

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5394584号
(P5394584)

(45) 発行日 平成26年1月22日(2014.1.22)

(24) 登録日 平成25年10月25日(2013.10.25)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/795 (2014.01) A 6 3 F 13/00 3 1 4
A 6 3 F 13/35 (2014.01) A 6 3 F 13/00 1 8 0

請求項の数 6 (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2013-44014 (P2013-44014)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成25年3月6日(2013.3.6)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2011-164506 (P2011-164506) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成23年7月27日(2011.7.27)	(74) 代理人	100125689
(65) 公開番号	特開2013-135909 (P2013-135909A)		弁理士 大林 章
(43) 公開日	平成25年7月11日(2013.7.11)	(74) 代理人	100125335
審査請求日	平成25年3月6日(2013.3.6)		弁理士 矢代 仁
		(74) 代理人	100128598
			弁理士 高田 聖一
		(74) 代理人	100121108
			弁理士 高橋 太郎
		(72) 発明者	遠藤 卓
			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】 ゲーム装置およびプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するゲーム装置であって、

一のプレイヤーがイベントの発生を指示した場合に、前記一のプレイヤーが前記複数のアイテムの一部しか収集していないアイテム群（以下「未完アイテム群」という）のうち前記一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、前記イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能なゲーム画面を、表示させる表示制御部を具備するゲーム装置。

【請求項2】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときには、前記複数の未完アイテム群のうち収集済のアイテムの種類数が最多である未完アイテム群について前記ゲーム画面を表示させる

請求項1のゲーム装置。

【請求項3】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときには、前記複数の未完アイテム群のうち未収集のアイテムの種類数が最少である未完アイテム群について前記ゲーム画面を表示させる

請求項1のゲーム装置。

【請求項4】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときには、前記複数の未完アイテム群のうち最初のアイテムをプレイヤーが収集した時点が最先である未完アイテム群について前記ゲーム画面を表示させる

請求項 1 のゲーム装置。

【請求項 5】

前記複数のアイテム群は、特定期間内に取得可能な第 1 アイテム群と、前記第 1 アイテム群とは異なる第 2 アイテム群とを含み、

前記表示制御部は、前記特定期間内において、前記一のプレイヤーの複数の未完アイテム群が前記第 1 アイテム群および前記第 2 アイテム群の双方を含むときには、前記第 1 アイテム群について前記ゲーム画面を表示させる

10

請求項 1 のゲーム装置。

【請求項 6】

複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するために、コンピュータを、

一のプレイヤーがイベントの発生を指示した場合に、前記一のプレイヤーが前記複数のアイテムの一部しか収集していないアイテム群のうち前記一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、前記イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能なゲーム画面を、表示させる表示制御部

として機能させるプログラム。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、アイテムを収集するゲームを提供する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

探索や戦闘等の各種のイベントの達成でアイテムが付与されるゲームが従来から提案されている。例えば非特許文献 1 には、1 個のグループ（以下「アイテム群」という）に属する全種類のアイテムを収集する（いわゆるコンプリートする）ことで各種の特典をプレイヤーに付与するゲームが提案されている。非特許文献 1 に開示されたゲームでは、他のプレイヤーを対戦相手とする戦闘イベントを達成（勝利）することで、そのプレイヤーが所有するアイテムを取得することが可能である。

30

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献 1】「ソーシャルゲーム総合情報誌 アプリ STYLE Vol. 2」, 株式会社イースト・プレス, 平成 23 年 4 月 1 日, p. 26 - p. 29

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、1 種類のアイテム群のうちの所望のアイテム（例えば未所有のアイテム）をイベントでの目標として選択するためには、例えば複数種のアイテム群から所望のアイテム群を選択したうえでそのアイテム群の複数のアイテムから所望のアイテムを選択するという煩雑な操作が必要である。携帯電話機等の携帯機器では入力装置の種類や機能が制限される（例えばマウス等のポインティングデバイスを利用できない）から、利用者が所望のアイテムを選択するために煩雑な作業が必要になるという前述の問題は特に顕著となる。以上の事情を考慮して、本発明は、イベントにて所望のアイテムを取得しようとするプレイヤーの負担を軽減することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するために本発明が採用する手段を以下に説明する。なお、本発明の

50

理解を容易にするために以下では図面の参照符号を便宜的に括弧書で付記するが、本発明を図示の形態に限定する趣旨ではない。

【0006】

本発明のゲーム装置(100)は、複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するゲーム装置(100)であって、プレイヤーが収集したアイテムをプレイヤー毎に記憶する記憶部(34)と、プレイヤーの表示装置(26)にゲーム画面を表示させる表示制御部(32)とを具備し、表示制御部(32)は、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面(GA)を表示させ、一のプレイヤーが第1ゲーム画面(GA)に対してイベントの発生を指示した場合、一のプレイヤーが複数のアイテムのうち一部のアイテムしか収集していないアイテム群(以下「未完アイテム群」という)が存在するときには、未完アイテム群のうち一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面(GD)を、第1ゲーム画面(GA)の直後のゲーム画面として表示させる。以上の構成では、一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面(GD)が第1ゲーム画面(GA)の直後のゲーム画面として表示されるから、例えば複数のアイテム群から所望のアイテム群を選択する手順やそのアイテム群の複数のアイテムから所望のアイテムを選択する手順を必要とせず、所望のアイテムの取得先の候補となるプレイヤーを選択することが可能である。すなわち、イベントにて所望のアイテムを取得しようとするプレイヤーの負担を軽減できるという利点がある。

10

20

【0007】

本発明の好適な態様において、表示制御部(32)は、未完アイテム群のうち未収集の複数のアイテムから選択された一のアイテムを所有する他のプレイヤーを当該一のアイテムの取得先の候補として選択可能であり、かつ、未完アイテム群のうち一のアイテムとは異なる他のアイテムを選択可能な第2ゲーム画面(GD)を表示させ、他のアイテムが選択された場合には、当該他のアイテムを所有するプレイヤーを当該他のアイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面(GD)を表示させる。以上の態様では、一のアイテムがプレイヤーの所望のアイテムに該当しない場合でも、プレイヤーが他のアイテムを選択することでそのアイテムの取得先を選択できるという利点がある。

【0008】

本発明の好適な態様において、表示制御部(32)は、一のプレイヤーが第1ゲーム画面(GA)に対してイベントの発生を指示した場合、一のプレイヤーについて未完アイテム群が存在しないときには、他のプレイヤーをイベントの対象候補として選択可能な第3ゲーム画面(GB)を、第1ゲーム画面(GA)の直後のゲーム画面として表示させる。以上の態様では、他のプレイヤーからのアイテムの取得を意図しないプレイヤーにもイベントの適切な対象候補を第3ゲーム画面(GB)にて提示できるという利点がある。

30

【0009】

ところで、複数の未完アイテム群が存在する場合には収集完了の間際のアイテム群の収集を優先させるプレイヤーが多いという傾向が想定される。以上の傾向を考慮すると、一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときには、複数の未完アイテム群のうち収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群や、複数の未完アイテム群のうち未収集のアイテムの種類数($n2$)が最少である未完アイテム群について第2ゲーム画面(GD)を表示させる構成が好適である。

40

【0010】

また、アイテムの収集を開始した順番で収集を完了したいと多数のプレイヤーが希望する傾向も想定される。以上の傾向を考慮すると、複数のアイテム群の各々について、当該各アイテム群のアイテムをプレイヤーが最初に収集した時点を示す時間データ(T)を記憶部(34)がプレイヤー毎に記憶し、一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときには、複数の未完アイテム群のうち時間データ(T)が示す時点が最先である未完アイテム群について表示制御部(32)が第2ゲーム画面(GD)を表示させる構成が好適

50

である。

【 0 0 1 1 】

また、例えば複数のアイテム群が、特定期間内に取得可能な第1アイテム群と、第1アイテム群とは異なる第2アイテム群とを含む場合、特定期間内では、多数のプレイヤーが第1アイテム群の収集を優先させることが想定される。以上の傾向を考慮すると、特定期間内において、一のプレイヤーの複数の未完アイテム群が第1アイテム群および第2アイテム群の双方を含むときには、表示制御部(32)が、第1アイテム群について第2ゲーム画面(GD)を表示させる構成が好適である。

【 0 0 1 2 】

本発明は、以上の各態様に係るゲーム装置(100)としてコンピュータを機能させるためのプログラム(PGM)としても特定される。本発明のプログラム(PGM)は、複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するために、コンピュータを、プレイヤーが収集したアイテムをプレイヤー毎に記憶する記憶部(34)、および、プレイヤーの表示装置(26)にゲーム画面を表示させる表示制御部(32)として機能させるプログラム(PGM)であって、表示制御部(32)は、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面(GA)を表示させ、一のプレイヤーが第1ゲーム画面(GA)に対してイベントの発生を指示した場合、一のプレイヤーが複数のアイテムのうち一部のアイテムしか収集していないアイテム群(以下「未完アイテム群」という)が存在するときには、未完アイテム群のうち一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面(GD)を、第1ゲーム画面(GA)の直後のゲーム画面として表示させる。本発明のプログラム(PGM)は、コンピュータが読取可能な記録媒体に格納された形態でゲームの管理者に提供されてコンピュータにインストールされるほか、通信網を介した配信の形態で提供されてコンピュータにインストールされる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 3 】

【 図 1 】 本発明の第1実施形態に係るゲーム装置のブロック図である。

【 図 2 】 ゲーム画面の遷移の説明図である。

【 図 3 】 ゲーム画面を生成する処理のフローチャートである。

【 図 4 】 第2実施形態における時間データの模式図である。

【 図 5 】 第2実施形態においてゲーム画面を生成する処理のフローチャートである。

【 図 6 】 第3実施形態において各未完アイテム群の優先度を算定する処理のフローチャートである。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 4 】

< 第1実施形態 >

図1は、本発明の第1実施形態に係るゲーム装置100のブロック図である。第1実施形態のゲーム装置100は、通信網(例えばインターネット)16を介して複数の端末装置12の各々と相互に通信することで、各端末装置12を所有するプレイヤーにゲームを提供するサーバ装置である。

【 0 0 1 5 】

各端末装置12は、例えば携帯電話機や携帯情報端末(PDA: Personal Digital Assistant)等の通信端末であり、制御装置22と通信装置24と表示装置26と入力装置28とを含んで構成される。制御装置22は、端末装置12の各要素を統括的に制御する。通信装置24は、通信網16を介してゲーム装置100と通信する。なお、端末装置12と通信網16との間の通信は典型的には無線通信であるが、例えば据置型のパーソナルコンピュータ等を端末装置12として利用する構成では端末装置12と通信網16とが有線通信する。

【 0 0 1 6 】

表示装置26(例えば液晶表示パネル)は、制御装置22による制御のもとで各種の画

10

20

30

40

50

像を表示する。例えばゲーム装置 100 が提供するゲームの画像（以下「ゲーム画面」という）が表示装置 26 に表示される。入力装置 28 は、端末装置 12 に対する指示をプレイヤーが入力するための機器であり、例えばプレイヤーが操作する複数の操作子を含んで構成される。なお、表示装置 26 と一体に構成されたタッチパネルや、端末装置 12 に対する指示を音声で入力するためのマイクロホンを入力装置 28 として採用することも可能である。

【0017】

第 1 実施形態のゲーム装置 100 は、複数のプレイヤーが相互に関連し合うソーシャルゲームを各プレイヤーに提供するウェブサーバである。洞窟の探索や他のプレイヤーとの戦闘等の各種のイベントを達成することでプレイヤーが成長する R P G (Role-Playing Game) 型のブラウザゲームがゲーム装置 100 から端末装置 12 に提供される。

10

【0018】

図 1 に示すように、ゲーム装置 100 は、制御装置 32 と記憶装置 34 と通信装置 36 とを具備する。制御装置 32 は、プログラム PGM を実行することでゲーム装置 100 の各要素を統括的に制御する。通信装置 36 は、通信網 16 を介して各端末装置 12 と通信する。記憶装置 34 は、制御装置 32 が実行するプログラム PGM や制御装置 32 が使用する各種のデータを記憶する。半導体記録媒体や磁気記録媒体等の公知の記録媒体または複数種の記録媒体の組合せが記憶装置 34 として採用され得る。

【0019】

記憶装置 34 は、ゲームの進行状況に応じたプレイヤー情報 PL をプレイヤー毎に記憶する。各プレイヤー情報 PL は、図 1 に示すように、識別符号 N とレベル L と複数のパラメータ X と所有アイテム情報 Z とを含んで構成される。識別符号 N は、プレイヤーを識別するための符号（例えばプレイヤーの名前や名称）であり、レベル L は、ゲーム内でのプレイヤーの成長度を示す数値である。複数のパラメータ X は、戦闘イベント等に適用される変数（例えば戦闘能力を示す変数）である。例えばプレイヤーの体力値や攻撃力や防御力がパラメータ X として例示される。

20

【0020】

所有アイテム情報 Z は、プレイヤーが所有しているアイテム（例えば宝物や宝石）を示す情報である。すなわち、記憶装置 34 は、プレイヤーが所有するアイテムをプレイヤー毎に記憶する要素（記憶部）として機能する。各プレイヤーは、洞窟の探検等の探索イベントの達成によりアイテムを取得できるほか、他のプレイヤーとの戦闘イベントの達成（勝利）により対戦相手のプレイヤーが所有するアイテムを取得することが可能である。

30

【0021】

各アイテムは、複数のアイテム群（グループ）に分類される。1 種類のアイテム群には、複数種のアイテムが属する。第 1 実施形態では便宜的に、各アイテム群のアイテムの種類数を同数とした場合を例示するが、アイテムの種類数をアイテム群毎に相違させることも可能である。1 個のアイテム群に属する全種類のアイテムを収集すること（以下「収集完了」という）で、プレイヤーがゲームを有利に展開するための各種の特典がプレイヤーに付与される。例えば戦闘イベントに参加させることが可能なキャラクタや探索イベントを有利に進行させるための道具（例えば回復アイテム等）が特典としてプレイヤーに付与される。

40

【0022】

ゲーム装置 100 の制御装置 32 は、入力装置 28 に対する操作を契機として端末装置 12 から送信される要求に応じた処理を実行し、処理結果を示すゲーム画面（ウェブページ）の画像データを通信装置 36 から端末装置 12 に送信することで表示装置 26 にゲーム画面を表示させる。端末装置 12 に送信される画像データは、例えばゲーム画面を構成する文字列やハイパーリンクや画像を指定する H T M L (HyperText Markup Language) 形式のデータである。以上の説明から理解されるように、第 1 実施形態の制御装置 32 は、各プレイヤーの端末装置 12 の表示装置 26 にゲーム画面を表示させる要素（表示制御部）として機能する。

50

【 0 0 2 3 】

図 2 は、制御装置 3 2 が任意のプレイヤー P1 の端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させるゲーム画面の説明図である。端末装置 1 2 がゲーム装置 1 0 0 との通信を開始すると、制御装置 3 2 は、図 2 のゲーム画面 GA を端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる。ゲーム画面 GA は、プレイヤー P1 の識別符号 N (プレイヤー P1) およびレベル L (レベル 3 0) と各パラメータ X の数値とに加えて、戦闘イベントの発生をプレイヤー P1 が指示するための部分 (“ BATTLE ” の文字列とともに提供されるハイパーリンク) D1 を含んで構成される。

【 0 0 2 4 】

端末装置 1 2 の入力装置 2 8 を操作することでプレイヤー P1 が部分 D1 を選択すると (すなわちプレイヤー P1 が戦闘イベントの発生を指示すると)、ゲーム装置 1 0 0 の制御装置 3 2 は、記憶装置 3 4 に格納されたプレイヤー P1 の所有アイテム情報 Z を参照することで、プレイヤー P1 が一部のアイテムしか所有していないアイテム群 (以下「未完アイテム群」という) が存在するか否かを判定する (SA10)。すなわち、未完アイテム群は、プレイヤー P1 が少なくとも 1 個のアイテムを過去に取得したけれどもまだ収集完了には到達していないアイテム群 (収集の途中の段階にあるアイテム群) である。

【 0 0 2 5 】

未完アイテム群が存在しない場合 (SA10 : NO)、制御装置 3 2 は、図 2 のゲーム画面 GB を、前述のゲーム画面 GA の直後の画面として端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる。図 2 に示すように、ゲーム画面 GB は、第 1 領域 RB1 と第 2 領域 RB2 とを含んで構成される。第 1 領域 RB1 は、戦闘イベントでの対戦相手の候補となるプレイヤー (以下「候補プレイヤー」という) を選択肢としてプレイヤー P1 に提示する領域である。具体的には、制御装置 3 2 は、所定の条件に合致する複数の候補プレイヤーを抽出し、各候補プレイヤーの識別符号 N およびレベル L を第 1 領域 RB1 に配列する。候補プレイヤーの抽出方法は任意であるが、例えばプレイヤー P1 とレベル L が近い所定数のプレイヤーを候補プレイヤーとして選択することが可能である。すなわち、ゲーム画面 GB の第 1 領域 RB1 に提示される候補プレイヤーは、プレイヤー P1 が所有するアイテムとは無関係に選択される。

【 0 0 2 6 】

プレイヤー P1 は、入力装置 2 8 を適宜に操作することで複数の候補プレイヤーのうち所望のプレイヤー (以下「プレイヤー P2」という) を戦闘イベントの対戦相手として選択することが可能である。プレイヤー P1 が対戦相手のプレイヤー P2 を選択すると、制御装置 3 2 は戦闘イベントを開始する。すなわち、制御装置 3 2 は、プレイヤー P1 の各パラメータ X とプレイヤー P2 の各パラメータ X とを対比する戦闘処理で両者間の勝敗を決定し、戦闘処理の結果を示すゲーム画面 (図示略) をプレイヤー P1 の端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる。以上のようにプレイヤー P1 がアイテムを指定せずに実行された戦闘イベントでは、プレイヤー P1 とプレイヤー P2 との間でアイテムの授受は実行されない。

【 0 0 2 7 】

他方、ゲーム画面 GB の第 2 領域 RB2 には、戦闘イベントで対戦相手から取得すべきアイテムを選択するための部分 (“ 奪取するアイテムで選択 ” の文字列とともに提供されるハイパーリンク) D2 が設定される。プレイヤー P1 が入力装置 2 8 を操作することで部分 D2 を選択すると、制御装置 3 2 は、戦闘イベントで対戦相手から取得すべき所望のアイテムをプレイヤー P1 が選択するためのゲーム画面 GC (GC1 ~ GC3) を端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に順次に表示させる。

【 0 0 2 8 】

ゲーム画面 GC1 は、複数のアイテム群を選択肢としてプレイヤー P1 に提示する画像である。入力装置 2 8 の操作でプレイヤー P1 が所望のアイテム群を選択すると、制御装置 3 2 はゲーム画面 GC2 を表示装置 2 6 に表示させる。ゲーム画面 GC2 は、ゲーム画面 GC1 でプレイヤー P1 が選択したアイテム群を構成する複数のアイテム (図 2 の例示では、アイテム群 A の 4 個のアイテム A1 ~ A4) を選択肢としてプレイヤー P1 に提示する画像である。複数のアイテムのうちプレイヤー P1 が既に所有しているアイテム (図 2 のアイテム A1 および

10

20

30

40

50

A2) についてはそのアイテムの画像が表示され、プレイヤーP1が所有していないアイテム(図2のアイテムA3およびA4)については空欄が表示される。

【0029】

入力装置28の操作でプレイヤーP1がゲーム画面GC2内の所望のアイテム(以下「対象アイテム」という)を選択すると、制御装置32は、ゲーム画面GC3を表示装置26に表示させる。ゲーム画面GC3は、複数の候補プレイヤーを選択肢としてプレイヤーP1に提示する画像である。具体的には、制御装置32は、ゲーム画面GC2にてプレイヤーP1が選択した対象アイテムを1個以上所有するとともに所定の条件(例えばプレイヤーP1にレベルLに近いという条件)に合致する所定数の候補プレイヤーを抽出し、各候補プレイヤーの識別符号NおよびレベルLを配置したゲーム画面GC3を表示装置26に表示させる。

10

【0030】

プレイヤーP1は、入力装置28を適宜に操作することでゲーム画面GC3内の複数の候補プレイヤーのうち所望のプレイヤーP2を戦闘イベントの対戦相手として選択することが可能である。プレイヤーP1が対戦相手のプレイヤーP2を選択すると、制御装置32は戦闘処理を実行することで勝敗を決定し、戦闘処理の結果をプレイヤーP1の表示装置26に表示させる。プレイヤーP1が戦闘イベントで勝利した場合、制御装置32は、ゲーム画面GC2でプレイヤーP1が指定した対象アイテムをプレイヤーP2からプレイヤーP1に移行させる。すなわち、記憶装置34に記憶されたプレイヤーP2の所有アイテム情報Zから対象アイテムが削除されるとともにプレイヤーP1の所有アイテム情報Zに対象アイテムが追加される。

【0031】

20

他方、ゲーム画面GAに対する戦闘イベントの指示後にプレイヤーP1について未完アイテム群が存在すると判定した場合(SA10: YES)、制御装置32は、未完アイテム群のうちプレイヤーP1の未収集のアイテムを所有するプレイヤー(すなわちプレイヤーP1が未収集のアイテムを取得可能なプレイヤー)を候補プレイヤーとして提示する図2のゲーム画面GDをプレイヤーP1の端末装置12の表示装置26に表示させる。

【0032】

図3は、ゲーム画面GDを表示させる処理のフローチャートである。制御装置32は、プレイヤーP1の所有アイテム情報Zを参照することで、プレイヤーP1の未完アイテム群が複数であるか否かを判定する(SB10)。複数の未完アイテム群が存在する場合、制御装置32は、各未完アイテム群について優先度を算定する(SB11)。第1実施形態の優先度は、未完アイテム群のうちプレイヤーP1が所有しているアイテムの種類数(収集完了に近い度合)に応じた数値であり、以下に例示する数式(1)で定義されるように、未完アイテム群に属するアイテムの種類数 $n1$ とその未完アイテム群のうちプレイヤーP1の未収集のアイテムの種類数 $n2$ との差分値として算定される。

30

$$= n1 - n2 \quad \dots \dots (1)$$

【0033】

制御装置32は、各未完アイテム群について算定した優先度に応じてプレイヤーP1の複数の未完アイテム群の何れかを選択する(SB12)。具体的には、制御装置32は、複数の未完アイテム群のうち優先度が最大である未完アイテム群(収集完了に最も近い未完アイテム群)を選択する。すなわち、収集済のアイテムの種類数が最多(未収集のアイテムの種類数が最少)である未完アイテム群が選択される。複数の未完アイテム群が存在する場合(SB10: YES)にステップSB12で選択した1個の未完アイテム群、または、1個の未完アイテム群のみが存在する場合(SB10: NO)におけるその未完アイテム群を、以下の説明では対象アイテム群と表記する。

40

【0034】

制御装置32は、プレイヤーP1の所有アイテム情報Zを参照することで、対象アイテム群のうちプレイヤーP1が所有していない1個のアイテムを対象アイテムとして選択する(SB13)。具体的には、対象アイテム群のうち複数のアイテムが未収集である場合には未収集の複数のアイテムのうち1個のアイテム(例えばランダムに選択された1個)が対象アイテムとして指定され、対象アイテム群のうち1個のアイテムのみが未収集である場合

50

にはそのアイテムが対象アイテムとして選択される。

【 0 0 3 5 】

以上の手順で対象アイテムを選択すると、制御装置 3 2 は、対象アイテムを所有する複数の候補プレイヤーをプレイヤー P1 に提示する図 2 のゲーム画面 GD を、前述のゲーム画面 GA の直後の画面として生成してプレイヤー P1 の端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる (SB14) 。

【 0 0 3 6 】

図 2 に示すように、ゲーム画面 GD は、第 1 領域 RD1 と第 2 領域 RD2 と第 3 領域 RD3 とを含んで構成される。第 1 領域 RD1 は、ステップ SB13 で選択した対象アイテムを所有する複数の候補プレイヤーを選択肢としてプレイヤー P1 に提示する領域である。具体的には、制御装置 3 2 は、記憶装置 3 4 に記憶された各プレイヤーの所有アイテム情報 Z を参照することで、対象アイテムを 1 個以上所有するとともに所定の条件 (例えばプレイヤー P1 にレベル L が近いという条件) に合致する所定数の候補プレイヤーを抽出し、各候補プレイヤーの識別符号 N およびレベル L を第 1 領域 RD1 に配列する。すなわち、ゲーム画面 GB ではプレイヤー P1 のアイテムの所有状態とは無関係に抽出された複数の候補プレイヤーが提示されるのに対し、ゲーム画面 GD では、プレイヤー P1 のアイテムの所有状態に応じて抽出された複数の候補プレイヤー (すなわちプレイヤー P1 の未収集のアイテムを所有する候補プレイヤー) が提示される。

【 0 0 3 7 】

第 2 領域 RD2 は、ステップ SB12 で選択した対象アイテム群の複数のアイテムを提示する領域 Q1 と、ステップ SB13 で選択した対象アイテムを提示する領域 Q2 とを含んで構成される。図 2 では、アイテム A3 を対象アイテムとして領域 Q2 に提示したゲーム画面 GD が例示されている。領域 Q1 では、対象アイテム群の複数のアイテムのうちプレイヤー P1 が既に所有しているアイテム (図 2 のアイテム A1 および A2) についてはそのアイテムの画像が表示され、プレイヤー P1 が所有していないアイテム (図 2 のアイテム A3 および A4) については空欄が表示される。

【 0 0 3 8 】

プレイヤー P1 は、入力装置 2 8 を適宜に操作することで、領域 Q1 に表示された複数のアイテムから所望の 1 個のアイテムを選択することが可能である。対象アイテム以外のアイテムをプレイヤー P1 が選択した場合、制御装置 3 2 は、現段階の対象アイテムを、プレイヤー P1 が領域 Q1 から新たに選択したアイテムに更新する。すなわち、領域 Q2 に表示される対象アイテムが新たなアイテムに変更され、かつ、第 1 領域 RD1 に表示される複数の候補プレイヤーは、変更後の対象アイテムを所有するプレイヤーに変更される。なお、領域 Q1 に表示された複数のアイテムのうちプレイヤー P1 が既に所有しているアイテムについては選択対象から除外することも可能である。

【 0 0 3 9 】

プレイヤー P1 は、入力装置 2 8 を適宜に操作することで、第 1 領域 RD1 に表示された複数の候補プレイヤーのうち所望のプレイヤー P2 を戦闘イベントの対戦相手として選択することが可能である。プレイヤー P1 が対戦相手のプレイヤー P2 を選択すると、制御装置 3 2 は、戦闘処理の実行でプレイヤー P1 とプレイヤー P2 との間の勝敗を決定し、戦闘処理の結果をプレイヤー P1 の表示装置 2 6 に表示させる。プレイヤー P1 が戦闘イベントで勝利した場合、制御装置 3 2 は、領域 Q2 に表示された対象アイテム (すなわちステップ SB13 で選択された対象アイテムまたは領域 Q1 からプレイヤー P1 が選択した対象アイテム) をプレイヤー P2 からプレイヤー P1 に移行させる。すなわち、記憶装置 3 4 に記憶されたプレイヤー P2 の所有アイテム情報 Z から対象アイテムが削除されるとともにプレイヤー P1 の所有アイテム情報 Z に対象アイテムが追加される。

【 0 0 4 0 】

ゲーム画面 GD の第 3 領域 RD3 には、ゲーム画面 GB の第 2 領域 RB2 と同様に、戦闘イベントで対戦相手から取得すべきアイテムを選択するための部分 (“ 奪取するアイテムで選択 ” の文字列とともに提供されるハイパーリンク) D3 が設定される。プレイヤー P1 が入力

10

20

30

40

50

装置 28 を操作することでゲーム画面 GD の部分 D3 を選択すると、制御装置 32 は、ゲーム画面 GB の部分 D2 が選択された場合と同様に、プレイヤー P1 が所望のアイテムを選択するためのゲーム画面 GC (GC1 ~ GC3) を端末装置 12 の表示装置 26 に順次に表示させる。すなわち、プレイヤー P1 は、任意のアイテム群のアイテムを戦闘イベントでの目標のアイテムとして選択することが可能である。

【 0041 】

以上に説明した第 1 実施形態では、プレイヤー P1 の未収集のアイテムを所有する候補プレイヤーを戦闘イベントでのプレイヤー P1 の対戦相手の候補として提示するゲーム画面 GD が、ゲーム画面 GA の直後の画面として表示される。したがって、例えば複数種のアイテム群から所望のアイテム群を選択する手順 (例えばゲーム画面 GC1 にてアイテム群を選択する手順) やそのアイテム群から所望のアイテムを選択する手順 (例えばゲーム画面 GC2 にてアイテムを選択する手順) を必要とせずに、所望のアイテムを取得可能な候補プレイヤーをプレイヤー P1 が選択できる。すなわち、第 1 実施形態によれば、戦闘イベントにて所望のアイテムを取得しようとするプレイヤーの負担を軽減することが可能である。

10

【 0042 】

他方、未完アイテム群が存在しない場合には、プレイヤー P1 のアイテムの所有状況とは無関係に候補プレイヤーが選択されるから、例えば各アイテム群が収集完了の状態にあって他のプレイヤーからのアイテムの取得を意図しないプレイヤーにも適切な候補プレイヤーを提示できるという利点がある。

【 0043 】

ところで、複数の未完アイテム群が存在する場合には収集完了の間際のアイテム群の収集を優先させるプレイヤーが多いという傾向が想定される。第 1 実施形態では、複数の未完アイテム群が存在する場合には収集完了に最も近い未完アイテム群から対象アイテムが選択されるから、対象アイテムがプレイヤー P1 の所望のアイテムである可能性が高いという利点がある。

20

【 0044 】

ただし、ステップ SB13 で選択される対象アイテムと実際にプレイヤー P1 が所望するアイテムとが合致しない可能性もある。第 1 実施形態では、ゲーム画面 GD の第 2 領域 RD2 の領域 Q1 に対する操作で対象アイテム群の任意のアイテムをプレイヤー P1 が対象アイテムとして選択可能であり、プレイヤー P1 が新たに選択した対象アイテムを所有する候補プレイヤーが第 1 領域 RD1 に表示される。したがって、プレイヤー P1 の所望のアイテムを取得可能な候補プレイヤーを簡易な操作でプレイヤー P1 が選択できるという利点がある。

30

【 0045 】

< 第 2 実施形態 >

本発明の第 2 実施形態を以下に説明する。なお、以下に例示する各形態において作用や機能が第 1 実施形態と同等である要素については、以上の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

【 0046 】

第 2 実施形態のゲーム装置 100 の記憶装置 34 がプレイヤー毎に記憶するプレイヤー情報 PL は、第 1 実施形態と同様の情報 (識別符号 N , レベル L , パラメータ X , 所有アイテム情報 Z) に加えて、図 4 に示すように、未完アイテム群毎に時間データ T を含んで構成される。1 個の未完アイテム群の時間データ T は、その未完アイテム群の複数のアイテムのうち最初の 1 個のアイテムをプレイヤーが収集した時点 (すなわち、未完アイテム群のアイテムの収集が開始された時点) を示す。

40

【 0047 】

図 5 は、第 2 実施形態の制御装置 32 がゲーム画面 GD を表示装置 26 に表示させる処理のフローチャートである。図 5 の処理は、第 1 実施形態におけるステップ SB11 (優先度の算定) およびステップ SB12 (優先度に応じた未完アイテム群の選択) をステップ SB15 に置換した内容である。プレイヤー P1 の未完アイテム群が複数である場合 (SB10 : YES)、制御装置 32 は、複数の未完アイテム群のうち時間データ T が示す時点が最先

50

(最も古い時点)である1個の未完アイテム群を対象アイテム群として選択する(SB15)。すなわち、プレイヤーP1が最も古くからアイテムを収集している未完アイテム群が対象アイテム群として選択される。ステップSB13以降の処理は第1実施形態と同様である。

【0048】

第2実施形態においても第1実施形態と同様の効果が実現される。なお、アイテムの収集を開始した順番で収集を完了したいと希望するプレイヤーが多いという傾向が想定される。第2実施形態では、複数の未完アイテム群のうち最初のアイテムを取得した時点が最初の未完アイテム群を対象アイテム群として対象アイテムが選択されるから、対象アイテムがプレイヤーP1の所望のアイテムである可能性が高いという利点がある。

10

【0049】

<第3実施形態>

第3実施形態でプレイヤーが収集可能な複数のアイテム群は、予め設定された期間(以下「特定期間」という)内に発生する所定のイベント(以下「期間限定イベント」という)で付与される第1アイテム群と、第1アイテム群とは異なる第2アイテム群(すなわち、取得可能な期間が限定されないアイテム群)とに区別される。第3実施形態においては、特定期間内では第1アイテム群を優先的に対象アイテム群として選択したうえでゲーム画面GDが生成される。

【0050】

図6は、プレイヤーP1の未完アイテム群が複数である場合(SB10: YES)に第3実施形態の制御装置32が未完アイテム群毎に優先度を算定する処理(ステップSB11)のフローチャートである。図6に示すように、制御装置32は、現在時刻が特定期間内の時刻であるか否かを判定する(SC10)。現在時刻が特定期間内の時刻である場合(SC10: YES)、制御装置32は、第1アイテム群と第2アイテム群とで相異なる演算により各未完アイテム群の優先度を算定する。

20

【0051】

具体的には、制御装置32は、複数の未完アイテム群のうち第2アイテム群については、第1実施形態と同様に、未完アイテム群のアイテムの種類数n1とプレイヤーP1の未収集のアイテムの種類数n2との差分値(すなわちプレイヤーP1が収集済のアイテムの種類数)を優先度として算定する。他方、複数の未完アイテム群のうち第1アイテム群について、制御装置32は、以下の数式(2)の演算で優先度を算定する。

30

$$= n1 - n2 + \dots \dots (2)$$

数式(2)の定数は、アイテム群を構成するアイテムの種類数の最大値以上の数値に設定される。したがって、特定期間内では、第1アイテム群の優先度が第2アイテム群の優先度を必ず上回る。制御装置32が優先度に応じて未完アイテム群を選択するステップSB12の処理は第1実施形態と同様である。したがって、プレイヤーP1の複数の未完アイテム群が第1アイテム群および第2アイテム群の双方を含む場合には、第1アイテム群よりも収集完了に近い第2アイテム群が存在する場合でも、第1アイテム群が対象アイテム群として優先的に選択される。

【0052】

40

なお、数式(2)から理解されるように、プレイヤーP1の複数の未完アイテム群が第1アイテム群に該当する場合には、複数の第1アイテム群のうち収集完了に近い第1アイテム群が対象アイテム群として選択される。また、プレイヤーP1の全部の未完アイテム群が第2アイテム群に該当する場合には、複数の第2アイテム群のうち収集完了に近い未完アイテム群が対象アイテム群として選択される。

【0053】

他方、現在時刻が特定期間内の時刻に該当しない場合(SC10: NO)、制御装置32は、第1アイテム群および第2アイテム群を区別することなく、各未完アイテム群の優先度を数式(1)の演算で算定する(SC12)。したがって、特定期間外では、各未完アイテム群が第1アイテム群および第2アイテム群の何れに該当するかに関わらず、複数の未完ア

50

アイテム群のうち収集完了に近い未完アイテム群が対象アイテム群として選択される。ステップSC11またはステップSC12の実行後に対象アイテム群についてゲーム画面GDを表示させる処理（ステップSB12以降の処理）は第1実施形態と同様である。

【0054】

第3実施形態においても第1実施形態と同様の効果が実現される。なお、第1アイテム群のアイテムが付与される期間限定イベントは特定期間内のみで発生するから、特定期間内では、第1アイテム群の収集を優先させるプレイヤーが多いという傾向が想定される。第3実施形態では、特定期間にて第1アイテム群が優先的に対象アイテム群として選択されたうえで対象アイテムが選択されるから、対象アイテムがプレイヤーP1の所望のアイテムである可能性が高いという利点がある。

10

【0055】

<変形例>

前述の各形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された2以上の態様は相互に矛盾しない範囲で適宜に併合され得る。

【0056】

(1) 複数の未完アイテム群から対象アイテム群を選択する条件は任意である。例えば複数の未完アイテム群からランダムに対象アイテム群を選択する構成が採用される。また、収集完了に近い未完アイテム群を選択する第1実施形態の条件と、1個目のアイテムの取得が最先である未完アイテム群を選択する第2実施形態の条件と、特定期間にて第1アイテム群を選択する第3実施形態の条件とを適宜に組み合わせることも可能である。例えば、

20

【0057】

(2) 第1実施形態では、複数の未完アイテム群のうち収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群を選択したが、複数の未完アイテム群のうち未収集のアイテムの種類数 $n2$ が最少である未完アイテム群を対象アイテム群として選択することも可能である。なお、各アイテム群を構成するアイテムの種類数 $n1$ が共通する構成を前提とすれば、収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群と未収集のアイテムの種類数 $n2$ が最少である未完アイテム群とは一致するが、アイテムの種類数 $n1$ がアイテム群毎に相違する場合には両者は必ずしも一致しない。すなわち、アイテムの種類数 $n1$ がアイテム群毎に相違する場合には、収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群が、収集完了に最も近い未完アイテム群であるとは限らない。したがって、収集完了に近い(未収集のアイテムの種類数が少ない)未完アイテム群を選択するという観点からは、収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)に着目した第1実施形態の構成よりも、未収集のアイテムの種類数 $n2$ が最少である未完アイテム群を選択する構成のほうが好適である。

30

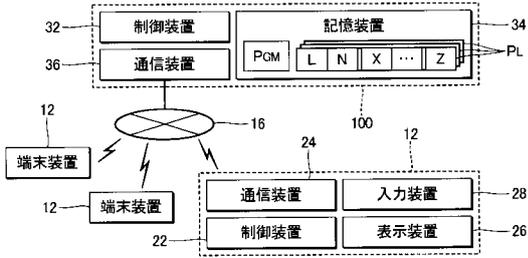
【符号の説明】

【0058】

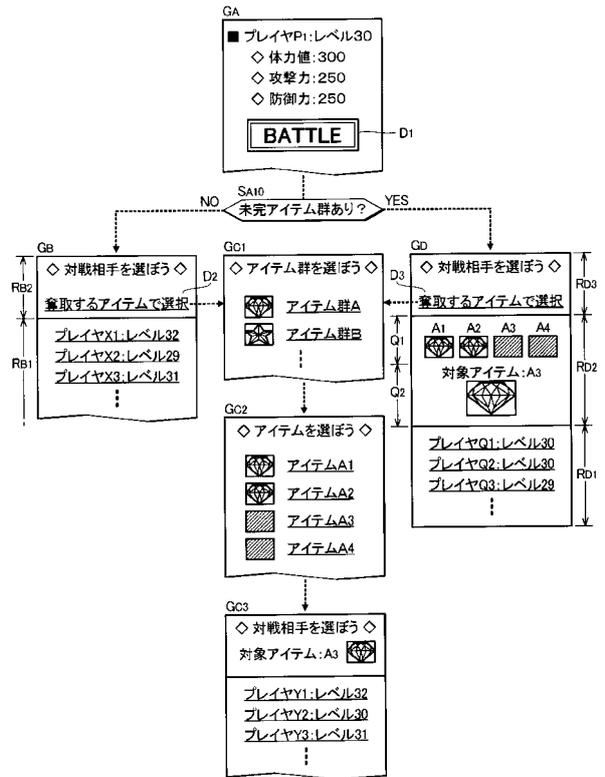
100 …… ゲーム装置、12 …… 端末装置、16 …… 通信網、22 …… 制御装置、24 …… 通信装置、26 …… 表示装置、28 …… 入力装置、32 …… 制御装置、34 …… 記憶装置、36 …… 通信装置、GA, GB, GC (GC1~GC3), GD …… ゲーム画面。

40

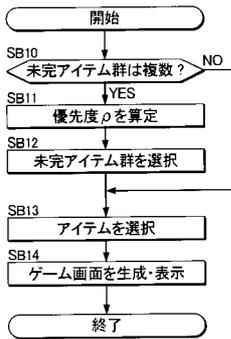
【図1】



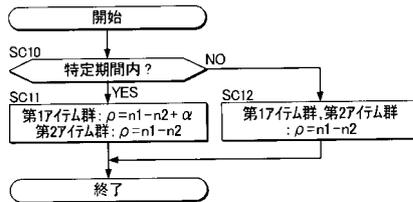
【図2】



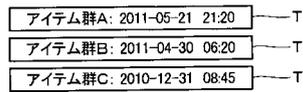
【図3】



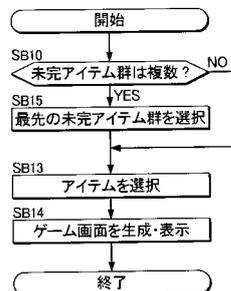
【図6】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

審査官 木村 隆一

- (56)参考文献 特開2005-318995(JP,A)
特開2005-028103(JP,A)
特開2000-157742(JP,A)
“『戦国ロワイヤル』で学ぶソーシャルゲームのススメ”,電撃ゲームス Vol.14 デン
ゲキニンテンドーDS 12月号増刊,株式会社アスキー・メディアワークス,2010年10
月15日,第10巻,第23号,P.202-203

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 13/00-13/12
A63F 9/24