

(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2019-150397
(P2019-150397A)

(43) 公開日 令和1年9月12日(2019.9.12)

| | | |
|---------------------------------|----------------|-------------|
| (51) Int.Cl. | F I | テーマコード (参考) |
| A 6 3 F 13/795 (2014.01) | A 6 3 F 13/795 | |
| A 6 3 F 13/30 (2014.01) | A 6 3 F 13/30 | |

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 15 頁)

| | | | |
|-----------|----------------------------|----------|---|
| (21) 出願番号 | 特願2018-38932 (P2018-38932) | (71) 出願人 | 000129149 株式会社カプコン 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 |
| (22) 出願日 | 平成30年3月5日(2018.3.5) | (74) 代理人 | 100212923 弁理士 清水 貴雄 |
| | | (72) 発明者 | 奥山 幹樹 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内 |
| | | (72) 発明者 | 津原 一成 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内 |
| | | (72) 発明者 | 川上 智司 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内 |

最終頁に続く

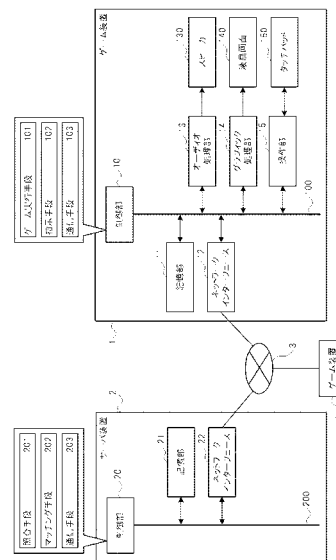
(54) 【発明の名称】 ゲームプログラムおよびゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】複数のステージを備えるゲームにおいてユーザがプレイを希望するステージのマッチングを容易に行うことができるゲームプログラムを提供すること。

【解決手段】本発明のゲームプログラムは、ゲーム装置を、ユーザの操作に基づいて複数のステージを備える所定のゲームをゲーム装置にて実行させるゲーム実行手段、およびユーザの操作に基づいて、ゲーム装置と通信ネットワークを通じて接続される第2ゲーム装置を操作する第2ユーザとともにゲームの1つのステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段として機能させ、指示手段は、複数のステージのうち少なくとも2つのステージについてユーザの操作に基づいてマッチング処理を指示することが可能であり、ゲーム実行手段は、マッチング処理の指示がされた少なくとも2つのステージのうち最初にマッチング処理が完了したステージについてゲームを実行する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置を、
前記ユーザの操作に基づいて複数のステージを備える所定のゲームを前記ゲーム装置にて実行させるゲーム実行手段、および

前記ユーザの操作に基づいて、前記ゲーム装置と通信ネットワークを通じて接続される第2ゲーム装置を操作する第2ユーザとともに前記ゲームの1つの前記ステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段、
として機能させ、

前記指示手段は、前記複数のステージのうち少なくとも2つの前記ステージについて前記ユーザの操作に基づいて前記マッチング処理を指示することが可能であり、

前記ゲーム実行手段は、前記マッチング処理の指示がされた前記少なくとも2つの前記ステージのうち最初に前記マッチング処理が完了した前記ステージについて前記ゲームを実行する、

ゲームプログラム。

【請求項 2】

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置を、

前記ユーザの操作に基づいて複数のステージを備える所定のゲームを前記ゲーム装置にて実行させるゲーム実行手段、および

前記ユーザの操作に基づいて、前記ゲーム装置と通信ネットワークを通じて接続される第2ゲーム装置を操作する第2ユーザとともに前記ゲームの1つの前記ステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段、
として機能させ、

前記指示手段は、前記複数のステージのうち少なくとも2つの前記ステージについて前記ユーザの操作に基づいて前記ユーザが前記マッチング処理を実行させたい優先順位を設定するとともに、前記優先順位に基づく前記マッチング処理を指示する、

ゲームプログラム。

【請求項 3】

前記指示手段は、前記ユーザの操作に基づいて、前記優先順位が設定された前記ステージごとに前記マッチング処理が実行される時間であるマッチング実行時間を設定する、

請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラムを記憶する記憶部と、前記ゲームプログラムを実行する制御部と、を備える、

ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームプログラムおよびゲーム装置に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数のステージを備えるゲームにおいて、ユーザが他ユーザとのマルチプレイを希望するステージ（例えば、クエスト）を選択することのできるゲームが知られている。このようなゲームにおいては、ユーザは複数の他ユーザとマッチングされ、マッチングされたユーザ同士でそのステージをプレイする（例えば、特許文献 1、2 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2002 - 222204 号公報

【特許文献 2】特開 2009 - 233268 号公報

10

20

30

40

50

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、ユーザがプレイを希望するステージについてマッチングがなかなか完了しない場合には、ユーザはマッチングが完了するまでずっと待ち続ける必要があった。

【0005】

また、ホストユーザがマッチンググループを解散させるなどしてマッチングが失敗した場合には、ユーザはマッチングをやり直す必要がある。特にユーザがプレイを希望するステージが複数ある場合には、ひとつひとつのステージのマッチングが完了するまでに時間がかかってしまうとゲームに対する意欲が損なわれてしまう可能性がある。

10

【0006】

本発明の目的は、複数のステージを備えるゲームにおいてユーザがプレイを希望するステージのマッチングを容易に行うことができるゲームプログラムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

第1の発明は、

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置を、

前記ユーザの操作に基づいて複数のステージを備える所定のゲームを前記ゲーム装置にて実行させるゲーム実行手段、および

前記ユーザの操作に基づいて、前記ゲーム装置と通信ネットワークを通じて接続される第2ゲーム装置を操作する第2ユーザとともに前記ゲームの1つの前記ステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段、

20

として機能させ、

前記指示手段は、前記複数のステージのうち少なくとも2つの前記ステージについて前記ユーザの操作に基づいて前記マッチング処理を指示することが可能であり、

前記ゲーム実行手段は、前記マッチング処理の指示がされた前記少なくとも2つの前記ステージのうち最初に前記マッチング処理が完了した前記ステージについて前記ゲームを実行する、

ゲームプログラムである。

【0008】

30

第2の発明は、

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置を、

前記ユーザの操作に基づいて複数のステージを備える所定のゲームを前記ゲーム装置にて実行させるゲーム実行手段、および

前記ユーザの操作に基づいて、前記ゲーム装置と通信ネットワークを通じて接続される第2ゲーム装置を操作する第2ユーザとともに前記ゲームの1つの前記ステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段、

として機能させ、

前記指示手段は、前記複数のステージのうち少なくとも2つの前記ステージについて前記ユーザの操作に基づいて前記ユーザが前記マッチング処理を実行させたい優先順位を設定するとともに、前記優先順位に基づく前記マッチング処理を指示する、

40

ゲームプログラムである。

【0009】

また、第2の発明において、前記指示手段は、前記ユーザの操作に基づいて、前記優先順位が設定された前記ステージごとに前記マッチング処理が実行される時間であるマッチング実行時間を設定することが好ましい。

【0010】

第3の発明は、

第1および第2の発明のゲームプログラムを記憶する記憶部と、前記ゲームプログラムを実行する制御部と、を備える、

50

ゲーム装置である。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、複数のステージを備えるゲームにおいてユーザがプレイを希望するステージのマッチングを容易に行うことができるゲームプログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本実施形態におけるゲーム装置の構成を示す図である。

【図2】本実施形態におけるゲーム装置で実行されるゲームのゲーム画面の一例を示す図である。

10

【図3】本実施形態におけるゲーム装置で実行されるゲームのゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】本実施形態におけるマッチング処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

[実施形態]

本発明の実施形態にかかるゲーム装置1について、図1～図4を参照して説明する。

【0014】

<ゲームの説明>

20

ユーザがゲームを実行する図1～図3のゲーム装置1では、ユーザがタッチパッド150を介して仮想ゲーム空間上のプレイヤーキャラクタを操作して進行する複数のステージ(以下、「クエスト」という。)を備える所定のゲームが実行される。

【0015】

本実施形態において、ゲーム装置1にて実行されるゲームは、ユーザが操作するプレイヤーキャラクタが敵キャラクタであるモンスターを討伐する複数のクエストで構成されるアクションゲームである。例えば、ゲーム中の1つのクエストでは、制限時間内にプレイヤーキャラクタがモンスターを討伐すればそのクエストのクリア条件が満たされる。ゲームは、ユーザがタッチパッド150を操作することで進行する。

【0016】

30

このゲームにおいては、ユーザは1人でクエストを実行するだけでなく、複数の他ユーザとマルチプレイでクエストを実行することもできる。マルチプレイが選択された場合には、ユーザ同士がマッチングされ、複数のユーザで同一のクエストが同期した状態でプレイされる。

【0017】

<ハードウェア構成>

図1を参照して、サーバ装置2のハードウェア構成、および前記ゲームが実行されるゲーム装置1のハードウェア構成について説明する。

【0018】

なお、ゲーム装置1には、そのゲーム装置1に対応づけてユーザアカウントが付与される。このユーザアカウントはユーザアカウント情報として管理される。

40

【0019】

ゲーム装置1が通信ネットワーク3を介してサーバ装置2と通信を行う場合には、そのゲーム装置1からユーザアカウント情報が送信される。送信されたユーザアカウント情報は、サーバ装置2において所定の認証がなされる。これにより、サーバ装置2とゲーム装置1との通信が可能となる。

【0020】

また、ユーザには、ゲームをプレイするにあたってゲームアカウントが付与される。ゲームアカウントは、ゲームアカウント情報として管理される。

【0021】

50

< サーバ装置 2 の説明 >

サーバ装置 2 は、図 1 のとおり、制御部 20、記憶部 21、およびネットワークインターフェース 22 を備える。

【0022】

記憶部 21 およびネットワークインターフェース 22 は、バス 200 を介してサーバ装置 2 の制御部 20 に接続される。

【0023】

制御部 20 は、サーバ装置 2 の動作を制御する。

【0024】

記憶部 21 は、主に HDD (Hard Disk Drive)、RAM (Random Access Memory) および ROM (Read Only Memory) で構成される。記憶部 21 には、例えば、ゲーム装置 1 にてプレイされるゲームを実行するためのゲームプログラムを配信するための配信プログラムおよびデータが記憶される。

【0025】

ネットワークインターフェース 22 は、サーバ装置 2 とゲーム装置 1 との間でデータを送受信するために、通信ネットワーク 3 に接続される。

【0026】

< サーバ装置 2 の制御部 20 の機能的構成 >

サーバ装置 2 の制御部 20 は、図 1 のとおり、所定のプログラムを実行することにより、照合手段 201、マッチング手段 202、および通信手段 203 として機能する。

【0027】

< 照合手段 201 の説明 >

照合手段 201 は、ゲーム装置 1 から送信されるユーザアカウント情報を用いて、ユーザアカウントの認証を行う。

【0028】

< マッチング手段 202 の説明 >

マッチング手段 202 は、ユーザのゲーム装置 1 からの後述のマッチング要求情報を受信して、ユーザ同士のマッチング処理を実行する。なお、詳細なマッチング処理の説明については後述する。

【0029】

また、マッチング手段 202 は、1 人のユーザが作成した 1 つのマッチンググループにて最大 4 人のユーザをマッチングすることができる。

【0030】

また、マッチング手段 202 は、マッチング処理が完了した場合にマッチング完了情報を生成し、その情報を該当するゲーム装置 1 へ送信する。

【0031】

< 通信手段 203 の説明 >

通信手段 203 は、ゲーム装置 1 との間で、ユーザアカウント情報、ダウンロード要求情報を受信して、本発明のゲームプログラム、ゲームアカウント情報、課金アイテムなどのゲームデータ、マッチング要求情報、およびマッチング完了情報などを送受信する。

【0032】

< ゲーム装置 1 の説明 >

ゲーム装置 1 は、図 1 のとおり、スピーカ 130、液晶画面 140、およびタッチパッド 150 が内蔵される、例えば、スマートフォンなどの端末装置である。このゲーム装置 1 において、サーバ装置 2 から配信されたゲームに関するゲームプログラムおよびデータに基づいてゲームが進行する。

【0033】

また、ゲーム装置 1 は、サーバ装置 2 との間で、インターネットあるいは LAN などの通信ネットワーク 3 を介して互いにデータ通信をすることができる。

【0034】

10

20

30

40

50

ゲーム装置 1 は、制御部 10、記憶部 11、ネットワークインターフェース 12、オーディオ処理部 13、グラフィック処理部 14、および操作部 15 を備える。

【0035】

記憶部 11、ネットワークインターフェース 12、オーディオ処理部 13、グラフィック処理部 14、および操作部 15 は、バス 100 を介して、制御部 10 に接続される。

【0036】

制御部 10 は、ゲーム装置 1 の動作を制御する。

【0037】

記憶部 11 は、主に HDD、RAM および ROM で構成される。記憶部 11 には、例えば、ゲームを実行するためのゲームプログラムおよびデータが記憶される。

【0038】

ネットワークインターフェース 12 は、ゲーム装置 1 とサーバ装置 2 との間でデータを送受信するために、通信ネットワーク 3 に接続される。これにより、ゲーム装置 1 に本発明のゲームプログラムおよびゲームデータがダウンロードされる。

【0039】

オーディオ処理部 13 は、制御部 10 の指示に従ってデジタルのゲーム音声を再生および合成する。また、オーディオ処理部 13 には、スピーカ 130 が接続される。ゲーム音声は、スピーカ 130 から出力される。

【0040】

グラフィック処理部 14 は、制御部 10 の指示に従って仮想ゲーム空間およびプレイヤーキャラクタなどを含むゲーム画像を動画形式で描画する。グラフィック処理部 14 にて動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面として液晶画面 140 に表示される。

【0041】

操作部 15 には、ユーザからの操作信号が入力される。本実施形態において操作部 15 には、入力位置検出装置であるタッチパッド 150 を介してユーザからの操作信号が入力される。ユーザはタッチパッド 150 をタッチすることによって、クエストの選択、あるいは、プレイヤーキャラクタの操作等を行う。

【0042】

<ゲーム装置 1 の制御部 10 の機能的構成>

ゲーム装置 1 の制御部 10 は、図 1 のとおり、サーバ装置 2 からダウンロードされた本発明のゲームプログラムを実行することで、ゲーム実行手段 101、指示手段 102、および通信手段 103 として機能する。

【0043】

<ゲーム実行手段 101 の説明>

ゲーム実行手段 101 は、ユーザによるタッチパッド 150 の操作に基づいて、複数のクエストを備えるゲームをゲーム装置 1 にて実行させる。

【0044】

具体的には、ゲーム実行手段 101 は、ゲームデータに含まれるゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 11 から読み出し、二次元または三次元の仮想ゲーム空間を生成する。

【0045】

また、ゲーム実行手段 101 は、仮想ゲーム空間にプレイヤーキャラクタを配置する。そして、ゲーム実行手段 101 は、ユーザによるタッチパッド 150 の操作、および、ゲームの進行状況に応じて、仮想ゲーム空間におけるプレイヤーキャラクタの行動を制御する。

【0046】

また、ゲーム実行手段 101 は、仮想ゲーム空間、プレイヤーキャラクタ、および仮想操作ボタンをゲーム画面として液晶画面 140 に表示するための情報を生成する。これらの情報に従って、グラフィック処理部 14 が液晶画面 140 上にゲーム画像を描画する。例えば、液晶画面 140 には、図 2 のとおり、画面上部から「ユーザランク」、「スタミナ」などが表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

< 指示手段 1 0 2 の説明 >

指示手段 1 0 2 は、ユーザの操作に基づいて、ゲーム装置 1 と通信ネットワーク 3 を通じて接続される他のゲーム装置 1 を操作する他ユーザとともにゲームの 1 つのクエストを同期してプレイするためのマッチング処理をサーバ装置 2 に対し指示する。

【 0 0 4 8 】

ユーザは、ホストユーザおよびゲストユーザのいずれかを選択して、サーバ装置 2 にマッチング処理を指示することができる。

【 0 0 4 9 】

具体的には、ユーザが「マルチでクエスト」を選択した場合には、図 2 のとおり、「パーティを募集」および「パーティに参加」が表示される。

10

【 0 0 5 0 】

ユーザが「パーティを募集」を選択した場合には、ユーザがホストユーザであるマッチンググループが作成される。一方、ユーザが「パーティに参加」を選択した場合には、他ユーザが作成したいいずれかのマッチンググループにユーザがゲストユーザとして入室する。指示手段 1 0 2 は、これらの情報をマッチング要求情報の一部であるホストユーザ情報として作成する。

【 0 0 5 1 】

また、ユーザが 1 つのクエストを選択したのち「マッチング開始」の仮想ボタンをタッチした場合には、指示手段 1 0 2 は、ユーザが 1 つのクエストについてのマッチングを希望していると判断し、サーバ装置 2 にその旨のマッチング要求情報を送信する。

20

【 0 0 5 2 】

一方、ユーザが 2 つ以上のクエストを選択したのち「マッチング開始」の仮想ボタンをタッチした場合には、指示手段 1 0 2 はユーザが 2 つ以上のクエストについてのマッチングを希望していると判断する。

【 0 0 5 3 】

この場合において、指示手段 1 0 2 は、ユーザの操作に基づいて、複数のクエストのうち少なくとも 2 つのクエストについてユーザがマッチング処理を実行させたい優先順位を設定する。本実施形態では、ユーザは最大 3 つのクエストについて優先順位をつけてマッチング処理を指示することができる。

30

【 0 0 5 4 】

具体的には、ユーザは、クエスト選択の画面で自身がマッチングを希望するクエストごとに優先順位をつけることができる。図 3 の例では、ユーザは、「モンスター Q 討伐」を優先順位 1 位とし、「モンスター T 討伐」を優先順位 2 位とし、「モンスター P 討伐」を優先順位 3 位として設定している。

【 0 0 5 5 】

また、指示手段 1 0 2 は、ユーザの操作に基づいて、優先順位が設定されたクエストごとにマッチング処理が実行される時間であるマッチング実行時間を設定する。

【 0 0 5 6 】

具体的には、ユーザは、30 秒、1 分、2 分、3 分、5 分の中から各クエストにおけるマッチング実行時間を設定することができる。図 3 の例では、優先順位 1 位の「モンスター Q 討伐」のマッチング実行時間が 2 分、優先順位 2 位の「モンスター T 討伐」のマッチング実行時間が 1 分、優先順位 3 位の「モンスター P 討伐」のマッチング実行時間が 30 秒に設定されている。

40

【 0 0 5 7 】

また、指示手段 1 0 2 は、ユーザが 2 つ以上のクエストについてのマッチングを希望していると判断した場合には、ホストユーザ情報、クエストに関する情報、優先順位に関する情報、およびマッチング実行時間に関する情報を含むマッチング要求情報を生成するとともに、その情報をサーバ装置 2 へ送信する。

【 0 0 5 8 】

50

このマッチング要求情報を受信して、サーバ装置 2 は優先順位の高いクエストから順にマッチング処理を実行する。具体的には、サーバ装置 2 は、まず、優先順位 1 位のクエストに関して作成されたマッチングルームにてマッチング処理を実行する。

【0059】

サーバ装置 2 は、マッチング実行時間が経過しても優先順位 1 位のマッチング処理が完了しない場合には、ユーザをそのマッチングルームから退室させ、優先順位 2 位のクエストに関して作成されたマッチングルームにてマッチング処理を実行する。

【0060】

このようにマッチング処理はユーザが設定した優先順位に基づいて順に行われ、いずれかの優先順位のクエストでマッチング処理が完了した場合には、サーバ装置 2 は該当するマッチング要求情報を送信したすべてのゲーム装置 1 へマッチング完了情報を送信する。該当するゲーム装置 1 がこのマッチング完了情報を受信したのち、それらのゲーム装置 1 のゲーム進行手段 101 にてクエストが実行される。

10

【0061】

< 通信手段 103 の説明 >

通信手段 103 は、例えば、サーバ装置 2 からゲームに関するゲームプログラム、およびマッチング完了情報などの情報を受信する。

【0062】

また、通信手段 103 は、例えば、ユーザの操作に基づいて、ユーザアカウント情報、ゲームアカウント情報、新たなゲームデータのダウンロード要求情報、およびマッチング要求情報などの情報をサーバ装置 2 に送信する。

20

【0063】

< マッチング処理の説明 >

以下、図 4 を参照して、本発明のマッチング処理について説明する。なお、この例は、他ユーザが作成したマッチングルームにユーザがゲストユーザとして入室し、そこでマッチング処理が行われる例である。

【0064】

まず、指示手段 102 が、ユーザが 2 つ以上のクエストを選択したか否かを判定する（ステップ S1）。

【0065】

ユーザが 2 つ以上のクエストを選択していない（ユーザが 1 つのクエストのみを選択している）場合（S1：NO）には、本発明のマッチング処理は終了し、通常のマッチング処理が実行される。

30

【0066】

一方、ユーザが 2 つ以上のクエストを選択している場合（S1：YES）には、指示手段 102 は、ユーザの操作に基づいて優先順位の設定を行う（ステップ S2）。なお、この例では、ユーザは、3 つのクエストを選択している。

【0067】

ついで、ユーザが「マッチング開始」の仮想ボタンをタッチした場合に、指示手段 102 はマッチング要求情報を生成し、通信手段 103 を介してその情報をサーバ装置 2 へ送信する（ステップ S3）。なお、本実施形態において指示手段 102 は、3 つすべてのクエストに関するマッチング要求情報を同時にサーバ装置 2 へ送信する。

40

【0068】

ついで、マッチング手段 202 は、通信手段 203 を介してマッチング要求情報を受信し、ユーザが優先順位 1 位に設定したクエストについてのマッチングを開始する（ステップ S4）。

【0069】

ついで、マッチング手段 202 が、ユーザが設定したマッチング実行時間内でユーザの優先順位 1 位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了したか否かを判定する（ステップ S5）。

50

【0070】

ユーザの優先順位1位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了したと判定された場合(S5: YES)には、マッチング手段202はマッチング完了情報を生成し、通信手段203を介してその情報を該当するゲーム装置1へ送信する(ステップS10)。

【0071】

ついで、ゲーム装置1がマッチング完了情報を受信し、各ゲーム装置1にてクエストが開始される(ステップS11)。その後、本発明のマッチング処理は終了する。

【0072】

ステップS5に戻って、ユーザの優先順位1位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了しなかったと判定された場合(S5: NO)には、マッチング手段202は優先順位2位のクエストについて他ユーザが作成したマッチングルームにてマッチング処理を開始する(ステップS6)。

10

【0073】

ついで、マッチング手段202は、ユーザが設定したマッチング実行時間内でユーザの優先順位2位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了したか否かを判定する(ステップS7)。

【0074】

ユーザの優先順位2位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了したと判定された場合(S7: YES)には、マッチング手段202がマッチング完了情報を生成し、通信手段203を介してその情報を該当するゲーム装置1へ送信する(ステップS10)。その後、ゲーム装置1がマッチング完了情報を受信し、各ゲーム装置1にてクエストが開始される(ステップS11)。

20

【0075】

一方、ユーザの優先順位2位のクエストについて他ユーザとマッチング処理が完了しなかったと判定された場合(S7: NO)には、マッチング手段202は、優先順位3位のクエストについて他ユーザが作成したマッチングルームにてマッチング処理を開始する(ステップS8)。

【0076】

ついで、マッチング手段202は、ユーザが設定したマッチング実行時間内でユーザの優先順位3位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了したか否かを判定する(ステップS9)。

30

【0077】

ユーザの優先順位3位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了したと判定された場合(S9: YES)には、マッチング手段202はマッチング完了情報を生成し、通信手段203を介してその情報を該当するゲーム装置1へ送信する(ステップS10)。その後、ゲーム装置1がマッチング完了情報を受信し、各ゲーム装置1にてクエストが開始される(ステップS11)。

【0078】

一方、ユーザの優先順位3位のクエストについて他ユーザとのマッチング処理が完了しなかったと判定された場合(S9: NO)には、マッチング手段202は、優先順位1位のクエストについて他ユーザが作成したマッチングルームにてマッチング処理を開始する(ステップS12)。その後、処理はステップS5へ戻る。

40

以上の手順により、本発明のマッチング処理が実行される。

【0079】

なお、前述された制御手段および処理手順は一例であり、本発明の実施形態はこれらには限られない。処理手順等は、本発明の要旨を変更しない範囲で適宜設計変更が可能である。

【0080】

以上をまとめると、本実施形態のゲームプログラムは、

50

ユーザの操作を受けつけるタッチパッド150を備えるゲーム装置1を、
ユーザの操作に基づいて複数のステージを備える所定のゲームをゲーム装置1にて実行させるゲーム実行手段101、および

ユーザの操作に基づいて、ゲーム装置1と通信ネットワーク3を通じて接続される他のゲーム装置1を操作する他ユーザとともにゲームの1つのステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段102、

として機能させ、

指示手段102は、複数のステージのうち少なくとも2つのステージについてユーザの操作に基づいてユーザがマッチング処理を実行させたい優先順位を設定するとともに、優先順位に基づくマッチング処理をサーバ装置2に指示する。

10

【0081】

< 発明の効果 >

本実施形態のゲームプログラムによれば、複数のステージを備えるゲームにおいてユーザがプレイを希望するステージのマッチングを容易に行うことができる。

【0082】

[他の実施形態]

前記実施形態とは異なり、ユーザは優先順位を設定することなく、自身がプレイを希望するクエストを同時に複数選択することができてよい。この場合には、例えば、サーバ装置はユーザが選択した複数のクエストについて同時にマッチング処理を開始し、最初にマッチング処理が完了したクエストをユーザにプレイさせてもよい。

20

【0083】

なお、前記他の実施形態においては、ユーザが複数のクエストについて同時にマッチング処理を指示して、サーバ装置が同時にマッチング処理を開始する例が記載されているが、本発明はこれには限られない。

【0084】

例えば、ユーザが1つめのクエストについてマッチング処理を指示してサーバ装置がマッチング処理を開始したのち、そのマッチング処理が完了されるまでにユーザはさらに別のクエストについてマッチング処理を指示することもできる。この場合には、最初にマッチング処理が完了したクエストの実行が優先され、マッチング処理が完了されていない他のクエストについてのマッチング処理はキャンセルされればよい。

30

【0085】

また、前記実施形態において、ゲーム装置が3つすべてのクエストに関するマッチング要求情報を同時にサーバ装置へ送信する例が記載されているが、本発明はこれには限られない。

【0086】

例えば、ゲーム装置が優先順位1位のクエストについてのマッチング要求情報をサーバ装置に送信し、優先順位1位のクエストについてのマッチング実行時間が経過してもマッチング処理が完了しなかった場合に、ゲーム装置は優先順位2位のクエストについてのマッチング要求情報をサーバ装置に送信するようにしてもよい。この場合においても、優先順位3位のクエストについてのマッチング処理が完了しなかった場合には、再度優先順位1位のクエストについてのマッチングが開始される。

40

【0087】

また、サーバ装置が、クエストごとのユーザの密度を分析して、ユーザの密度が大きいクエストから優先的にマッチング処理を実行することもできる。この場合にはサーバ装置への負荷が軽減される。

【0088】

また、前記実施形態においては、クエストのマッチングの例が記載されているが、本発明はこれに限られない。例えば、ユーザが操作したいキャラクタを選択する際、ユーザがほしいと思っているアイテムを選択する際、ユーザがプレイしたいルールを選択する際に本発明を応用することができる。

50

【 0 0 8 9 】

また、ユーザのゲームランクごとに推奨のクエストが複数設けられており、ユーザは、自身のゲームランクにて推奨されている複数のクエストからランダムでマッチングを行うよう指示することもできる。

【 0 0 9 0 】

また、前記実施形態では、ユーザがゲストユーザとして他ユーザが作成したマッチンググループに入室してマッチング処理が実行される例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、ユーザがホストユーザとなってマッチンググループを作成し、そこでマッチング処理が実行される場合においても本発明を適用することができる。この場合においても、ユーザは優先順位をつけて複数のクエストを選択することができる。

10

【 0 0 9 1 】

また、前記実施形態では、サーバ装置がマッチング処理を行う例が記載されているが、本発明はこれには限られない。例えば、ホストユーザのゲーム装置がマッチング処理を行ってもよい。

【 0 0 9 2 】

また、ユーザがあらかじめゲーム内で自身のメールアドレスを登録しておけば、マッチング処理が完了した場合にその旨のメールを受け取ることもできる。この場合には、例えば、ユーザがマッチング処理を指示したあとに他のアプリケーションを立ち上げてマッチング処理が完了するまでの時間をつぶしていても、ユーザはマッチング処理が完了したことを知ることができる。

20

【 0 0 9 3 】

さらにまた、マッチング処理が完了したことがメールで通知されるのではなく、ゲーム装置の画面にプッシュ通知されてもよい。

【 0 0 9 4 】

なお、前述のマッチング処理が完了したことの通知は、本発明のマッチング処理に限らず既存のマッチング処理全般に適用することもできる。

【 0 0 9 5 】

また、前記実施形態とは異なり、優先順位 1 位から 3 位まで順にマッチング処理が実行されたがマッチング処理が完了しなかった場合、マッチング手段はそれぞれのクエストについてマッチング実行時間を長く（あるいは短く）することもできる。例えば、1 巡目の優先順位 1 位のマッチング実行時間が 2 分である場合に、マッチング手段は 2 巡目の優先順位 1 位のマッチング実行時間を 3 分に設定することができる。

30

【 0 0 9 6 】

また、前記実施形態とは異なり、ユーザは、自身が設定した優先順位にかかわらずマッチング実行時間を同一またはランダムに設定することもできる。例えば、すべての優先順位のクエストに対して 2 分間のマッチング実行時間を設定することもできる。

【 0 0 9 7 】

また、前記実施形態とは異なり、ユーザは 4 つ以上のクエストについて優先順位を設定することもできてよい。

【 0 0 9 8 】

また、前記実施形態においては、ゲーム装置はスマートフォンなどの端末装置である例が記載されているが、本発明は、これには限られない。ゲーム装置は、例えば、ディスプレイおよびコントローラが外部接続される据え置き型のゲーム装置、あるいは、パーソナルコンピュータであってもよい。

40

【 0 0 9 9 】

前記実施形態においては第 1 ゲーム装置と第 2 ゲーム装置とがサーバ装置を介して接続されている例が記載されているが、本発明はこれには限られない。BLUE TOOTH（登録商標）で第 1 ゲーム装置と第 2 ゲーム装置とが接続されていてもよい。

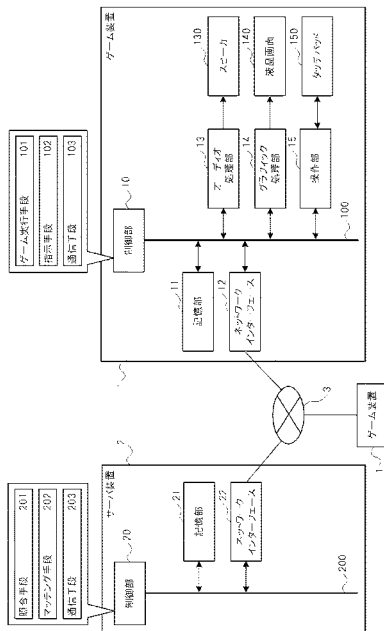
【 符号の説明 】

【 0 1 0 0 】

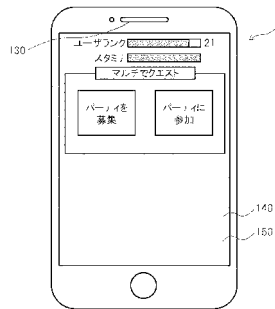
50

- 1 ゲーム装置
- 101 ゲーム実行手段
- 102 指示手段
- 103 通信手段
- 2 サーバ装置
- 201 照合手段
- 202 マッチング手段
- 203 通信手段
- 3 通信ネットワーク

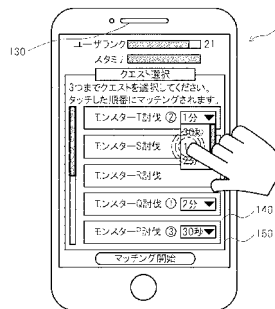
【 図 1 】



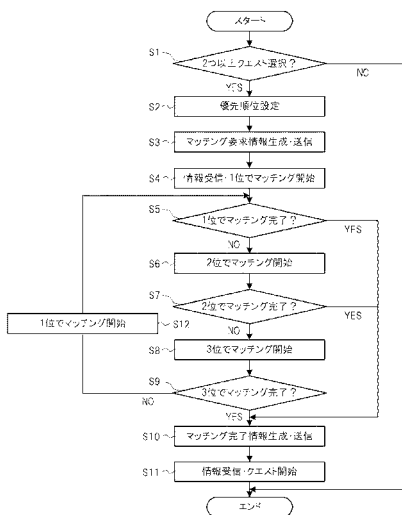
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 手続補正書 】

【 提出日 】 令和1年6月5日 (2019.6.5)

【 手続補正 1 】

【 補正対象書類名 】 特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】 全文

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 特許請求の範囲 】

【 請求項 1 】

ユーザの操作を受けつける操作部を備えるゲーム装置を、
前記ユーザの操作に基づいて複数の異なるステージを備える所定のゲームを前記ゲーム装置にて実行させるゲーム実行手段、および

前記ユーザの操作に基づいて、前記ゲーム装置と通信ネットワークを通じて接続される第2ゲーム装置を操作する第2ユーザとともに前記ゲームの1つの前記ステージを同期してプレイするためのマッチング処理を指示する指示手段、

として機能させ、

前記指示手段は、複数の異なる前記ステージのうち少なくとも2つの前記ステージを前記ユーザの操作に基づいて選択したのち、前記少なくとも2つの前記ステージについてのそれぞれの前記マッチング処理を並行して実行することを指示することが可能であり、

前記ゲーム実行手段は、前記マッチング処理の指示がされた前記少なくとも2つの前記ステージのうち最初に前記マッチング処理が完了した前記ステージについて前記ゲームを実行する、

ゲームプログラム。

【 請求項 2 】

前記ユーザにはゲームランクが設定されており、

複数の異なる前記ステージは、前記ゲームランクごとに推奨の前記ステージが複数設けられており、

前記指示手段は、前記ユーザの操作に基づいて前記ユーザの前記ゲームランクにて推奨されている複数の前記ステージから前記少なくとも2つの前記ステージをランダムで選択したのち、前記少なくとも2つの前記ステージについての前記マッチング処理を並行して実行することを指示する、

請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記指示手段は、前記ユーザの操作に基づいて選択された前記ステージごとに前記マッチング処理が実行される時間であるマッチング実行時間を設定する、

請求項1または2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記マッチング処理の指示がされたそれぞれの前記ステージについて、今回の前記マッチング時間と次回の前記マッチング時間とが異なる、

請求項3に記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記ゲーム装置に通信ネットワークを介して接続されたサーバ装置が、前記ステージごとの前記ユーザの密度を分析し、前記密度が大きい前記ステージから優先的に前記マッチング処理を実行し、

前記ゲーム実行手段は、前記サーバ装置より受信した前記マッチング処理が完了した前記ステージについて前記ゲームを実行する、

請求項1～4のいずれか1項に記載のゲームプログラム。

【請求項6】

請求項1～5のいずれか1項に記載のゲームプログラムを記憶する記憶部と、前記ゲームプログラムを実行する制御部と、を備える、

ゲーム装置。

フロントページの続き

(72)発明者 三嶋 文子

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内