

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6499364号
(P6499364)

(45) 発行日 平成31年4月10日 (2019. 4. 10)

(24) 登録日 平成31年3月22日 (2019. 3. 22)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 13/52 (2014. 01) A 6 3 F 13/52

請求項の数 4 (全 14 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-179896 (P2018-179896)</p> <p>(22) 出願日 平成30年9月26日 (2018. 9. 26)</p> <p>審査請求日 平成30年11月14日 (2018. 11. 14)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 511249637 株式会社C y g a m e s 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(74) 代理人 100079108 弁理士 稲葉 良幸</p> <p>(74) 代理人 100109346 弁理士 大貫 敏史</p> <p>(74) 代理人 100117189 弁理士 江口 昭彦</p> <p>(74) 代理人 100134120 弁理士 内藤 和彦</p> <p>(72) 発明者 佐藤 理宏 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(72) 発明者 屋敷 貴道 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p style="text-align: right;">最終頁に続く</p>
--	--

(54) 【発明の名称】 情報処理プログラム、端末装置、及び情報処理方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

映像と音声と出力する演出を実行する端末装置において実行される情報処理プログラムであって、

映像データと音声データとを取得する第1取得部と、

前記演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、前記演出のスキップ到達点を示すスキップ到達点情報と、を取得する第2取得部と、

前記演出のスキップ操作を受け付けるスキップ操作受付部と、

受け付けた前記スキップ操作に基づいて、前記映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基づいて、前記スキップ操作を受け付けたタイミングが前記スキップポイントと一致しない場合、当該タイミングの後の前記スキップポイントまで待ってから、当該スキップポイントに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、前記演出を制御する演出制御部と、

を実行させる、
情報処理プログラム。

【請求項2】

前記第2取得部は、現在時刻を更に取得し、

取得した現在時刻と前記スキップポイントに対応する時間情報とに基づいて、単位時間ごとに当該現在時刻が前記スキップポイントに到達したか否かを判断する判断部を更に実

行させる、
請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

映像と音声と出力する演出を実行する端末装置であって、
映像データと音声データとを取得する第 1 取得部と、
前記演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、前記演出のスキップ到達点
を示すスキップ到達点情報と、を取得する第 2 取得部と、
前記演出のスキップ操作を受け付けるスキップ操作受付部と、
受け付けた前記スキップ操作に基づいて、前記映像データを所定の位置までスキップさ
せることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基
づいて、前記スキップ操作を受け付けたタイミングが前記スキップポイントと一致しない
場合、当該タイミングの後の前記スキップポイントまで待ってから、当該スキップポイン
トに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキ
ップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、前記演出を制御する演出制御部と、
を備える、
端末装置。

10

【請求項 4】

映像と音声と出力する演出を実行する端末装置において実行される情報処理方法であっ
て、

映像データと音声データとを取得するステップと、
前記演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、前記演出のスキップ到達
点を示すスキップ到達点情報と、を取得するステップと、
前記演出のスキップ操作を受け付けるステップと、
受け付けた前記スキップ操作に基づいて、前記映像データを所定の位置までスキップさ
せることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基
づいて、前記スキップ操作を受け付けたタイミングが前記スキップポイントと一致しない
場合、当該タイミングの後の前記スキップポイントまで待ってから、当該スキップポイン
トに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキ
ップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、前記演出を制御するステップと、を
含む、

20

30

情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、端末装置、及び情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ゲームユーザからの獲得要求に基づいて、ランダムに選択されたゲーム上のアイ
テム等を提供する、いわゆる「ガチャ」といわれる、抽選要素を含めた娯楽性を有するゲ
ーム情報提供システムも登場している。

40

【0003】

特許文献 1 には、ガチャの実行中に所定の演出を端末装置の画面に表示するゲーム情報
提供システムが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014 - 200264 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

特許文献1に記載されているような従来のゲーム情報提供システムに含まれる端末装置においては、動画の再生は、レンダリング再生が一般的であるため、動画の描画遅延等の要因により、ガチャに関する演出を任意のタイミングでスキップする場合には、スキップ先でシームレスに演出を再開することは困難を伴う。

【0006】

そこで、本発明のいくつかの態様はかかる事情に鑑みてなされたものであり、映像と音声とを出力する演出を任意のタイミングでスキップした後、当該演出をシームレスに再開させることが可能な情報処理プログラム、端末装置、及び情報処理方法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】

【0007】

本発明の一態様に係る情報処理プログラムは、映像と音声と出力する演出を実行する端末装置において実行される情報処理プログラムであって、映像データと音声データとを取得する第1取得部と、前記演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、前記演出のスキップ到達点を示すスキップ到達点情報と、を取得する第2取得部と、前記演出のスキップ操作を受け付けるスキップ操作受付部と、受け付けた前記スキップ操作に基づいて、前記映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基づいて、前記スキップ操作を受け付けたタイミングが前記スキップポイントと一致しない場合、当該スキップポイントまで待ってから、当該スキップポイントに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、前記演出を制御する演出制御部と、を実行させる。

【0008】

本発明の一態様に係る端末装置は、映像と音声と出力する演出を実行する端末装置であって、映像データと音声データとを取得する第1取得部と、前記演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、前記演出のスキップ到達点を示すスキップ到達点情報と、を取得する第2取得部と、前記演出のスキップ操作を受け付けるスキップ操作受付部と、受け付けた前記スキップ操作に基づいて、前記映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基づいて、前記スキップ操作を受け付けたタイミングが前記スキップポイントと一致しない場合、当該スキップポイントまで待ってから、当該スキップポイントに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、前記演出を制御する演出制御部と、を備える。

【0009】

本発明の一態様に係る情報処理方法は、映像と音声と出力する演出を実行する端末装置において実行される情報処理方法であって、映像データと音声データとを取得するステップと、前記演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、前記演出のスキップ到達点を示すスキップ到達点情報と、を取得するステップと、前記演出のスキップ操作を受け付けるステップと、受け付けた前記スキップ操作に基づいて、前記映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基づいて、前記スキップ操作を受け付けたタイミングが前記スキップポイントと一致しない場合、当該スキップポイントまで待ってから、当該スキップポイントに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、前記演出を制御するステップと、を含む。

【0010】

「プレイヤー」とは、端末装置を操作するユーザであり、いわゆるクライアント・サーバシステムのクライアントにも該当する概念である。また、「プレイヤー」は、一般に、自身に代えて、仮想的なゲーム空間において活動、行動等するいわゆるプレイヤーキャラクタ等

10

20

30

40

50

を通して、ゲームに参加し得る。

【0011】

「ゲーム」とは、例えば、プレイヤーキャラクタやアイテムを育成するゲーム、プレイヤーの保有するキャラクタでパーティを組んで敵キャラクタと対戦するゲーム、及び、プレイヤーの保有するキャラクタでパーティを組んでプレイするリズムゲームを含む。また、「ゲーム」は、アクションゲーム、クイズゲーム、ピンボールゲーム、カードゲーム、など種々のゲームを含んでよい。

【0012】

「ゲーム媒体」とは、ゲームにおけるプレイヤーに紐付いて管理される情報であり、例えばキャラクタ又はアイテムを含むゲームに関する情報を含む。本実施形態における「ゲーム媒体」には、いわゆるメディア（CD-ROM等）、あるいはゲーム機（プラットフォーム）は含まない。

10

【0013】

「アイテム」とは、後述する「パラメータ」とは別個の情報であり、例えば、「アイテム」とは、プレイヤーが参加するゲーム内において、他のプレイヤーやゲームにおける敵キャラクタに対して、ゲームを進める上で相対的に優位に立てるような効果を生じせしめるもの、又は、それを取得、所有することにより、価値や価値観が高められるものを示し、その種類は特に制限されない。「アイテム」には、例えば、プレイヤーの攻撃力や防御力等を増大させる各種アイテムが含まれるが、これに限られず、他のプレイヤーやゲームにおける敵キャラクタのダメージを増大させる各種アイテム、プレイヤーのスタミナを回復させる各種アイテム等が含まれてもよい。

20

【0014】

「ゲーム媒体の抽選処理」とは、ゲーム媒体を入手可能な所定の処理であり、例えば、現金や電子マネー等を含むリアルマネー、クレジットカード、又はプリペイドカード等を使用することで取得可能なゲーム内通貨又はゲーム内ポイント等を消費することによって、又は、後述するパラメータを消費することによって、所定のアイテムを入手する仕組みである「ガチャ」を含んでもよい。なお、ゲーム内通貨及びゲーム内ポイントは、上記したとおりリアルマネー、クレジットカード、又はプリペイドカード等で取得可能であるが、イベントの成功、及び、プレイヤーのレベルアップ等の他の手法によって取得されてもよい。

30

【0015】

なお、本発明において、「部」とは、単に物理的手段を意味するものではなく、その「部」が有する機能をソフトウェアによって実現する場合も含む。また、1つの「部」や装置が有する機能が2つ以上の物理的手段や装置により実現されても、2つ以上の「部」や装置の機能が1つの物理的手段や装置により実現されても良い。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、映像と音声とを出力する演出を任意のタイミングでスキップした後、当該演出をシームレスに再開させることができる。

【図面の簡単な説明】

40

【0017】

【図1】本発明の実施形態に係る情報処理システムの概略構成図（システム構成図）である。

【図2】本発明の実施形態に係る演出実行処理の一例を示す概要図である。

【図3】本発明の実施形態に係る情報処理サーバ及びプレイヤー端末の概略構成図（ブロック図）である。

【図4】本発明の実施形態に係る情報処理サーバ及びプレイヤー端末の機能的構成の一例を示す概略構成図（ブロック図）である。

【図5】本発明の実施形態に係るタイムポイント情報と、スキップポイント情報及びスキップ到達点情報と、の一例を示す図である。

50

【図6】本発明の実施形態に係る演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】図2に示す演出実行処理の一例を示す概要図と、本発明の実施形態に係るプレイヤー端末の出力部の画面の一例と、を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施の形態について説明する。以下の実施の形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をその実施の形態のみに限定する趣旨ではない。また、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、様々な変形が可能である。さらに、各図面において同一の構成要素に対しては可能な限り同一の符号を付し、重複する説明は省略する。

10

【0019】

図1は、本実施形態に係る情報処理システム100の全体構成を示すブロック図である。図1に示すように、情報処理システム100は、例示的に、情報処理サーバ1と、n台（nは、1以上の任意の整数値）のプレイヤー端末3（端末装置）と、ネットワークNとを含んで構成される。

【0020】

情報処理システム100は、いわゆるクライアント・サーバシステムである。情報処理システム100は、クライアントであるn台のプレイヤー端末3と、情報処理サーバ1とがネットワークNを介して相互に通信を行うことにより実現される。

【0021】

情報処理サーバ1は、例えば、サーバ装置により実現される。また、プレイヤー端末3は、例えば、スマートフォンや、ゲーム機や、パーソナルコンピュータにより実現される。更に、ネットワークNは、例えば、インターネット、携帯電話網といったネットワーク、LAN（Local Area Network）、あるいはこれらを組み合わせたネットワークにより実現される。なお、図中には、n台のプレイヤー端末3として、プレイヤー端末3a及びプレイヤー端末3nを図示している。ただし、以下の説明において、これらn台のプレイヤー端末3を区別することなく説明する場合には、符号を一部省略して、単に「プレイヤー端末3」と呼ぶ。

20

【0022】

ここで、本実施形態に係る、映像と音声とを出力する演出を管理する情報処理システム100の概要について説明する。図2は、本発明の実施形態に係る演出実行処理の一例を示す概要図である。情報処理システム100においては、ゲーム媒体の抽選処理、例えばガチャの実行中に所定の演出を、図1に示すプレイヤー端末3の表示画面に表示する。プレイヤーにより、プレイヤー端末3の表示画面をタップする等の、演出をスキップさせるための操作（スキップ操作）が任意のタイミングで入力される場合に、映像と音声とを出力する演出を任意のタイミングでスキップした後、当該演出をシームレスに再開させたいという要望がある。

30

【0023】

そこで、プレイヤー端末3は、情報処理サーバ1に記録されている、演出を構成するための映像データと音声データとを取得する。プレイヤー端末3は、情報処理サーバ1に予め記録されている、演出のスキップポイントSPを示すスキップポイント情報と、演出のスキップ到達点APを示すスキップ到達点情報と、を取得する。そして、プレイヤー端末3は、プレイヤー入力に基づいてスキップ操作を受け付ける。プレイヤー端末3は、受け付けたスキップ操作に基づいて、映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基づいて、スキップ操作を受け付けたタイミング（TT）がスキップポイントと一致しない場合、タイミング（TT）の後のスキップポイントSP1まで待ってから、当該スキップポイントSP1に対応づけられた特定のスキップ到達点AP1へスキップさせることにより、当該特定のスキップ到達点AP1から音声の出力を再開させるように、演出を制御する。なお、この例においては、音声の特定の音楽要素、例えば、拍やビート信号等とスキップポイント及びスキップ到達

40

50

点とは、紐づけられているわけではなく、音声の特定の音楽要素とスキップポイント及びスキップ到達点とは独立して設定され、演出処理が実行される。

【0024】

このように、本実施形態によれば、ガチャに関する演出を任意のタイミングでスキップする場合であっても、所定のスキップ到達点から演出をシームレスに再開させることができる。

【0025】

つまり、本実施形態においては、プレイヤーが任意のタイミングで行うスキップ操作に応えながら、テンポ、すなわち、拍節の速さの一貫性を保持する。そして、この拍節の速さの一貫性を保持するために、拍節を維持したまま、演出のスキップ元及びスキップ先を、メタデータとして音声データへ関連付けている。図2の例においては、1拍の長さは750msであるが、これに制限されず他の長さを採用してもよい。また、1拍の長さは、常に一定である必要はなく、拍節を途中で変化させる演出にも対応させることができる。つまり、拍節が変化するような音声データの場合は、スキップポイントを拍節の変化に合わせて設定することにより対応可能である。スキップポイントのデータは、情報処理システム100に含まれない他の装置において生成されてもよいし、情報処理システム100において自動で生成されてもよいし、ゲーム開発者等により手動で入力されてもよい。以下では、情報処理システム100の具体的な構成について説明する。なお、上記したとおり、図2の例においては、音声の特定の音楽要素、例えば、拍やビート信号等とスキップポイント及びスキップ到達点とは、紐づけられているわけではなく、音声の特定の音楽要素とスキップポイント及びスキップ到達点とは独立して設定され、演出処理が実行される。しかしながら、本実施形態における演出実行処理はこれに限られず、音声の特定の音楽要素と、スキップポイント及びスキップ到達点と、が予め紐づけられている形態を採用してもよい。

【0026】

図3は、本発明の実施形態に係る情報処理サーバ1のハードウェアの構成と、プレイヤー端末3のハードウェアの構成とを示すブロック図である。なお、図中では、情報処理サーバ1のハードウェアに対応する符号には括弧を付すことなく記載し、プレイヤー端末3のハードウェアに対応する符号には括弧を付して記載する。

【0027】

情報処理サーバ1は、例示的に、CPU(Central Processing Unit)11と、ROM(Read Only Memory)及びRAM(Random Access Memory)等からなるメモリ13と、バス14と、入出力インターフェース15と、入力部16と、出力部17と、記憶部18と、通信部19と、を備えている。

【0028】

CPU11は、メモリ13に記録されているプログラム、又は、記憶部18からメモリ13にロードされたプログラムにしたがって各種の処理を実行する。

【0029】

メモリ13には、CPU11が各種の処理を実行する上において必要なデータ等も適宜記憶される。CPU11及びメモリ13は、バス14を介して相互に接続されている。このバス14には、入出力インターフェース15も接続されている。入出力インターフェース15には、入力部16と、出力部17と、記憶部18と、通信部19と、が接続されている。

【0030】

入力部16は、各種ボタン、タッチパネルあるいはマイク等で構成され、情報処理サーバ1の管理者等の指示操作に応じて各種情報を入力する。なお、入力部16は、情報処理サーバ1の他の各部を収容する本体とは独立した、キーボードやマウス等の入力装置により実現してもよい。

【0031】

出力部 17 は、ディスプレイやスピーカ等で構成されており、画像データや音楽データ
を出力する。出力部 17 が出力した画像データや音楽データは、ディスプレイやスピーカ
等から、画像や音楽としてプレイヤーが認識可能に出力される。

【0032】

記憶部 18 は、DRAM (Dynamic Random Access Memory) 等の半導体メモリで構成され、各種データを記憶する。

【0033】

通信部 19 は、他の装置との間で行う通信を実現する。例えば、通信部 19 は、ネット
ワーク N を介して、プレイヤー端末 3 との間で相互に通信を行う。

【0034】

なお、情報処理サーバ 1 には、不図示であるがドライブを必要に応じて適宜設けられる
。ドライブには、例えば、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、あるいは半導体
メモリ等から構成されるリムーバブルメディアが適宜装着される。リムーバブルメディア
には、ゲーム実行するためのプログラムや、画像データ等の各種データが格納される。ド
ライブによってリムーバブルメディアから読み出されたプログラムや、画像データ等の各
種のデータは、必要に応じて記憶部 18 にインストールされる。

【0035】

次に、プレイヤー端末 3 のハードウェアの構成について説明をする。プレイヤー端末 3 は、
図 3 に示すように、例示的に、CPU 31 と、メモリ 33 と、バス 34 と、入出力インタ
ーフェイス 35 と、入力部 36 と、出力部 37 と、記憶部 38 と、通信部 39 と、を備え
ている。これら各部は、上述の情報処理サーバ 1 が備える、符号のみが異なる同名の各部
と同等の機能を有している。従って、重複する説明を省略する。

【0036】

図 4 は、本発明の実施形態に係る情報処理サーバ 1 の機能的構成と、プレイヤー端末 3 の
機能的構成との一例を示すブロック図である。情報処理サーバ 1 は、例示的に、プレイ
ャ端末 3 が実行するゲームを管理する情報処理部 51 と、ゲームの管理に必要な情報を記録
する記録部 18 と、を備えて構成される。

【0037】

情報処理部 51 は、機能的に、ゲーム管理部 53 と、抽選処理部 55 と、を含んで構成
される。なお、情報処理部 51 は、例えば、図 3 に示すメモリ 13 や記録部 18 に格納さ
れているプログラムを CPU 11 が実行したりすることにより実現することができる。

【0038】

ゲーム管理部 53 は、ゲームの進行等を管理する手段であり、プレイヤー端末 3 のゲー
ム動作部 72 が動作させるゲームの管理に必要な情報、例えば、後述するスキップポイント
情報 SPI とスキップ到達点情報 API とを管理する。ゲーム管理部 53 は、プレイヤー端
末 3 においてゲームがプレイされる際に、ゲームの進行等に必要な情報をプレイヤー端
末 3 に提供し、プレイヤー端末 3 で実行されるゲームの進捗に基づいて更新された情報をプレイ
ャ端末 3 から任意のタイミングで取得し管理する。

【0039】

抽選処理部 55 は、例えば、プレイヤーが現金や電子マネー等を含むリアルマネー、クレ
ジットカード、又はプリペイドカード等を使用することで取得可能なゲーム内通貨を消費
してゲーム媒体を獲得するための抽選処理を実行する。ゲーム媒体の抽選処理の様々な態
様を取りうる。

【0040】

記録部 18 は、スキップポイント (スキップ元) 情報 SPI とスキップ到達点 (スキッ
プ先) 情報 API とを記録する。例えば、スキップポイントとスキップ到達点とを示す S
I の定義の例を以下で説明する。例えば、スキップ到達点が複数定義できる場合、SI は
式 1 のように定義される。

(式 1)

$$SI = \{ \langle s1, d1 \rangle, \langle s2, d2 \rangle, \dots, \langle sn, dn \rangle \}$$

10

20

30

40

50

ここで、 s_1 とは1番目のスキップポイントを示すタイムポイント情報であり、 d_1 とは、1番目のスキップポイントに対応するスキップ到達点を示すタイムポイント情報である。この例では、 n 個のスキップポイントを定義している。

また、スキップ到達点が単一の場合、 SI は式2のように定義される。

(式2)

$SI = \{s_1, s_2, \dots, s_n\}$, $DEST = 22345$

ここで、 s_1 とは1番目のスキップポイントを示すタイムポイント情報であり、 $DEST$ は、全てのスキップポイントのそれぞれに対応するスキップ到達点を示すタイムポイント情報である。

【0041】

図5は、本発明の実施形態に係るスキップポイント情報及びスキップ到達点情報の一例を示す図である。図5の例は、スキップ到達点が単一の場合の例を示している。図5に示すように、記録部18は、各スキップポイント及びスキップ到達点について、それぞれのタイムポイント情報(562ms、1312ms...)が記録されている。なお、図5の例では、スキップ先は、1つのみ設定されているが、複数設定されてもよく、任意の複数のスキップポイントごとにスキップ先は設定されてもよい。スキップ先としては、スキップ元と予め関連けられていればよく、例えば特定のタイミング(YYYms)として設定されてもよいし、所定のデータファイル名として設定されてもよい。

【0042】

タイムポイント情報は、各スキップポイント及びスキップ到達点に対応する相対的な時間であってもよいし、音声ファイル位置を示すタグや、ファイルオフセット等であってもよい。記録部18は、ゲームの実行に必要な映像データ、及び、音声データをさらに記録する。

【0043】

図4に戻り、ゲームを実行するプレイヤ端末3は、例示的に、ゲームの動作を管理し、ガチャに関連する演出を実行する情報処理部71と、ゲームの動作に必要な情報を記録する記録部38と、を備えて構成される。情報処理部71は、機能的に、ゲーム動作部72と、第1取得部73と、第2取得部74と、スキップ操作受付部75と、判断部76と、演出制御部77と、を含んで構成されている。なお、情報処理部71の上記各部は、例えば、図3に示すメモリ33や記録部38に格納されているプログラムをCPU31が実行

したりすることにより実現することができる。

【0044】

ゲーム動作部72は、ゲームを動作させるための処理を実行する。ゲーム動作部72は、記録部38に記憶されたゲーム動作情報OIに含まれるゲームソフトウェアと、図3に示す入力部36から入力されたプレイヤの操作内容と、に基づいてゲームを動作させる。

【0045】

ゲーム動作部72は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報OIに含まれる画像データからゲーム用の画像を生成し、生成した画像を出力部37に出力させるための制御処理を行う。同様に、ゲーム動作部72は、ゲームの動作に伴い、ゲーム動作情報OIに含まれる音楽データや音声データからゲーム用の音楽や音声を生成し、生成した音楽や音声を出力部37から出力させるための制御処理を行う。

【0046】

上述したとおり、ゲーム動作部72が動作させるゲームにおける各種情報、例えば、スキップポイント情報及びスキップ到達点情報と、映像データ及び音声データの各種データと、が情報処理サーバ1にて管理される。そのため、ゲーム動作部72は、ゲームにおいて、これらの各種情報の変化に伴う処理(例えば、アイテム、キャラクタ、クエスト、又はパラメータ等の内容変更に伴う処理)が発生する場合には、情報処理サーバ1との通信を行うことにより、情報処理サーバ1が管理するパラメータ等を更新させる。そして、ゲーム動作部72は、更新後のパラメータ等を情報処理サーバ1から受信し、この更新後のパラメータ等に基づいてゲームの動作を継続する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

第 1 取得部 7 3、第 2 取得部 7 4、スキップ操作受付部 7 5、判断部 7 6、及び、演出制御部 7 7 の機能については、演出実行処理のフローの説明の際に併せて詳述する。

【 0 0 4 8 】

< 演出実行処理 >

図 6 を参照して、映像と音声とを出力する演出を実行する処理、つまり、演出処理の一例を説明する。図 6 は、本発明の実施形態に係る演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 4 9 】

(ステップ S 1)

まず、プレイヤーが、自身が用いる図 1 に示すプレイヤー端末 3 を操作してゲームアプリケーションを起動すると、図 4 に示すプレイヤー端末 3 の第 1 取得部 7 3 は、情報処理サーバ 1 に記録されている、ガチャに関連する演出を構成するための映像データと音声データとを、図 3 に示す通信部 1 9 を介して取得する。第 1 取得部 7 3 による、映像データ及び音声データの取得タイミングは、ゲームアプリケーションを起動するタイミングに限られず、ゲームにおけるガチャに関するイベントを実行するタイミングであってもよいし、その他のタイミングであってもよい。映像データ及び音声データは、上記いずれかのタイミングの一回で取得してもよいし、複数回にわたって分割して取得してもよい。

10

【 0 0 5 0 】

(ステップ S 3)

図 4 に示すプレイヤー端末 3 の第 2 取得部 7 4 は、情報処理サーバ 1 に予め記録されている、演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、演出のスキップ到達点を示すスキップ到達点情報と、を図 3 に示す通信部 1 9 を介して取得する。第 2 取得部 7 4 による、スキップポイント情報及びスキップ到達点情報の取得タイミングは、ゲームアプリケーションを起動するタイミングに限られず、ゲームにおけるガチャに関するイベントを実行するタイミングであってもよいし、その他のタイミングであってもよい。スキップポイント情報及びスキップ到達点情報は、上記いずれかのタイミングの一回で取得してもよいし、複数回にわたって分割して取得してもよい。

20

【 0 0 5 1 】

(ステップ S 5)

図 4 に示すプレイヤー端末 3 のゲーム動作部 7 2 は、プレイヤーの操作により、ガチャイベントが選択されると、ガチャを実行し、ガチャが実行中であることを示す演出を実行する。

30

【 0 0 5 2 】

(ステップ S 7)

スキップ操作受付部 7 5 は、プレイヤーによる、図 3 に示す入力部 3 6 を用いた、ガチャに関する演出のスキップ操作を受け付けた否かを判断する。スキップ操作受付部 7 5 がスキップ操作を受け付けた場合 (Yes の場合)、ステップ S 9 に進む。そして、スキップ操作受付部 7 5 は、受け付けた操作内容を、ゲーム動作部 7 2 及び判断部 7 6 に対して出力する。他方、スキップ操作受付部 7 5 がスキップ操作を受け付けていない場合 (No の場合)、スキップ操作を受け付けるまで待機する。

40

【 0 0 5 3 】

(ステップ S 9)

判断部 7 6 は、第 2 取得部がさらに取得した現在時刻とスキップポイントに対応する時間情報とに基づいて、単位時間 (例えば、60FPS (Frame per second) のゲームの場合、1 フレームは、およそ 16ms に対応する) ごとに当該現在時刻がスキップポイントに到達したか否かを判断する。判断部 7 6 により、当該現在時刻がスキップポイントに到達したと判断された場合 (Yes の場合) は、ステップ S 11 に進む。他方、判断部 7 6 により、当該現在時刻がスキップポイントに到達していないと判断された場合 (No の場合) は、当該現在時刻がスキップポイントに到達するまで、定期的 (例

50

えば、1フレームごと)に現在時刻を取得し、比較処理を実行する。

【0054】

図7は、図2に示す演出実行処理の一例を示す概要図と、本発明の実施形態に係るプレイヤー端末の出力部の画面の一例と、を示す図である。図7に示すように、プレイヤー端末3の入力部36(及び出力部37)において、ガチャの実行中であることを示す演出を表示する。ここで、プレイヤーの指Fにより、プレイヤー端末3の入力部36(及び出力部37)をタップする等の、演出をスキップさせるための操作(スキップ操作)が任意のタイミング(TT)で入力されると、判断部76は、現在時刻とスキップポイントSP1に対応する時間情報とに基づいて、当該現在時刻がスキップポイントSP1に到達したか否かを判断する。図7の例では、スキップ操作を受け付けたタイミング(TT)に対応する現在時刻がスキップポイントSP1に到達していないことを示しており、入力部36(及び出力部37)においては、ガチャの結果が判明する前、例えば、キャラクタが格納されている宝箱TBが開く前の演出が実行される。

10

【0055】

(ステップS11)

演出制御部77は、受け付けたスキップ操作に基づいて、映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、当該スキップ操作に基づいて、スキップ操作を受け付けたタイミングがスキップポイントと一致しない場合、当該タイミングの後の前記スキップポイントまで待つてから、当該スキップポイントに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、当該特定のスキップ到達点から前記音声の出力を再開させるように、演出を制御する。演出制御部77は、図5に示すように、スキップ操作を受け付けたタイミング(TT)(例えば、1270ms)がスキップポイントと一致しない場合、スキップ操作を受け付けたタイミング(TT)の直後のスキップ元(スキップポイントSP1)(例えば、1312ms)まで待つて当該スキップポイントSP1に対応づけられたスキップ到達点(例えば、26XXXms)へスキップさせることにより、特定のスキップ到達点AP1から映像の出力を再開させ、且つ、特定のスキップ到達点AP1から音声の出力を再開させるように、演出を制御する。例えば、入力部36(及び出力部37)においては、演出のサビ部分、例えばガチャの結果が判明したタイミング、より具体的には宝箱TBが開いてキャラクタCを獲得できたタイミングの演出が実行される。

20

30

【0056】

以上、本発明の実施形態によれば、スキップ操作を受け付けたタイミング(TT)がスキップポイントと一致しない場合、タイミング(TT)の直後のスキップポイントSP1まで待つてから、スキップポイントSP1に対応づけられた、例えばサビ部分に対応する特定のスキップ到達点AP1へスキップさせることにより、特定のスキップ到達点AP1から映像の出力を再開させ、且つ、特定のスキップ到達点AP1から音声の出力を再開させるように、演出を制御する。よって、ガチャに関する演出を任意のタイミングでスキップする場合であっても、所定のスキップ到達点から演出をシームレスに再開させることができる。

【0057】

<他の実施形態>

上記実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するものではない。本発明はその趣旨を逸脱することなく、変更/改良され得るとともに、本発明にはその等価物も含まれる。

40

【0058】

上記実施形態においては、映像と音声とを出力する演出の一例としてガチャに関する演出を説明したが、演出はこれに限られず、例えば、ゲームにおけるプレイヤーキャラクタ同士のバトルやプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトルのシーンの動画を含んでもよい。また、演出は、ゲームに関するものに限られず、他の映像と音声とを出力するような演出を含んでもよい。

50

【 0 0 5 9 】

上記したとおり、図 4 に示すように、プレイヤー端末 3 は、例示的に、ゲーム動作部 7 2 と第 1 取得部 7 3 と第 2 取得部 7 4 とスキップ操作受付部 7 5 と判断部 7 6 と演出制御部 7 7 とを備える。これは、情報処理サーバ 1 が上記各機能を備えると、情報処理の多くを情報処理サーバ 1 が実行することになり、情報処理サーバ 1 の処理負担が大きくなる。この処理負担を軽減するため各処理を情報処理サーバ 1 とプレイヤー端末 3 に分散したものである。また、情報処理サーバ 1 が第 1 取得部 7 3 と第 2 取得部 7 4 と判断部 7 6 と演出制御部 7 7 とを備えると、高頻度でプレイヤー端末 3 にゲームデータを送信する必要があるため、情報処理サーバ 1 とプレイヤー端末 3 との間の通信量が膨大になる。この通信量を削減するため、プレイヤー端末 3 が、ゲーム動作部 7 2 と第 1 取得部 7 3 と第 2 取得部 7 4 とスキップ操作受付部 7 5 と判断部 7 6 と演出制御部 7 7 とを含むように構成したものである。

10

【 0 0 6 0 】

ここで、プレイヤー端末 3 に各機能を集中させることで、プレイヤーがプレイヤー端末 3 において、各種ゲーム媒体や各種パラメータ等の改竄のような不正行為が行われてしまう可能性が高まる。しかしながら、情報処理サーバ 1 に更新された最新の情報が管理されているので、情報処理サーバ 1 に管理されている情報と随時比較することで不正行為の有無を確認することができ、不正行為を未然に防ぐことが可能である。

【符号の説明】

【 0 0 6 1 】

1 ... 情報処理サーバ、 3 ... プレイヤ端末、 1 1 (3 1) ... CPU、 1 3 (3 3) ... メモリ、 1 4 (3 4) ... バス、 1 5 (3 5) ... 入出力インターフェース、 1 6 (3 6) ... 入力部、 1 7 (3 7) ... 出力部、 1 8 (3 8) ... 記録部、 1 9 (3 9) ... 通信部、 5 1 , 7 1 ... 情報処理部、 5 3 ... ゲーム管理部、 5 5 ... 抽選処理部、 7 2 ... ゲーム動作部、 7 3 ... 第 1 取得部、 7 4 ... 第 2 取得部、 7 5 ... スキップ操作受付部、 7 6 ... 判断部、 7 7 ... 演出制御部

20

【要約】

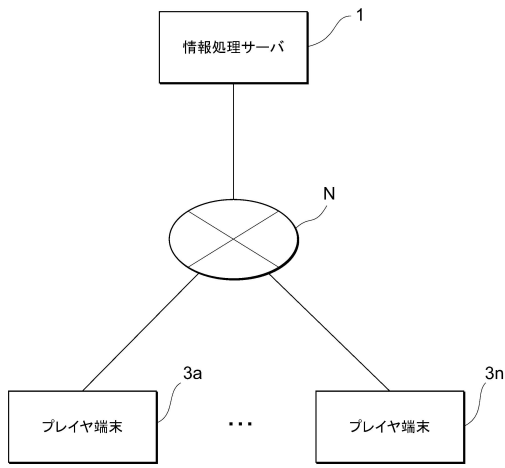
【課題】映像と音声とを出力する演出を任意のタイミングでスキップした後、当該演出をシームレスに再開させること。

【解決手段】映像と音声と出力する演出を実行する端末装置において実行される情報処理プログラムであって、演出のスキップポイントを示すスキップポイント情報と、演出のスキップ到達点を示すスキップ到達点情報と、を取得する第 2 取得部 7 4 と、受け付けたスキップ操作に基づいて、映像データを所定の位置までスキップさせることにより、当該位置から前記映像の出力を再開させ、且つ、スキップ操作に基づいて、スキップ操作を受け付けたタイミングがスキップポイントと一致しない場合、タイミングの後のスキップポイントまで待ってから、スキップポイントに対応づけられた特定のスキップ到達点へスキップさせることにより、特定のスキップ到達点から音声の出力を再開させるように、演出を制御する演出制御部 7 7 と、を実行させる、情報処理プログラム。

30

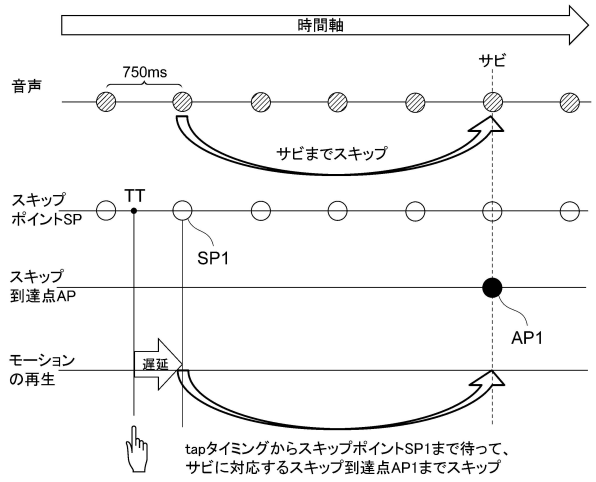
【選択図】図 1

【図1】

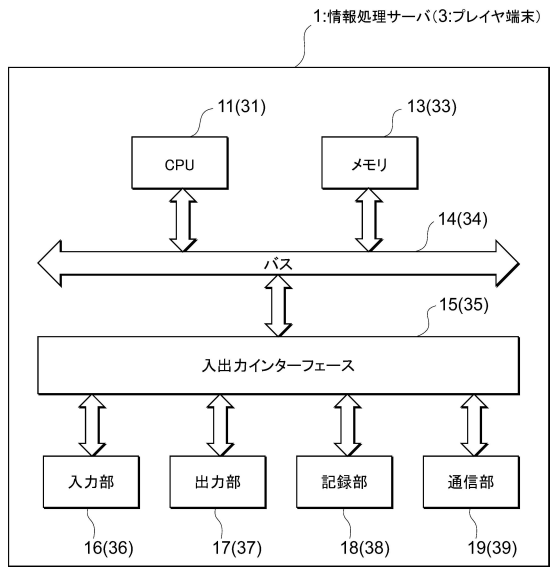


100

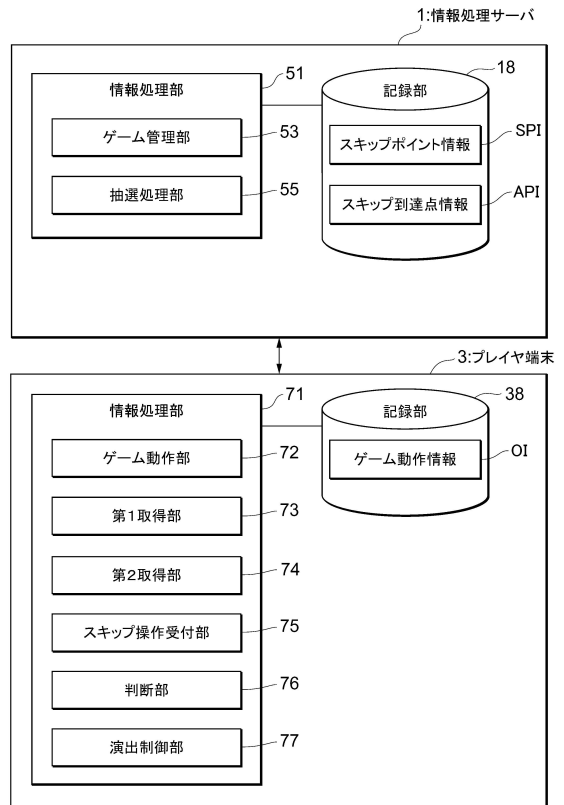
【図2】



【図3】



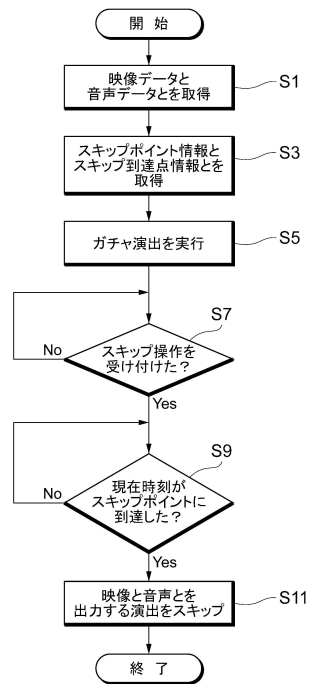
【図4】



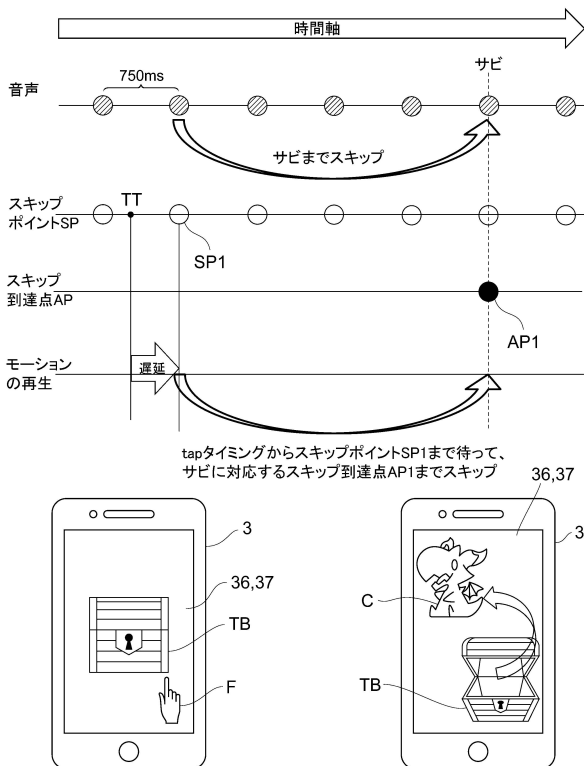
【図5】

タイムポイント情報(ms)	スキップポイント	スキップ到達点
562	○	-
1312	○	-
2062	○	-
2814	○	-
3562	○	-
4312	○	-
5062	○	-
...
14766	○	-
15516	○	-
16266	○	-
17016	○	-
...
26XXX	...	○
...

【図6】



【図7】



フロントページの続き

(72)発明者 田村 草一郎
東京都渋谷区南平台町16番17号

審査官 田辺 正樹

(56)参考文献 特開平11-231872(JP,A)
特開2018-033724(JP,A)
特開平11-284951(JP,A)
特開2015-156584(JP,A)
特開平8-265703(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F9/24、13/00-13/98
H04N5/91-5/956