲームを制御し、前記演出変更手段は、前記共通ゲームに参加する各ユーザの状態情報及び各ユーザのプレイデータに基づいて、その共通ゲームの演出を変化させてもよい。これによれば、共通ゲームの演出が参加するユーザに応じて変化する。これにより、共通ゲームに特別感を生じさせ、参加するユーザの一体感を増すことができる。

【００１２】

本発明のゲームシステムの一形態において前記演出変更手段には、前記演出のために一のユーザの状態情報及び一のユーザのプレイデータに基づいて、他のユーザから一のユーザに対するメッセージを生成するメッセージ生成手段（３５）が設けられていてもよい。これによれば、ユーザの状態情報及びプレイデータに基づいてメッセージを生成し、それを利用した演出をすることができる。ユーザの状態に応じて演出が変化するので、ゲームを盛り上げることができる。

30

【００１３】

この形態において、前記メッセージ生成手段は、一のユーザの状態情報、一のユーザのプレイデータ、及び他のユーザのプレイデータに基づいて、他のユーザから一のユーザに対するメッセージを生成してもよい。メッセージの送信側のユーザのプレイデータを利用することで、ユーザ間の関係を考慮したメッセージを生成し、違和感のない演出が可能となる。また、この形態において、前記メッセージ生成手段は、一のユーザの状態情報、一のユーザのプレイデータ、及び他のユーザの状態情報に基づいて、他のユーザから一のユーザに対するメッセージを生成してもよい。

40

【００１４】

この形態において、前記メッセージ生成手段は、前記メッセージを生成するようにして一のユーザに対する複数のメッセージ候補を生成し、前記複数のメッセージ候補から他のユーザが選択した少なくとも一つのメッセージ候補を一のユーザに対するメッセージとして決定してもよい。これによれば、生成されたメッセージ候補からユーザにメッセージを選択させることで、ユーザの意思を反映したメッセージを利用した演出をすることができる。

【００１５】

本発明のゲームシステムの一形態において、前記状態情報取得手段は、ユーザの状態に

50

関する複数の選択肢（１０１）からユーザにより選択された少なくとも１つの選択肢を前記状態情報として取得してもよい。これによれば、ユーザが選択した選択肢によりユーザが選択したときの状態を把握することができる。従って、ユーザの状態に応じて演出を変化させ、ユーザに適した制御を実施することができる。この形態において、前記状態情報取得手段は、所定のタイミングで前記状態情報を取得してもよい。また、この形態において、前記演出変更手段は、ユーザにより選択された選択肢を所定の集計範囲で集計し、その集計結果に基づいて、ゲームの演出を変化させてもよい。

【００１６】

なお、以上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。

10

【発明の効果】

【００１７】

以上、本発明においては、ゲームの演出がユーザの状態情報とプレイデータに基づいて制御される。ユーザの状態によって演出が変化するのでゲーム演出が多様化してユーザを飽きさせない。また、ユーザの状態に即して演出が変化するので、演出に接したユーザに違和感を生じさせることがない。従って、ユーザの満足度を向上させ、ゲーム継続の動機を付与する。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。

20

【図２】ゲームシステムで実施される演出制御機能について説明する図。

【図３】ユーザの状態及び成績と、演出の効果との関係を示す図。

【図４】ゲームシステムのセンターサーバ及びゲーム機に関する制御系の主要部の構成を説明する機能ブロック図。

【図５】プレイデータの一例を示す図。

【図６】演出データの一例を示す図。

【図７】ゲーム機のゲーム制御部及び演出制御部が実行するゲーム実行処理ルーチンを示すフローチャート。

【図８】ゲーム機の演出制御部が実行する状態情報取得処理を示すフローチャート。

【図９】ゲーム機の演出制御部が実行する演出変更処理を示すフローチャート。

30

【図１０】麻雀ゲームの対戦前にメッセージ交換機能を利用したコミュニケーションをするゲーム画面の一例を示す図。

【図１１】ゲーム機の演出制御部が実行する返信メッセージ生成処理ルーチンを示すフローチャート。

【図１２】ゲーム機の演出制御部が実行する返信メッセージ生成処理ルーチンの他の例を示すフローチャート。

【図１３】ユーザの状態及び成績と、演出の効果との関係の変形例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

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を示す図である。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ゲーム機（ゲーム装置に相当する。）３とを含む。センターサーバ２は、複数のサーバユニット２Ａ、２Ｂ...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。

40

【００２０】

ゲーム機３は、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商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。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る。ゲーム機３は、多数

50

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店舗 6 等の所定の施設に設置されるコンピュータゲーム装置である。なお、店舗 6 には一以上の適宜数のゲーム機 3 が設置される。図 1 では、ゲーム機 3 を区別せずに描いているが、そのハードウェア構成やゲームの内容は適宜に選択されてよい。ゲーム機 3 は、特定のゲームに適合する物理的構成（例えば操作部等）を備えた専用機として構成されてもよいし、ソフトウェアの書き換えにより種々のゲームに対応可能な汎用機として構成されてもよい。

【0021】

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 をそれぞれ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 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。

【0022】

次に図 2 を参照してゲームシステム 1 で実施される演出制御機能について説明する。演出制御機能は、ゲーム機 3 でプレイするユーザの状態に関する状態情報、及びユーザのプレイデータ 2 3 に基づいて、ゲーム機 3 で提供されるゲームの演出を変化させる機能である。以下、ゲーム機 3 で提供されるゲームが麻雀ゲームである場合を例に説明する。ゲーム機 3 には、ゲーム操作を入力する操作入力部 1 1 と、ゲーム画面 1 0 0（参照符号 1 0 0 a、1 0 0 b 等を代表して参照符号 1 0 0 で示す場合がある。）を表示する表示部 1 2 と、コイン投入口 1 3 とが設けられている。コイン投入口 1 3 に所定のプレイ料金に相当するコインが投入されると、ゲーム機 3 はユーザに共通ゲームとしての麻雀ゲームを提供する。

【0023】

ゲーム機 3 には、ユーザ同士をマッチングするマッチング機能と、ユーザ間でメッセージの交換をさせるメッセージ交換機能とが設けられている。マッチング機能は、異なるゲーム機 3 でプレイするユーザ同士をネットワーク 5 を介して対戦させ、例えばユーザのプレイデータ 2 3 を参照し、所定の条件に基づいて、マッチングされる。メッセージ交換機能は、対戦するユーザや、ユーザとの間に所定の結び付きが存在する仲間として登録したユーザとの間でメッセージを交換する。ユーザに固有の識別情報がユーザ毎に付与され、識別情報を利用してユーザを特定し、メッセージが交換される。なお、マッチング機能やメッセージ交換機能は周知技術を利用してよい。

【0024】

ゲーム機 3 は、麻雀ゲームの対戦開始前、例えばマッチング処理の実行中にゲーム画面 1 0 0 a を表示して、ユーザの状態に関する状態情報を取得する。ユーザの状態として、例えば、ゲームプレイに対するユーザの意気込み（「超ガンバる!!!」、「ガンバる!!!」、「ちょっとガンバる!」等）や、現在のゲームプレイの調子（「絶好調!」、「普通」、「絶不調...」等）、ユーザの気分（「ルンルン」、「まあまあ」、「イライラ」等）等が設定される。状態情報には、ユーザが入力したユーザの状態の程度に関する情報が含まれる。この場合、ユーザの状態の程度は、ユーザが選択した選択肢で指定される。このように状態情報は、ユーザによる主観的な情報であり、ゲームの成績や状況等の客観的な情報とは異なるものである。ゲーム画面 1 0 0 a にはユーザの状態としてのユーザの意気込みの程度を示す選択肢 1 0 1 a ~ 1 0 1 c（区別する必要がない場合、参照符号 1 0 0 で代表する。）が表示される。図 2 の例では、選択肢 1 0 1 a には「超ガンバる!!!」が、選択肢 1 0 1 b には「ガンバる!!!」が、選択肢 1 0 1 c には「ちょっとガンバる!」が、それぞれ割り当てられる。ゲーム機 3 は、ユーザにいずれかの選択肢 1 0 1 を選択する操作を促す。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 5 】

マッチング処理が終了して対戦するユーザが決定すると、対戦前に対戦する各ユーザが紹介される。例えば、対戦する各ユーザのニックネームやユーザに付与される称号等の対戦相手に関する情報が表示される。このときの各ユーザの紹介演出は、そのユーザが選択した選択肢 1 0 1 及びユーザのプレイデータ 2 3 に基づいて変化する。図 3 は、ユーザの状態及び成績と、演出の効果との関係を示す図である。原則としてユーザのプレイ成績が良い程、派手な演出となるが、これに加えてユーザが選択した選択肢 1 0 1 の意気込みが強い程、さらに演出が派手になる。派手な演出の例として、画面のエフェクトや効果音を複雑なものにしたり、希少性の高い演出をしたりしてよい。演出の内容は様々に設定してよい。

10

【 0 0 2 6 】

図 2 のゲーム画面 1 0 0 b は、ユーザを紹介する演出の一例を示している。ユーザのプレイ成績に応じてユーザには「期待の新人」という「称号」が付与され、それに応じた演出がされるが、この演出はプレイ成績が良い程派手となる。さらにユーザは、意気込みとして選択した選択肢 1 0 1 a により、「ウオオオオオ！！！！」という掛け声加わり、さらに演出が派手になる。また、ユーザの状態に応じた演出効果の変化量は適宜変更してよい。演出の方法は、このように演出を組み合わせるようにしてもよいし、ユーザのプレイデータ 2 3 と選択した選択肢 1 0 1 との組合せに応じた演出データ 3 8 を予め生成しておき、ユーザの選択肢 1 0 1 及びプレイ成績の組合せと紐付けておくようにしてもよい。

20

【 0 0 2 7 】

図 4 は、ゲームシステム 1 のセンターサーバ 2 及びゲーム機 3 に関する制御系の主要部の構成を説明する機能ブロック図である。センターサーバ 2 には、ゲームサービス管理部 2 1 と、記憶部 2 2 とが設けられている。ゲームサービス管理部 2 1 は、センターサーバ 2 のコンピュータハードウェア（CPU 及びその動作に必要な内部記憶装置としてのメモリを含む。）とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。記憶部 2 2 は、ハードディスクアレイ等の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 2 2 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 2 2 には各種のデータが記憶されるが、図 4 ではプレイデータ 2 3 及びコミュニティデータ 2 4 が示されている。プレイデータ 2 3 は、ユーザがゲームを続からプレイするためにゲームのプレイ内容を保存したデータである。プレイデータ 2 3 は、ユーザ毎に生成され、ユーザの識別情報と対応付けて記憶部 2 2 に記憶される。図 4 では、一のユーザ識別情報に対応付けられたプレイデータ 2 3 のみを示す。コミュニティデータ 2 4 は、ユーザがメッセージ交換機能を利用する際に参照されるべき各種の情報を記録したデータである。コミュニティデータ 2 4 もユーザ毎に生成され、ユーザの識別情報と対応付けて記憶部 2 2 に記録される。図 3 では、一のユーザ識別情報に対応付けられたコミュニティデータ 2 4 のみを示す。

30

【 0 0 2 8 】

ゲームサービス管理部 2 1 は、ゲーム機 3 に対して所定のゲームサービスを提供する。ゲームサービスとしては、例えば、ゲーム機 3 からユーザの認証情報（一例としてユーザ毎にユニークな識別情報及びパスワード）を受け取ってユーザを認証し、そのユーザに対応するプレイデータ 2 3 をゲーム機 3 から受け取って記憶部 2 2 に保存し、あるいは、記憶部 2 2 に保存されたユーザのプレイデータ 2 3 をゲーム機 3 に提供するサービス、複数のゲーム機 3 のユーザを条件に応じてマッチングして共通のゲームに参加させるサービス、他のユーザとメッセージを交換させるサービス、ゲーム機 3 のソフトウェア（ゲーム用のプログラムあるいはデータ）をネットワーク 5 を介して更新するサービス等がある。

40

【 0 0 2 9 】

また、センターサーバ 2 には、ゲーム機 3 のユーザに対して、ゲーム上の有償サービスを提供する対価としての料金を課金してユーザからその料金を徴収する課金サービス機能

50

も実装されている。決済の具体的手法としては、クレジットカード、デビットカード、あるいは電子通貨といった、電子データのやり取りを利用して代金を支払うことが可能な電子決済を利用して、ユーザからサービスの対価を課金し、その対価に見合った代金を徴収するものであればよい。電子決済は公知のものでよく、それを実現するための具体的構成や手順は説明を省略する。

【 0 0 3 0 】

ゲーム機 3 には、ゲーム制御部 3 1 と、演出制御部 3 2 と、記憶部 3 3 とが設けられている。ゲーム制御部 3 1 及び演出制御部 3 2 は、ゲーム機 3 のハードウェア (CPU 及びその内部記憶装置としてのメモリを含む。) とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。ゲーム制御部 3 1 は、ゲームの進行に必要な各種の演算制御を実行するとともに、センターサーバ 2 のゲームサービス管理部 2 1 が提供するゲームサービスを楽しむために必要な各種の処理を実行する。演出制御部 3 2 は、ユーザのプレイデータ 2 3 に基づいて麻雀ゲームにおける各種演出を制御する。例えば、演出制御部 3 2 は、麻雀卓や麻雀牌のデザイン、背景等の表示に関する演出や、麻雀ゲームの勝敗決定時の演出、メッセージ交換機能利用時のメッセージ送受信や作成時の演出等の制御をする。演出制御部 3 2 には、さらなる論理的装置として、情報取得部 3 4 及び演出変更部 3 5 が設けられている。情報取得部 3 4 は、ユーザに選択肢 1 0 1 を選択させ、ユーザの状態情報を取得する。演出変更部 3 5 は、ユーザの状態情報及びプレイデータ 2 3 に基づいて、ゲームの演出を変化させる。

【 0 0 3 1 】

記憶部 3 3 は、ハードディスク、半導体記憶装置といった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 3 3 には各種のデータが記録されるが、図 4 ではセンターサーバ 2 から提供されたプレイデータ 2 3 の他に、状態データ 3 6、称号データ 3 7 及び演出データ 3 8 が示されている。状態データ 3 6 は、ユーザに選択される選択肢 1 0 1 の組合せが記録されている。選択肢 1 0 1 の組合せは、ユーザの状態 (意気込み、気分等) に応じて複数記録されている。称号データ 3 7 は、ユーザのプレイ成績に基づいて付与される称号に関するデータが記録されている。称号データ 3 7 に記録される各称号はユーザのランキング等のプレイ成績に紐付けられている。演出データ 3 8 は、ゲームの演出に利用する効果音や映像等の素材データが称号や選択肢 1 0 1 と紐付けられて記録されている。さらに、ゲーム機 3 には、操作入力部 1 1、表示部 1 2 及びカードリーダ 1 4 といった各種の入出力装置が設けられている。カードリーダ 1 4 は、ユーザの認証に利用されるべき識別情報の一種として、ユーザが所持するカード 8 に記録されたカード毎にユニークなカード ID を読み取るための装置である。

【 0 0 3 2 】

図 5 は、プレイデータ 2 3 の一例を示している。プレイデータ 2 3 は、ユーザ毎に作成されるデータであって、対象となるユーザのゲームデータといったゲームに必要な各種の情報をそのユーザの識別情報 (一例としてカード ID であるが、カード ID と対応付けが可能な他の ID でもよい。) と対応付けて記録した構造を有している。ゲームデータは、ユーザがゲーム機 3 でプレイした麻雀ゲームのプレイ回数、プレイ成績、ランクや称号等の評価情報、選択した選択肢 1 0 1 に関する選択肢情報、メッセージ操作情報といった、ゲームのプレイと関連付けられた様々な結果を記録したデータである。プレイ回数には、ユーザがプレイした回数の他、プレイ日時や、時間帯、平均滞在時間等、ユーザのプレイ傾向を記録してもよい。プレイ成績には、ユーザのランキング、勝率、過去の勝敗、対局の牌譜等が記録される。評価情報には、ユーザの現在のランクや称号が記録される。選択肢情報は、ユーザが選択した選択肢 1 0 1 を所定の集計範囲で集計したデータである。集計範囲は、所定期間であってもよいし、所定の回数であってもよい。それらの範囲を超えたデータは消去するようにしてもよい。メッセージ操作情報には、対戦中に入力したメッセージや、複数のメッセージ候補の中から選択したメッセージ候補のデータが記録される。

【 0 0 3 3 】

図6は、演出データ38の一例を示している。演出データ38は、ゲームの演出に利用する効果音や映像、画像等の素材データが称号や選択肢101と紐付けられて記録されている。素材データと紐付けられる紐付け情報には選択肢101やプレイ成績に応じた称号等の演出制御に必要な情報が用いられる。紐付け情報は、素材データの演出31、32...のように選択肢101と称号の特定の組合せに対して対応する素材データを紐付けてもよい。

【0034】

図7は、ゲーム機3のゲーム制御部31及び演出制御部32が実行するゲーム実行処理ルーチンを示すフローチャートである。ゲーム実行処理は、ゲーム機3で提供される麻雀ゲームを実行するための処理である。ユーザがコイン投入口13にプレイ料金に相当するコインを投入すると、ゲーム制御処理が開始される。ゲーム制御部31は、麻雀ゲームを実行する(S1)。ゲーム制御部31は、ユーザの要求に応じてマッチング処理を開始し、対戦するユーザをマッチングし、ゲームを進行制御する。また、ゲーム制御部31は、ユーザの要求に応じてメッセージ交換機能を提供する。続いて演出制御部32が、ゲーム進行に応じて演出を制御する(ステップS2)。例えば、対戦前のユーザ紹介時や、対戦中の演出、対戦後のあいさつ時等の演出を制御する。演出制御については後述する。そして、ゲーム制御部31は、対戦が終了すると今回の対戦結果を各ユーザのプレイデータ23に記録して今回の処理を終了する(ステップS3)。この形態において、ゲーム制御部31が実行するステップS1及びS3の処理がゲーム制御手段として機能し、演出制御部32が実行するステップS2の処理が演出制御手段として機能する。

【0035】

図8は、ゲーム機3の演出制御部32が実行する状態情報取得処理を示すフローチャートである。状態情報取得処理は、ユーザに選択肢101を選択させ、ユーザの状態情報を取得する処理である。ゲーム機3の演出制御部32は、ユーザの状態情報を取得するタイミングか否かを判別する(ステップS11)。状態情報を取得するタイミングとして例えば、麻雀ゲームの対戦開始前のタイミング、特に、所定の対戦回数毎のタイミングや、特定のゲームへ参加するタイミング等、ゲームに応じて適宜に設定できる。状態情報を取得するタイミングでない場合、演出制御部32は今回の処理を終了する。

【0036】

状態情報を取得するタイミングである場合、演出制御部32は、ゲーム画面100aにユーザが選択すべき選択肢101を表示する(ステップS12)。ステップS2で表示する選択肢101の組合せは状態データ36を参照し、ゲームに応じて決定してよい。演出制御部32は、ユーザが選択肢101を選択したか否かを判別する(ステップS13)。ユーザが選択肢101を選択した場合、演出制御部32は、選択された選択肢101を状態情報として取得し(ステップS14)、今回の処理を終了する。取得した選択肢101は、状態情報としてユーザのプレイデータ23に記録される。一方、ユーザが選択肢101を選択していない場合、演出制御部32は、所定の期間が経過してタイムアウトしたか否かを判別する(ステップS15)。タイムアウトしていない場合、演出制御部32は、ステップS3に戻って、処理を継続する。タイムアウトした場合、演出制御部32は、状態情報を未選択とし(ステップS16)、今回の処理を終了する。未選択となる場合、所定の選択肢101を自動的に設定するようにしてもよい。例えば、ユーザの状態として中間の状態を示す選択肢101bや中間の数値を選択しなかったユーザの状態情報として設定してもよい。

【0037】

上述した処理によれば、麻雀ゲームをプレイすると所定のタイミングでユーザの状態が取得される(ステップS11~S16)。ユーザの状態を取得することで、ゲームに対するユーザの意気込みや気分、感情等、ゲームデータからは知り得ないユーザの主観的な情報を利用することができる。上述の処理において、演出制御部32の情報取得部34が実行するステップS11~S16の処理が状態情報取得手段として機能する。

【0038】

図 9 は、ゲーム機 3 の演出制御部 3 2 が実行する演出変更処理を示すフローチャートである。演出変更処理は、ユーザの状態情報及びユーザのプレイデータ 2 3 に基づいてゲーム演出を変化させる処理である。演出変更処理は、ユーザの状態情報を利用可能な適宜のタイミングで実行される。一例として、ゲーム機 3 で麻雀ゲームの対戦を開始する前に対戦する各ユーザを紹介する演出に対する実行で説明する。演出制御部 3 2 は、ユーザの状態情報を取得し（ステップ S 2 1）、ユーザのプレイデータ 2 3 を取得する（ステップ S 2 2）。取得するプレイデータ 2 3 は、処理に必要なデータ、例えば、ユーザの称号やランク等の評価情報、プレイ成績等の一部のデータであってもよい。そして、演出制御部 3 2 は、ユーザの状態情報及びプレイデータ 2 3 に基づいて、ユーザを紹介する演出を決定する（ステップ S 2 3）。演出制御部 3 2 は、演出データ 3 8 を参照して、ユーザの状態情報及びプレイデータ 2 3 に基づいて使用する演出データ 3 8 を決定する。そして、演出制御部 3 2 は、対戦開始前に対戦するユーザを紹介する演出に対して、ステップ S 2 3 で決定した演出データ 3 8 を使用した演出をし（ステップ S 2 4）、今回の処理を終了する。例えば、図 2 のゲーム画面 1 0 0 b のように、ユーザの状態情報及びプレイデータ 2 3 に基づいてユーザ毎に演出が変化する。

10

【 0 0 3 9 】

上述の処理によれば、ユーザの状態情報及びプレイデータ 2 3 に基づいてユーザを紹介する演出が変化する（ステップ S 2 1 ~ S 2 4）。ユーザのプレイ成績が同じ程度であってもユーザの状態によってさらに演出が変化するのでゲーム演出が多様化し、ユーザを飽きさせない。また、ユーザの状態に即して演出が変化するので、演出に接したユーザに違和感を生じさせることがない。また、演出に接したユーザが他のユーザの状態を予測できるので、ゲームをプレイするユーザ間に一体感を付与し、コミュニケーションを促進させることができる。なお、演出制御部 3 2 の演出変更部 3 5 が実行するステップ S 2 1 ~ S 2 4 の処理が演出変更手段として機能する。

20

【 0 0 4 0 】

本発明は、上述した形態に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、本形態では、演出変更処理をゲーム機 3 で麻雀ゲームの対戦を開始する前に対戦する各ユーザを紹介する演出に対する実行を例に説明したがこれに限られない。例えば、メッセージ交換機能を利用してユーザ間でコミュニケーションをとる場合の演出にも本発明を適用できる。図 1 0 は、麻雀ゲームの対戦前にメッセージ交換機能を利用したコミュニケーションをするゲーム画面 1 0 0 c の一例を示す図である。図 1 0 は、ユーザ B B B が自己紹介するメッセージを送信した後、対戦する他のユーザからのメッセージが表示されているゲーム画面 1 0 0 c を示している。ゲーム画面 1 0 0 c には、ユーザ B B B がしたメッセージ 1 1 0 と、そのメッセージに対する他のユーザ A A A、C C C、D D D からの返信メッセージ 1 1 1 a、1 1 1 c、1 1 1 d（特に区別しない場合、参照符号 1 1 1 で代表する。）が表示されている。返信メッセージ 1 1 1 a、1 1 1 c、1 1 1 d は、ユーザ B B B が選択した選択肢 1 0 1 及びプレイ成績に基づいて生成され、各ユーザ A A A、C C C、D D D に提示され各ユーザからの送信許可を得て、あるいは自動的に送信され表示される。返信メッセージ 1 1 1 は、そのメッセージを受け取るユーザ B B B が選択した選択肢及びプレイデータ 2 3 に基づいて生成されるので、ユーザ B B B の状態に適したメッセージをユーザ B B B は受け取ることができる。

30

40

【 0 0 4 1 】

この場合、演出データ 3 8 の素材データとして、返信メッセージ 1 1 1 の文言やフォント、吹き出しのデザイン等がそれぞれに、あるいは組み合わせられて記録される。素材データは、選択肢 1 0 1 及びプレイデータ 2 3（プレイ成績、称号等）と紐付けられて記録される。例えば、プレイ成績が上位でかつ選択肢 1 0 1 a を選択したユーザに対する返信メッセージ 1 1 1 として、「なんとという勢いだ！その調子で優勝目指して頑張って！」、「やる気に満ちているなあ！そのままいっけえええ！」等のメッセージが生成される。また、同じくプレイ成績が上位で勝つ選択肢 1 0 1 b を選択したユーザに対する返信メッセージ 1 1 1 として、「優勝目指して頑張って！」、「すごい！大会がんばってね！」等のメ

50

ッセージが生成される。プレイ成績が下位でかつ選択肢101cを選択したユーザに対する返信メッセージ111として、「まだまだいける！大会がんばって！」、「君の闘いはこれからだ！」等のメッセージが生成される。このように、ユーザの状態とプレイデータ23に基づいてユーザに適したメッセージが生成され、それに適した演出がされる。紐付け情報を細かく設定することで、ゲーム演出を多様化させることができる。

【0042】

図11は、ゲーム機3の演出制御部32が実行する返信メッセージ生成処理ルーチンを示すフローチャートである。返信メッセージ生成処理は、ユーザが選択肢した選択肢101及びプレイデータ23に基づいて返信メッセージ111を生成する処理である。まず、演出制御部32は、返信メッセージ111を受信するユーザの状態情報及びプレイデータ23を取得し（ステップS31）、これに基づいて返信メッセージ111を生成する（ステップS32）。生成される返信メッセージ111は、ユーザの状態とプレイ成績に応じて変化する。そして、演出制御部32は、生成された返信メッセージ111に対し、返信する側のユーザ（ユーザAAA、CCC、DDD）の許可を受けて送信し（ステップS33）、今回の処理を終了する。ここでいう返信メッセージ111の送受信の概念は、ネットワーク5を介して実際にユーザAAA、CCC、DDDからユーザBBBに送信されることに加え、ユーザBBBがプレイするゲーム機3内で返信メッセージ111が生成され、あたかもユーザAAA等が送信したかのように演出されることも含む。この場合、ネットワーク5を介してのメッセージの送受信はないがユーザが返信メッセージ111を自動的に送信する設定にすることで、ステップS23で返信メッセージ111が送信されたかのように演出されることになる。

【0043】

上述の処理によれば、返信メッセージ111を受信するユーザの状態情報及びプレイデータ23を取得し（ステップ31）、それらの情報に基づいて返信メッセージ111が生成される（ステップS32）。生成された返信メッセージ111は、返信メッセージ111を受け取るべきユーザに送信あるいは提示される（ステップS33）。これによれば、メッセージを送信する相手の状態情報に応じてユーザに適した返信メッセージ111を生成することができ、ゲームの演出が多様化する。また、メッセージを送る相手に適したメッセージを生成することで、見知らぬユーザとのコミュニケーションを促すことができる。なお、上述の処理において、演出制御部32の演出変更部35が実行するステップS31～S33の処理がメッセージ生成手段として機能する。

【0044】

返信メッセージ生成処理において、返信メッセージ111を受信するユーザの状態情報及びプレイデータ23に加え、返信メッセージ111を送信するユーザの状態情報及びプレイデータ23の少なくともいずれか一方をさらに考慮して返信メッセージ111を生成してもよい。以下、返信メッセージ111を送信するユーザのプレイデータ23を取得する例で説明する。図12は、ゲーム機3の演出制御部32が実行する返信メッセージ生成処理ルーチンの他の例を示すフローチャートである。演出制御部32は、返信メッセージ111を受信するユーザの状態情報及びプレイデータ23を取得するとともに（ステップS41）、返信メッセージ111を送信するユーザ（ユーザAAA、CCC、DDD）のプレイデータ23を取得する（ステップS42）。

【0045】

演出制御部32は、返信メッセージ111を受信するユーザの状態情報及びプレイデータ23と、返信メッセージ111を送信するユーザのプレイデータ23とに基づいて、返信メッセージ111を生成する（ステップS43）。返信メッセージ111の例として、プレイ成績が上位でかつ選択肢101aを選択したユーザに対して、送信する側のユーザのプレイ成績の方が良い（ランクが高い）場合、「その勢いだ！頑張って私達についてこい！」、「まだまだ安心するなよ。君ならもっと上位を目指せる！」等の返信メッセージ111を生成し、一方、送信する側のユーザのプレイ成績の方が悪い（ランクが低い）場合、「すごいなあ！その調子で頑張ってください！」、「新人とは思えない！期待していま

す！」等の返信メッセージ１１１が生成される。このように、送信する側のユーザのプレイデータ２３をさらに考慮することで、送信する側の立場を生かしたメッセージを生成することができる。そして、演出制御部３２は、生成された返信メッセージ１１１に対し、返信する側のユーザ（ユーザＡＡＡ、ＣＣＣ、ＤＤＤ）の許可を受けて送信し（ステップＳ４４）、今回の処理を終了する。ステップＳ３３の処理は、上述したステップＳ２３の処理と同様でよい。なお、この処理において、演出制御部３２の演出変更部３５が実行するステップＳ４１～Ｓ４４の処理がメッセージ生成手段として機能する。

【００４６】

上述した図１１及び図１２の返信メッセージ生成処理において、ステップＳ２２及びＳ３３の返信メッセージ１１１の生成処理に代えて、複数のメッセージ候補を生成し、複数のメッセージ候補の中からユーザに選択させた少なくとも１つのメッセージ候補を返信メッセージ１１１として決定するようにしてもよい。複数のメッセージ候補の生成は、上述したステップＳ２２及びＳ３３と同様の方法でよく、複数のメッセージを生成するようにすればよい。

【００４７】

演出制御部３２による演出の例として、図３に示すようにユーザのプレイ成績（プレイデータ２３）による変化に加えてユーザの状態情報によってさらに演出が変化する例、つまり、ユーザのプレイ成績と状態情報が独立して変化する例で説明したがこれに限られない。ユーザのプレイ成績とユーザの状態との組合せによって演出を変化させてもよい。図１３は、ユーザの状態及び成績と、演出の効果との関係の変形例を示す図である。図１３の例では、ユーザの状態（状態情報）とプレイ成績（プレイデータ２３）の組合せによって演出が変化する。例えば、ユーザの状態が「絶好調」でプレイ成績が上位であれば、演出は派手で明るいものになるし、ユーザの状態が「絶不調」でプレイ成績が下位であれば演出は地味で暗いものになる。この場合、演出データ３８は、演出３１、３２...のように状態情報及びプレイ成績の組合せと素材データとを紐付けて記録すればよい。紐付け情報は、称号の他、プレイデータ２３のプレイ成績等の各情報や、所定のゲーム条件（勝敗数や、ステージクリア等）の成立等を設定してもよい。ゲームに応じて適宜の情報を設定してよい。

【００４８】

上述した形態では、ユーザの状態情報として複数の選択肢１０１で説明したが、これに限られない。図３や図１３で示したグラフのように演出の効果を関数で定めておき、ユーザの状態としてユーザが入力する数値に応じて演出を制御するようにしてもよい。例えば、ユーザの意気込み指数を０～１００の範囲でユーザが任意で設定できるようにし、意気込み指数１００で選択肢１０１ａに相当する演出をするように制御してもよい。あるいは、ユーザの状態を示すキーワードの入力を受け付け、そのキーワードに応じて演出を制御するようにしてもよい。キーワードとして、やる気やテンションの高低、有無等のユーザのモチベーションの大小に関するもの、例えば、超、すごい、そこそこ、まあまあ、ちょっと等が設定されてもよい。ユーザが入力できるようにしてもよいし、複数の選択肢として用意し、ユーザに選択させてもよい。

【００４９】

上述した演出のユーザ紹介演出やメッセージ生成演出の他にも、麻雀ゲームの対戦中に対戦相手のユーザに対して奮起させる演出や、対戦後に対戦相手のユーザを称える演出をしてもよい。演出には紐付け情報に紐付けられた素材データ（メッセージ、効果音、映像、画像等）を利用することで、ユーザの状態に適した演出をすることができる。上述した形態において、ゲーム機３で提供される共通ゲームとして麻雀ゲームで説明したがこれに限られない。例えば、シューティングゲームやＲＰＧゲーム、音楽ゲーム、スポーツゲーム等の様々なゲームにおいて、ユーザの状態情報及びプレイデータ２３に基づいて演出を変化させるように制御することができる。これらのゲームがネットワーク５を介してユーザ同士で対戦プレイあるいは協力プレイを可能とする場合、図１１、図１２に示す各処理を実行できる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 0 】

上述の形態では、演出対象となるユーザの状態情報及びプレイデータ23に基づいてそのユーザに関する演出をしたが、これに限られない。例えば、演出データ38の選択肢情報を利用して演出を制御してもよい。選択肢情報には、ユーザが選択した選択肢101の集計結果が記録されているのでユーザが選択する傾向に応じた演出制御ができる。あるいは、共通ゲームをプレイする各ユーザの状態情報及びプレイデータ23を集計して共通ゲームの演出を変化させるようにしてもよい。この場合においても、変化させる演出のための演出データ38を複数用意しておき、集計結果に基づいて使用する演出データ38を決定すればよい。これによれば、共通ゲームの演出が参加するユーザに応じて変化する。これにより、共通ゲームに特別感を生じさせ、参加するユーザの一体感を増すことができる。

10

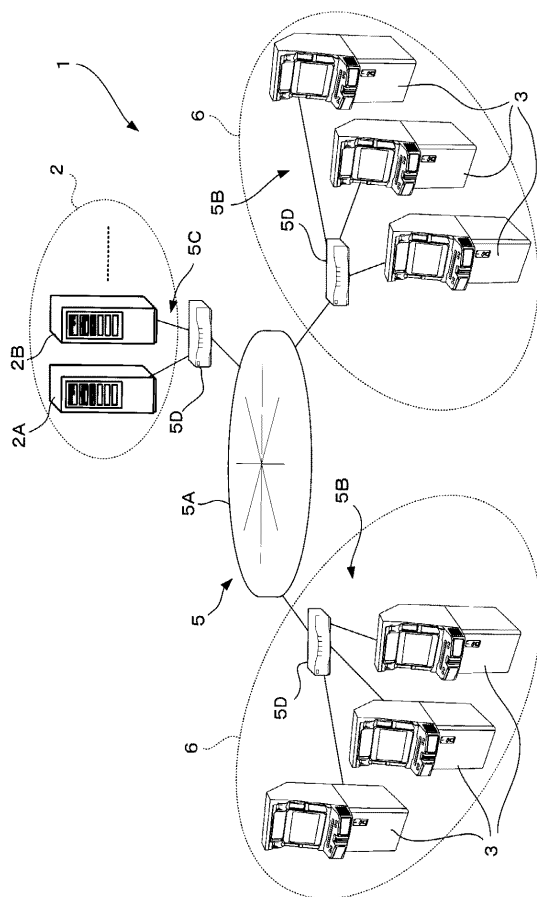
【符号の説明】

【 0 0 5 1 】

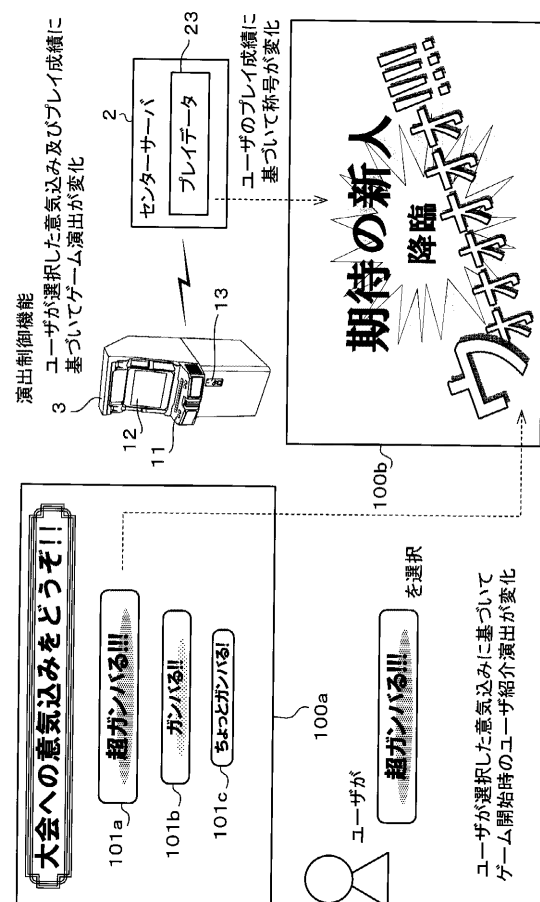
- 1 ゲームシステム
- 3 ゲーム機
- 2 3 プレイデータ
- 3 1 ゲーム制御部（ゲーム制御手段）
- 3 2 演出制御部（演出制御手段）
- 3 4 情報取得部（状態情報取得手段）
- 3 5 演出変更部（演出変更手段）
- 3 8 演出データ

20

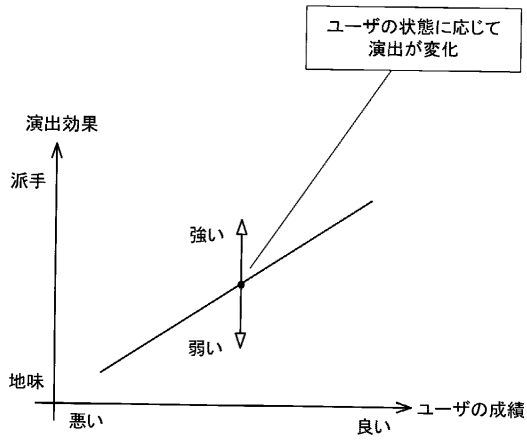
【圖 1】



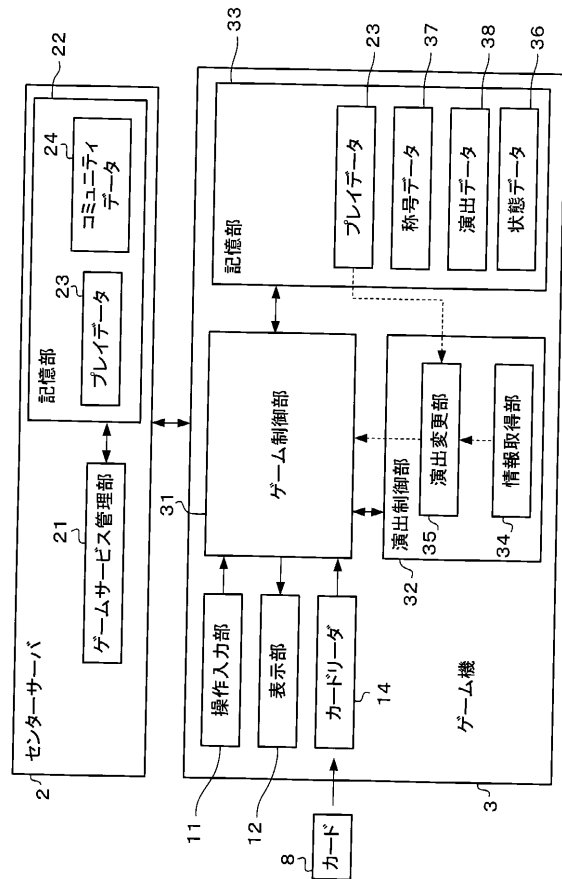
【圖 2】



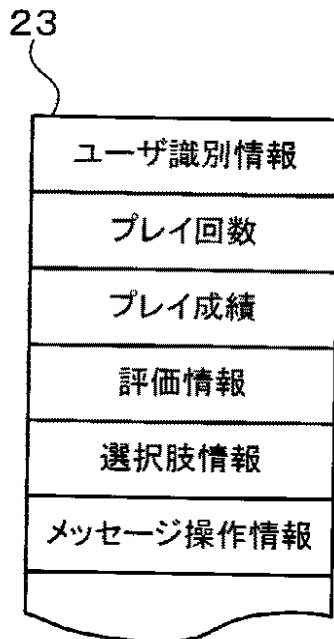
【図 3】



【図 4】



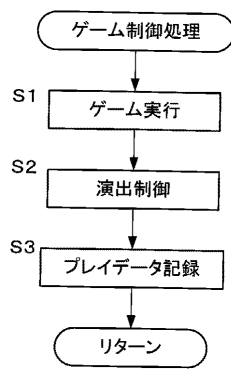
【図 5】



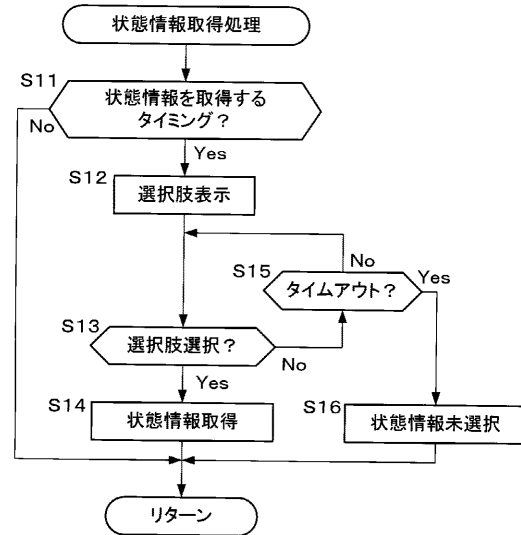
【図 6】

38	
素材データ	紐付け情報
演出11	選択肢11
演出12	選択肢12
...	...
演出21	称号11
演出22	称号12
...	...
演出31	選択肢21、称号21
演出32	選択肢22、称号22
...	...

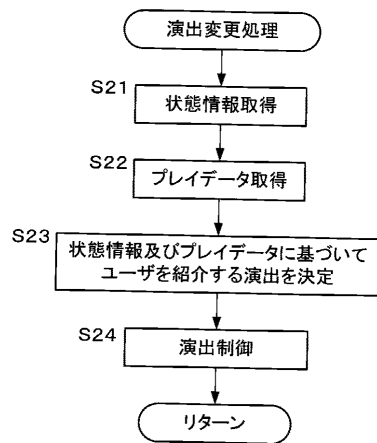
【図 7】



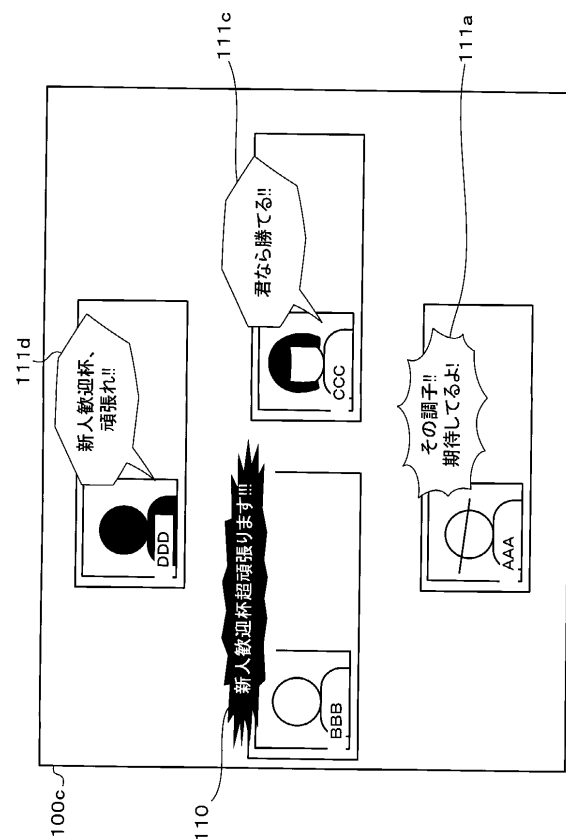
【図 8】



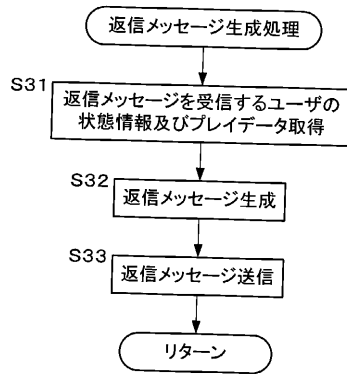
【図 9】



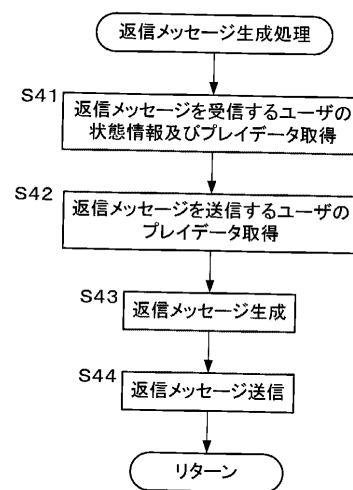
【図 10】



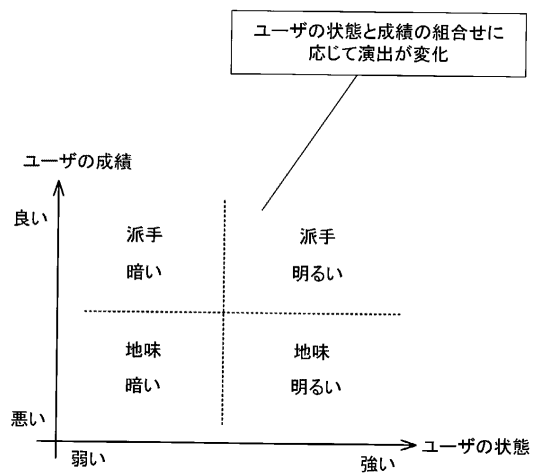
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

(72)発明者 芝宮 正和

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

(72)発明者 小西 和馬

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

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開2000-024324(JP,A)

特開2011-108052(JP,A)

特開2013-022125(JP,A)

特開2011-000377(JP,A)

特開2010-005133(JP,A)

特開2010-246639(JP,A)

特開2001-079272(JP,A)

特開平08-299594(JP,A)

特開平10-043431(JP,A)

特開2010-246758(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00-13/98

A63F 9/24