

(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2018-43019

(P2018-43019A)

(43) 公開日 平成30年3月22日(2018.3.22)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80	B
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533	
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35	
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55	

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2017-214261 (P2017-214261)	(71) 出願人	504437801
(22) 出願日	平成29年11月7日 (2017.11.7)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2017-28605 (P2017-28605)		東京都港区六本木六丁目10番1号
	の分割	(74) 代理人	230104019
原出願日	平成25年3月4日 (2013.3.4)		弁護士 大野 聖二
		(74) 代理人	230112025
			弁護士 小林 英了
		(74) 代理人	100167933
			弁理士 松野 知結
		(72) 発明者	久岡 裕介
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
		(72) 発明者	田村 麻希子
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

最終頁に続く

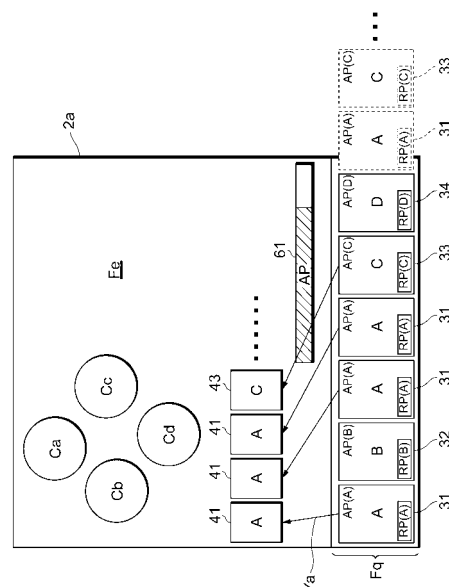
(54) 【発明の名称】サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増長させることが可能なゲームを提供するサーバ装置等を実現する。

【解決手段】本発明によるサーバ装置は、端末装置にネットワークを介して接続され且つゲームを提供するものであって、そのゲームの関連情報を記憶する情報記憶部と、その情報にアクセスして種々の演算を実行し、ゲーム画像を端末装置に表示させる制御部を備える。このゲームの対戦イベントにおいては、パレットFpに複数のキャラクタカードA31等が一旦整列表示され、プレイヤーは、それらのなかから、敵キャラクタとの対戦に使用するキャラクタカードを選択する。パレットFpには、選択されたキャラクタカードに代えて、別のキャラクタカードが随時補充され、プレイヤーはそこから更に追加のキャラクタカードを選択することができる。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供するサーバ装置であって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、

を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも 1 種類の敵キャラクタ、並びに、前記各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を有しており、

前記制御部は、前記所定の対戦イベントに際し、前記プレイヤーが複数の前記ゲーム媒体のなかから、前記敵キャラクタを攻撃するための少なくとも 1 つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、該複数のゲーム媒体を前記端末装置における第 1 のフィールドに表示させ、前記プレイヤーが前記第 1 のフィールドに表示された前記ゲーム媒体のなかから前記所望のゲーム媒体を選択したときに、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を前記第 1 のフィールドから除去し、該除去されたゲーム媒体に代わる新たな前記ゲーム媒体を前記第 1 のフィールドに補充する、

サーバ装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来のカードゲームに関し、例えば特許文献 1 には、携帯ゲーム機のゲーム画面において、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタである登場人物（マスタ等と呼ばれる）同士が、いわゆるデッキを構成するキャラクタカードを用いて対戦（バトル）するカードゲーム装置が記載されている。また、特許文献 2 には、登場人物が、所定のストーリーに従って、デッキを使用したカード対戦を行いながらゲームを進行する一種のロールプレイングゲームが記載されている。さらに、特許文献 3 には、サーバ-クライアント型システムにおいて、仮想トレーディングカードに割り当てられた選手によって編成された野球チームによる対戦ゲームの一例が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2001-137534 号公報

【特許文献 2】特開 2008-220984 号公報

【特許文献 3】特許第 4693936 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記従来のゲームをはじめとするいわゆるデッキ対戦型のゲームでは、一般に、プレイヤー又は登場人物（以下単に「プレイヤー」とする）が、キャラクタカードを用いたカード対戦（バトル）に際して、ゲーム設定として予め用意された複数のキャラクタカード（例えば、そのプレイヤーの保有アイテムとしてのキャラクタカード）のなかから、自分のデッキを構成する有限枚数のキャラクタカード（デッキ構成キャラクタ）を選択する。このとき、プレイヤーは、例えば、敵キャラクタや相手プレイヤーの個性（強さや得意技等）等を確認したり予想したりして、自分のデッキ構成キャラクタを、任意に且つ所望に組み合わせて作成することができる。

【 0 0 0 5 】

しかし、かかる従来のゲームでは、デッキ（デッキ構成キャラクタの組）を一旦作成すると、ひとつの対戦イベント（クエストやターン等とも呼ばれる）においては、そのデッキ構成を変更することができず、その固定されたデッキによる敵キャラクタや相手キャラクタに対する攻撃が、自動的に行われるように構成されていた。そうすると、プレイヤーは、ゲームの主要な興趣要素である対戦イベントに際し、キャラクタカードを選択するだけか、或いは、例えば、敵キャラクタや相手キャラクタへの攻撃を指示するためのボタンやスイッチ等を連打するといった非常に単調な作業を行うことができるのみであった。

【 0 0 0 6 】

また、敵キャラクタや相手キャラクタに対する攻撃の種類や強さは、通常、デッキを構成するキャラクタの種類、個性、属性、レベル等に応じて決定されるものであるところ、デッキ構成が固定されて変更することができないため、一の対戦イベントのなかで複数の攻撃が可能であったとしても、その攻撃のバリエーションが限定されてしまい、対戦イベント自体が画一的なものになったり、場合によっては、デッキが構成された時点において、プレイヤーが対戦の行方（勝敗）をある程度予測することができてしまったりといった不都合があった。

【 0 0 0 7 】

その結果、その対戦イベント延いてはゲーム全体の面白味や醍醐味が減退したり喪失されてしまい、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続への意欲を駆り立てることができないといった問題があった。

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明はかかる事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、これにより、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能なゲームを提供することができるサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムを実現することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するために、本発明によるサーバ装置は、まず、プレイヤー（ゲームユーザ、クライアント）が操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供するものであって、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、その情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備えている。

【 0 0 1 0 】

そして、情報記憶部は、ゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ（相手キャラクタ）、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応する（プレイヤーキャラクタを表す）ゲーム媒体の情報を有している。また、制御部は、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させ、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し（端末装置の表示画面から消去してもよいし、後述する第2のフィールドの如く第1のフィールド以外の領域に場所を移して表示してもよい）、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充するものである。

【 0 0 1 1 】

なお、「ゲーム媒体」とは、当該ゲームにおいてプレイヤーが保有したり管理したりすることができるコンテンツやアイテムを示し、例えば、プレイヤーキャラクタが対応付けられたキャラクタカード、アバター、フィギア等が挙げられ、それらは、ゲーム上の仮想空間

10

20

30

40

50

(仮想ゲーム空間)において取り扱われるものであって、いわゆる「オブジェクト」等とも呼ばれるものを含む概念である。また、「ゲーム媒体」は、プレイヤーキャラクタを直接的に想起させるものでも、間接的に想起させるもの(例えばプレイヤーキャラクタの名、呼称、武器、服装、衣装、呪文、魔法、技、関連キャラクタ等)であってもよく、さらに、静止画で表示されても動画で表示されてもよいし、或いは、画像でなくとも単なる文字情報で表されるものでも構わず、場合によっては、視覚で認識できなくとも、例えば音声情報の如く聴覚のみで認識できるものであってもよい。

【0012】

プレイヤーは、このように構成されたサーバ装置に通信回線を介して端末装置を接続し、オンライン又はオフラインで、所定の対戦イベントを含むゲームをプレイすることができる。そのゲームは、サーバ装置に備わる制御部が、情報記憶部に記憶されたゲームに関連する情報にアクセスし、その情報を用いてゲームに関する種々の演算を実行し、且つ、演算結果としてのゲームの画像を端末装置にゲーム画面として表示させながら、ゲームの設定に沿って進行させることができる。

10

【0013】

また、当該ゲームの所定の対戦イベントにおいては、制御部の処理によって端末装置(の表示画面)における第1のフィールドに、プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体が複数表示され、プレイヤーは、それらの複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するためのゲーム媒体を所望に選択することができる。さらに、第1のフィールドから、プレイヤーが選択したゲーム媒体が除去され、それに代わって新たなゲーム媒体が第1のフ

20

【0014】

このように、本発明においては、プレイヤーキャラクタによる敵キャラクタの攻撃を行うためにプレイヤーが選択するゲーム媒体の言わば候補が、第1のフィールドに一旦表示され、プレイヤーは、それらのなかから、実際に敵キャラクタの攻撃に使用するゲーム媒体を適宜選択することができる。そして、その第1のフィールドには、新たなゲーム媒体が随時補充されるので、プレイヤーは、その第1のフィールドから敵キャラクタの攻撃に使用するゲーム媒体を更に追加選択することが可能となる。その結果、プレイヤーが選択するゲーム媒体の組(組み合わせ;例えば上記従来のデッキ構成に相当するもの)は、対戦イベントの際に確定されて固定されたものではなく、一の所定の対戦イベントにおいて、プレイヤーの選択意思によって逐次且つ所望に変化し得る。これにより、プレイヤーの意図や判断が、対戦イベントの勝敗の結果に反映されることとなる。

30

【0015】

より具体的には、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーキャラクタ毎及び/又はゲーム媒体毎に設定された第1のパラメータ値(量)の情報を更に有しており、制御部が、第1のフィールドから除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充する際に、その第1のパラメータ値に基づいて、補充されるゲーム媒体の種類(対応するプレイヤーキャラクタ)を決定するようにしても好適である。

【0016】

この場合、プレイヤーキャラクタ及びそれに対応するゲーム媒体が対戦イベントに関連付けられていることに鑑みて、「第1のパラメータ」(値ではなくパラメータの種類)としては、プレイヤーキャラクタの俊敏さ(行動や攻撃の素早さ、敏捷さ)、プレイヤーキャラクタ個々の又は複数のプレイヤーキャラクタの動作ポイント(アクションポイント;AP等)や体力又は生命力(ヒットポイント;HP等)、敵キャラクタへの攻撃力、プレイヤーキャラクタが使用可能な技の強さ等が挙げられる。なお、「第1のパラメータ値に基づいて」とは、補充されるゲーム媒体の種類が、第1のパラメータ値によって画一的に決定される場合のみならず、第1のパラメータ値の大小を用いて重み付けされた出現確率に従って決定される場合も含まれる。

40

【0017】

このようにすれば、第1のフィールドに補充される新たなゲーム媒体が任意に(ランダ

50

ムに)決定される場合に比して、プレイヤーが補充される新たなゲーム媒体の種類をある程度予想(予期)し易くなる。これにより、プレイヤーは、第1のフィールドから所望のゲーム媒体を選択するときに、例えば、ゲーム媒体の種類に応じて設定された各種属性等に応じて、敵キャラクタを倒すための作戦や戦略を、効果的に且つ意図的に策定することが可能となる。その結果、対戦イベントにおけるプレイヤーによる裁量余地が増大し、また、プレイヤーによる意図や判断が、対戦イベントの勝敗の結果により色濃く反映され得る。

【0018】

更に具体的には、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーキャラクタ毎及び/又はゲーム媒体毎に設定された第2のパラメータ値、並びに、所定の対戦イベントに対して設定された第3のパラメータ値の情報を更に有しており、制御部は、プレイヤーが選択するゲーム媒体の第2のパラメータ値の合計(総量)が第3のパラメータ値の上限値以下となる場合に、プレイヤーによるそれらのゲーム媒体の選択を許可するように構成しても好適である。なお、所定の対戦イベントに対して設定された第3のパラメータ値は、例えば、所定の対戦イベントが、いわゆる「ターン」と呼ばれるような複数の対戦から構成され得るときには、そのターン毎に設定することもできる。

【0019】

これらの「第2のパラメータ」及び「第3のパラメータ」(値ではなくパラメータの種類)としては、それぞれ、上述した「第1のパラメータ」と同様に、プレイヤーキャラクタの俊敏さ(行動や攻撃の素早さ)、プレイヤーキャラクタ個々の又は複数のプレイヤーキャラクタの動作ポイント(アクションポイント;AP等)や体力又は生命力(ヒットポイント;HP等)、敵キャラクタへの攻撃力、プレイヤーキャラクタが使用可能な技の強さ等を例示することができる。また、「第2のパラメータ」は、「第1のパラメータ」及び/又は「第3のパラメータ」と同一のもので異なるものであってもよく、「第3のパラメータ」も、同様に、「第1のパラメータ」及び/又は「第2のパラメータ」と同一のもので異なるものであってもよい。

【0020】

このようにすれば、プレイヤーには、第3のパラメータ値の上限値以内となるように、選択するゲーム媒体に設定された第2のパラメータ値の合計を、第3のパラメータ値の上限値と比較すること、つまり言わば、第2のパラメータ値と第3のパラメータ値の上限値をやりくりしながら、敵キャラクタに攻撃を仕掛けるためのゲーム媒体の組を選定することが要求される。その結果、例えば、プレイヤーが、敵キャラクタにより大きなダメージを与えることができるプレイヤーキャラクタのゲーム媒体のみを選択してしまうといった安易な選択に起因して、対戦イベントが単調なものになってしまうことが防止される。これにより、プレイヤーに対して、適度な心理的且つ知的負荷をかけることができ、対戦イベントにおけるプレイヤーによる裁量余地が一層増大する。

【0021】

また、この場合、制御部が、第3のパラメータ値から、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体の第2のパラメータ値を逐次減算し、且つ、適宜のタイミングで第3のパラメータ値に所定量を加算し、又は、第3のパラメータ値の上限値を回復させるようにして、対戦イベントを継続させるようにしてもよい。ここで、「適宜のタイミング」とは、特に制限されず、例えば、上述の如く、所定の対戦イベントが複数の対戦(ターン)から構成され得るときには、その各ターンの途中において時間の経過とともに、或いは、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに与えたダメージに基づいて、第3のパラメータ値の上限値を回復させてもよい。或いは、それに代えて又はそれに加えて、そのターンの開始時又は終了時に、まとまった値を回復させるようにしてもよい。

【0022】

さらに、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、各プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに対して攻撃可能であり、且つ、敵キャラクタに与えるダメージが互いに異なる複数種類の技の情報も有しており、制御部は、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体が複数あり、且つ、それら複数のゲーム媒体が、同一のプレイヤーキャラクタに対応する

ものを含む場合、その同一のプレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の数量に応じて、その同一のプレイヤーキャラクタが使用可能な複数種類の技のなかから特定の技を決定し、その決定された特定の技によるダメージを敵キャラクタに与えるように構成することもできる。

【0023】

かかる構成では、プレイヤーが、例えば、同一のプレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体を意図的に連続して選択することにより、プレイヤーキャラクタが通常使用し得る技（通常技）に加えてそれとは異なる特別な技（例えば必殺技）を敵キャラクタに対して発動させる（繰り出す）ことができる。つまり、一対戦イベントにおいて、ゲーム媒体を選択することとは別のゲーム要素が付加され、これにより、プレイヤーによる敵キャラクタを倒すための作戦や戦略のバリエーションが有意に増加し、プレイヤーによる裁量の余地が更に一層増大する。

10

【0024】

また、制御部が、複数のゲーム媒体を互いに隣接配置した状態（一種の整列状態）で第1のフィールドに表示させ、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去した後に、除去されたゲーム媒体が配置されていた領域を詰める又は埋めるように、第1のフィールドに残存したゲーム媒体を再配置し、その再配置によって生じた領域（空白領域）に、新たなゲーム媒体を補充して、それらの残存したゲーム媒体と補充された新たなゲーム媒体を互いに隣接配置した状態で表示させるようにしてもよい。この場合、ゲーム媒体が移動する動き（いわゆるフェードインやスライドイン等）を動画等によって表示（動的表示）させるようにしてもよい。

20

【0025】

さらに、制御部が、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を、それが第1のフィールドに表示されていた状態と同じ状態又は異なる状態で、例えば、プレイヤーが選択したゲーム媒体のプレイヤーキャラクタを確認し易い適宜の態様で、第1のフィールドとは異なる第2のフィールドに再表示させるようにしてもよい。

【0026】

また、本発明によるサーバ装置の制御方法は、上述した本発明のサーバ装置を有効に制御するための方法、すなわち、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、そのゲームの画像を端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法である。

30

【0027】

そして、この方法においては、まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を記憶させる。そして、制御部により、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させ、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充する制御が行われる。

40

【0028】

さらに、本発明によるプログラムは、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、以下に示すステップを実行させるためのものである。

50

【 0 0 2 9 】

すなわち、そのステップには、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させるステップ、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させるステップ、及び、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充するステップが含まれる。

【 0 0 3 0 】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、上述したプレイヤーが操作する端末装置、及び、その端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むシステムであって、ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備える。

【 0 0 3 1 】

そして、本発明によるサーバ装置と同様に、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を有しており、制御部が、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させ、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充するものである。

【 発明の効果 】

【 0 0 3 2 】

本発明によれば、プレイヤーが、対戦イベントにおいて敵キャラクタを攻撃するために使用するプレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体を適宜選択することができ、その選択されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体が随時補充されるので、プレイヤーが選択するゲーム媒体の組を、プレイヤーの選択意思によって逐次且つ所望に変化させることができる。これにより、対戦イベントにおけるプレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、その結果、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 3 3 】

【 図 1 】本発明によるサーバ装置に係る好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。

【 図 2 】本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図（システム構成図）である。

【 図 3 】図 1 及び図 2 に示すサーバ装置において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図である。

【 図 4 】図 3 に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

【 図 5 】図 3 に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 3 4 】

以下、本発明の実施の形態について詳細に説明する。なお、以下の実施の形態は、本発

10

20

30

40

50

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、さまざまな変形が可能である。さらに、当業者であれば、以下に述べる各要素を均等なものに置換した実施の形態を採用することが可能であり、かかる実施の形態も本発明の範囲に含まれる。またさらに、必要に応じて示す上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図示の表示に基づくものとする。さらにまた、図面における各種の寸法比率は、その図示の比率に限定されるものではない。また、以下においては、理解を容易にするべく、ゲーム用の情報処理装置を利用して本発明が実現される実施の形態を例にとって説明するが、上述の如く、本発明はそれに限定されない。

【0035】

図1は、本発明によるサーバ装置の好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。また、図2は、本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図（システム構成図）である。これらの図に示す如く、サーバ装置100は、インターネット等の情報処理に係る通信回線又は通信網であるネットワーク200に接続されたサーバ用コンピュータであり、そのサーバ用コンピュータにおいて所定のサーバ用プログラムが動作することにより、サーバ機能を発現するものである。また、そのサーバ装置100と、同じくネットワーク200に有線接続及び/又は無線接続されたクライアントコンピュータ21や携帯端末22といった端末装置2とが、互いに通信可能に設定されることにより、ゲームシステム1が構成される。

【0036】

サーバ装置100は、CPUやMPUといった演算処理部101、記憶装置としてのROM102及びRAM103、入力部105及び外部メモリ106が接続された外部インターフェース104、ディスプレイモニタ111が接続された画像処理部107、ディスク又はメモリデバイス等が収容又は接続されるスロットドライブ108、スピーカ装置112が接続された音声処理部109、並びに、ネットワークインターフェース110が、例えば、内部バス、外部バス、及び拡張バスを含むシステムバスといった伝送路120を介して互いに接続されたものである。なお、入力部105、外部メモリ106、ディスプレイモニタ111、スピーカ装置112等の入出力を担うデバイス装置は、必要に応じて適宜省略してもよいし、それらを備える場合であっても、それらは伝送路120に常時接続されていなくてもよい。

【0037】

演算処理部101は、サーバ装置100全体の動作を制御し、上述した他の構成要素との間で制御信号及び情報信号（データ）の送受信を行うとともに、ゲームの実行に必要な各種の演算処理を行う。そのため、演算処理部101は、いわゆるレジスタ等の高速アクセス可能な記憶領域に対して、数値演算ユニット等を用いた加減乗除等の算術演算、論理和、論理積、論理否定等の論理演算、ビット和、ビット積、ビット反転、ビットシフト、ビット回転等のビット演算等、更に必要に応じて、飽和演算、三角関数演算、ベクトル演算等を行うことが可能なように構成されている。

【0038】

また、ROM102には、一般に、電源投入後、最初に実行されるIPL（Initial Program Loader）が記録されており、これが実行されることにより、スロットドライブ108に収容又は接続されるディスクやメモリデバイスに記録されたサーバ用プログラムやゲームプログラムが、演算処理部101によって一旦RAM103に読み出され、そのプログラムが演算処理部101によって実行される。さらに、ROM102には、サーバ装置100全体の動作制御に必要なオペレーティングシステムのプログラムやその他の各種データが記録されている。

【0039】

さらに、RAM103は、サーバ用プログラム、ゲームプログラム、及び、各種データを一時的に記憶するためのものであり、上記の如く、読み出されたサーバ用プログラムやゲームプログラム、その他ゲームの進行や複数の端末装置2間の通信に必要なデータ等が

10

20

30

40

50

R A M 1 0 3 に保持される。さらに、演算処理部 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に変数領域を設定し、その変数領域に格納された値に対しても数値演算ユニットを用いた直接演算を行ったり、或いは、R A M 1 0 3 に格納された値をレジスタに一旦複製又は移設格納してそのレジスタに対しても直接演算を行ったり、さらには、それらの演算結果を R A M 1 0 3 に書き戻したりといった処理を行う。

【 0 0 4 0 】

また、外部インターフェース 1 0 4 を介して接続された入力部 1 0 5 は、サーバ装置 1 0 0 のユーザ（ゲームの提供者）が行う各種の操作入力を受け付けるものであり、入力部 1 0 5 としては、キーボード、タッチパッド、タッチパネルの他、例えば、音声入力装置を採用することができ、種々の操作入力、決定操作、取消操作、メニュー表示等の指示入力を行うことが可能であれば、デバイスの種類は特に制限されない。

10

【 0 0 4 1 】

さらに、R A M 1 0 3 や、外部インターフェース 1 0 4 を介して着脱自在に接続された外部メモリ 1 0 6 には、サーバ装置 1 0 0 の作動状況、各端末装置 2 のアクセス状況、各端末装置 2 におけるゲームのプレイ状況や進行状態（過去の成績等）を示すデータ、端末装置 2 間の通信のログ（記録）のデータ等が書き換え可能に記憶される。

【 0 0 4 2 】

また、画像処理部 1 0 7 は、スロットドライブ 1 0 8 から読み出された各種データを、演算処理部 1 0 1 により、又は、画像処理部 1 0 7 自体により加工処理した後、その処理後の画像情報をフレームメモリ等に記録する。このフレームメモリに記録された画像情報は、所定の同期タイミングでビデオ信号に変換され、画像処理部 1 0 7 に接続されるディスプレイモニタ 1 1 1 へ出力される。これにより、各種の画像表示が可能となる。また、ゲームに関する画像情報は、演算処理部 1 0 1 との協働処理等によって、画像処理部 1 0 7 及び / 又は演算処理部 1 0 1 から各端末装置 2 へ送出される。

20

【 0 0 4 3 】

またさらに、音声処理部 1 0 9 は、スロットドライブ 1 0 8 から読み出された各種データを音声信号に変換し、音声処理部 1 0 9 に接続されたスピーカ装置 1 1 2 から出力する。また、ゲームに関する音声情報（効果音や楽曲情報）は、演算処理部 1 0 1 との協働処理等によって、音声処理部 1 0 9 及び / 又は演算処理部 1 0 1 から各端末装置 2 へ送出される。

30

【 0 0 4 4 】

さらにまた、ネットワークインターフェース 1 1 0 は、サーバ装置 1 0 0 をネットワーク 2 0 0 へ接続するためのものであり、例えば、L A N の構築に使用される諸規格に準拠するもの、アナログモデム、I S D N モデム、A D S L モデム、ケーブルテレビジョン回線を用いてインターネット等に接続するためのケーブルモデム等、及び、これらを、伝送路 1 2 0 を介して演算処理部 1 0 1 と接続するためのインターフェースとから構成される。

【 0 0 4 5 】

このように構成されたゲームシステム 1 及びサーバ装置 1 0 0 において、本発明によるゲーム用のプログラムに従って実施されるゲームの好適な一実施形態について、以下に説明する。図 3 は、サーバ装置 1 0 0 において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図であり、特に、プレイヤーが操作する端末装置 2 に表示されるゲーム画面の展開の流れに着目したフローを示す。また、図 4 及び図 5 は、図 3 に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

40

【 0 0 4 6 】

なお、以下の手順における各種処理（画像や画面の表示、判定、演算等）は、サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 による制御指令に基づいて実行される。すなわち、演算処理部 1 0 1 が、本発明における「制御部」として機能する。また、上述した R O M 1 0 2 及び R A M 1 0 3 、並びに、外部メモリ 1 0 6 に加え、ゲームに関する情報が記録された各種記憶媒体が、本発明における「情報記憶部」に相当する。

50

【 0 0 4 7 】

ここでは、まず、プレイヤーが端末装置 2（クライアントコンピュータ 2 1 や携帯端末 2 2；タブレット端末やスマートフォン等）を操作し、インターネット等のネットワーク 2 0 0 を介して、その端末装置 2 をサーバ装置 1 0 0 に接続する。さらに、端末装置 2 の操作により、プレイヤーがサーバ装置 1 0 0 から提供されるゲームを選択し、或いは、ゲームを選択する前のプラットフォーム画面にて、ID 番号や暗証番号等のログイン情報を入力する。サーバ装置 1 0 0 の演算処理部 1 0 1 が、そのログイン情報を認識すると、ID 番号に関連付けられたそのプレイヤー固有のマイページを、端末装置 2 に表示する（ステップ S 1）。また、このゲームの例では、そのマイページ画面において、ゲームシーンとして設定された複数の場面（例えば、ロケーション、ダンジョン、クエスト等）がリストされたバナーが表示される。なお、これらのロケーション、ダンジョン、クエストといった場面は、相互に或いは個々の構造として階層化されていてもいなくてもよい。

10

【 0 0 4 8 】

次に、プレイヤーが、端末装置 2 に表示された複数の場面のリストのなかから、例えばある対戦（バトル）型クエスト（所定の対戦イベント）を選択すると、その対戦型クエストの準備画面が端末装置 2 に表示され、さらに、演算処理部 1 0 1 において、その選択された対戦型クエストの準備が完了すると、その導入画面が端末装置 2 に表示される（ステップ S 2）。このときの対戦型クエストの準備画面や導入画面の表示は、静止画でも動画でもよく、フラッシュ等を用いることもできる。それから、演算処理部 1 0 1 は、その対戦型クエストに設定されたターン T u（図 3 における一点鎖線で囲んだステップ群）の処理に移行する。

20

【 0 0 4 9 】

図 4 及び図 5 を参照しつつ更に説明すると、このターン T u の処理手順としては、まず、端末装置 2 の画面 2 a に、ゲーム画像の表示領域としてイベントフィールド F e 及びパレット F p を画定し、それらの表示領域に、それぞれの構成要素を表示する。本実施形態におけるイベントフィールド F e には、図示実線の円形で表されたプレイヤーキャラクタ C a ~ C d（味方キャラクタ）が構成要素の一部として表示される。また、パレット F p は、その構成要素として、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d のそれぞれに対応する（プレイヤーキャラクタ C a ~ C d のそれぞれを表す）キャラクタカード A 3 1, B 3 2, C 3 3, D 3 4 を表示する一種の「場」である。すなわち、パレット F p が「第 1 のフィールド」に相当し、キャラクタカード A 3 1, B 3 2, C 3 3, D 3 4 が「ゲーム媒体」に相当する。

30

【 0 0 5 0 】

図 4 は、あるターン T u の開始時における複数のキャラクタカード A 3 1, B 3 2, C 3 3, D 3 4 の配置例を示している。このときの画面 2 a のパレット F p には、図示実線の矩形で表された 3 枚のキャラクタカード A 3 1、及び、同じく図示実線の矩形で表された各 1 枚のキャラクタカード B 3 2, C 3 3, D 3 4 が、互いに隣接配置された状態（一列に整列された状態）で表示される。なお、図示破線の矩形で表された各 1 枚のキャラクタカード A 3 1, C 3 3 は、後に新たに補充される予定のものであり、ここでは、便宜的に、それらを同一図面に表示した。

40

【 0 0 5 1 】

ここで、各キャラクタカード A 3 1, B 3 2, C 3 3, D 3 4 には、第 1 のパラメータ値として、それぞれが表すプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有の「俊敏さ」（素早さ）の数値が予め設定されており、画面 2 a においては、プレイヤーが識別可能な態様で、それらの俊敏さ R P (A), R P (B), R P (C), R P (D) が、キャラクタカード A 3 1, B 3 2, C 3 3, D 3 4 毎に表示されている。その「俊敏さ」の表示態様としては、特に制限されず、例えば、数値でもよいし、大きさや長さや数量が異なる図形表示であってもよい。

【 0 0 5 2 】

この「俊敏さ」は、パレット F p に出現するキャラクタカード A 3 1, B 3 2, C 3 3

50

、D 3 4 の頻度（確率）を左右するものであり、演算処理部 1 0 1 は、それらの俊敏さ $RP(A)$ 、 $RP(B)$ 、 $RP(C)$ 、 $RP(D)$ の値に基づいて、例えば、俊敏さが相対的に大きいプレイヤーキャラクタに対応するキャラクタカードの出現頻度が相対的に高くなるような演算処理を行う。プレイヤーは、このように画面 2 a に表示されたキャラクタカード A 3 1、B 3 2、C 3 3、D 3 4 のなかから、所望のキャラクタカードを選択することができる。

【0053】

ここでさらに、キャラクタカード A 3 1、B 3 2、C 3 3、D 3 4 には、それぞれが表すプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有の「アクションポイント：AP」の数値が予め設定されている。また、画面 2 a においては、プレイヤーが識別可能な態様で、それらのアクションポイントの値が、 $AP(A)$ 、 $AP(B)$ 、 $AP(C)$ 、 $AP(D)$ として、キャラクタカード A 3 1、B 3 2、C 3 3、D 3 4 毎に表示されている。さらに、このターン T u に対して消費することができるアクションポイント AP の総量（AP 総量）も設定されている。

【0054】

このプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有のアクションポイントは、後述する敵キャラクタに対して仕掛ける通常技によって与えることができるダメージの大きさを表すものでもある。なお、特に制限されないが、本実施形態においては、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有のアクションポイント $AP(A)$ 、 $AP(B)$ 、 $AP(C)$ 、 $AP(D)$ は、上述したプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有の俊敏さ $RP(A)$ 、 $RP(B)$ 、 $RP(C)$ 、 $RP(D)$ と相関するように設定されている。例えば、俊敏さ RP が相対的に大きい（より素早い）プレイヤーキャラクタほど、パレット F p に出現する確率が高い代わりに、アクションポイント AP は小さく設定されている。逆に、俊敏さ RP が相対的に小さい（より動きが鈍い）プレイヤーキャラクタほど、パレット F p に出現する確率が低く（俊敏さ RP が相対的に大きいプレイヤーキャラクタが何度か出現して使用されるまでは、なかなか出現しない）代わりに、アクションポイント AP が大きく設定されている。

【0055】

そして、プレイヤーが、キャラクタカード A 3 1、B 3 2、C 3 3、D 3 4 のなかから所望のカードを選択すると、その選択されたキャラクタカードに設定されたアクションポイント AP が、そのターン T u で消費可能な AP 総量から減算される。プレイヤーは、その AP 総量が 0（ゼロ）になるまで、所望のキャラクタカードを続けて選択することができる。換言すれば、プレイヤーは、選択するキャラクタカードのアクションポイント AP の合計が、AP 総量を超えない範囲で、所望のキャラクタカードを選択し得る。

【0056】

このように、アクションポイント AP が「第 2 のパラメータ」及び「第 3 のパラメータ」に相当し、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有のアクションポイント AP の値が「第 2 のパラメータ値」に相当する。また、ターン T u で消費可能な AP 総量が「第 3 のパラメータ値」及びその「上限値」に相当する。なお、ターン T u で消費可能な AP 総量の数値変化は、プレイヤーがそれを認識し易いように、AP ゲージ 6 1 として、例えば図 4 に示す如くイベントフィールド F e に表示される（ここまでステップ S 3）。

【0057】

プレイヤーは、かかる設定により、上記の消費可能な AP 総量、キャラクタカード A 3 1、B 3 2、C 3 3、D 3 4 のそれぞれに表記されたプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に固有のアクションポイント $AP(A)$ 、 $AP(B)$ 、 $AP(C)$ 、 $AP(D)$ 、及び、俊敏さ $RP(A)$ 、 $RP(B)$ 、 $RP(C)$ 、 $RP(D)$ を、複合的に比較考量しながら、敵キャラクタを攻撃するためのキャラクタカードを逐次決定し、パレット F p に一旦整列表示されたキャラクタカード A 3 1、B 3 2、C 3 3、D 3 4 のなかから選択することができる。

【0058】

次いで、プレイヤーによって選択されたキャラクタカード A 3 1、C 3 3 は、パレット F

10

20

30

40

50

p から除去され、例えば図 4 に示す如く、イベントフィールド F e に、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d とともに、選択キャラクタカード A 4 1 , C 4 3 として再表示される。このとき、イベントフィールド F e に表示される選択されたキャラクタカードは、パレット F p に表示されていたときの態様（形状や大きさ等）と同じ状態で表示されてもよいし、或いは、例えば図示の如く全体形状を小さくした状態で表示されてもよい。

【 0 0 5 9 】

なお、図 4 においては、プレイヤーがパレット F p から選択した 3 枚のキャラクタカード A 3 1 と 1 枚のキャラクタカード C 3 3 が、イベントフィールド F e に移されて、互いに隣接して再配置された状態を示す（図示矢印 Y a が、その「移動」の軌跡を表す。）。この場合、イベントフィールド F e が「第 2 のフィールド」に相当する。またこのとき、イベントフィールド F e における A P ゲージ 6 1 には、A P 総量が完全に充填された状態から、選択されたキャラクタカード A 3 1 , C 3 3 に表記されたアクションポイント A P (A) × 3 枚分 + アクションポイント A P (C) × 1 枚分だけ減算された状態が、斜線を付して強調して表示される。

【 0 0 6 0 】

こうして、敵キャラクタを攻撃するためのキャラクタカード A 3 1 , C 3 3 の選択が行われ、それらがパレット F p からイベントフィールド F e に移動表示されると、パレット F p には、それらのキャラクタカード A 3 1 , C 3 3 が配置されていた領域に一旦空白が生じる。その後直ちに、パレット F p に残存したキャラクタカード B 3 2 , D 3 4 が、その空白領域を詰める又は埋めるように、図示向かって左方向に移動（スライド）するとともに、前述した図 4 に破線の矩形で示す新たなキャラクタカード A 3 1 , C 3 3 を含む新たなキャラクタカードが、画面 2 a における向かって右方向から現れ、パレット F p に補充される。図 5 は、そのように残存したキャラクタカード B 3 2 , D 3 4 、並びに、新たに補充された 3 枚のキャラクタカード A 3 1 及び 1 枚のキャラクタカード C 3 3 が、互いに隣接して再配置された状態を示す（ここまでステップ S 4 ）。

【 0 0 6 1 】

このとき、演算処理部 1 0 1 は、A P ゲージ 6 1 に表示されるこのターン T u における A P 総量が 0 （ゼロ）より大きく、且つ、例えばターン T u の開始から経過した時間が予め設定された所定時間よりも前（すなわち所定時間経過前）であるか否かを、常に判定する（ステップ S 5 ）。この条件を満たす場合（ステップ S 5 が Y e s ）、画面 2 a のパレット F p の上方領域には、イベントフィールド F e の表示が継続される。そして、プレイヤーは、図 5 におけるパレット F p に示すように再配置されたキャラクタカードのなかから、更に別のキャラクタカードを追加選択することができる。

【 0 0 6 2 】

一方、その条件を満たさない場合（ステップ S 5 が N o ）、演算処理部 1 0 1 は、処理を次のステップ（すなわち対戦ステップ）へと移行する。その場合、図 5 に示す如く、画面 2 a におけるパレット F p の上方領域には、イベントフィールド F e に代えて、バトルフィールド F b が表示される。このバトルフィールド F b には、その構成要素として、先に表示されていたプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に加え、敵キャラクタ E a ~ E c が表示される。また、その際、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d は、イベントフィールド F e に表示されていた態様（形状や配置等）とは異なり、例えば対戦状態にあることを象徴するような別の態様で表示されるようにしてもよい。

【 0 0 6 3 】

また、対戦の開始に先立って、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d には、その体力や生命力としての例えばいわゆるヒットポイント H P が設定されている。そして、対戦においては、例えば、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d による敵キャラクタ E a ~ E c への攻撃が途切れた際、或いは、ターン T u を所定回繰り返した後に、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d が敵キャラクタ E a ~ E c による攻撃を受けるように設定されている。そして、敵キャラクタによる攻撃を受けると、その攻撃力に応じて、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d のヒットポイント H P が減少する。なお、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d の H P 総量は、プレイヤー

が視認し易いように、HPゲージ62として、例えば図5に示す如く、バトルフィールドFb内に表示される。

【0064】

ここで、各プレイヤーキャラクタCa～Cdには、敵キャラクタEa～Ecに対して繰り出す（発動する）ことができる複数種類の攻撃技として、例えば、敵キャラクタEa～Ecに与えるダメージが相対的に少ない「通常技」と、そのダメージが相対的に大きい「必殺技」が予め設定されている。なお、これらの通常技と必殺技が敵キャラクタEa～Ecに与え得るダメージは、常に定常的な値として設定されていてもよいし、例えば、プレイヤーキャラクタCa～Cd及び/又は敵キャラクタEa～Ecの属性（強さレベル、経験レベル等）、プレイヤーキャラクタCa～Cdと敵キャラクタとの相性、対戦型クエストの種類等に応じて、適宜変化するように設定してもよい。

10

【0065】

さらに、本実施形態においては、各プレイヤーキャラクタの近傍に、敵キャラクタを「通常技」であと何回攻撃すれば「必殺技」が発動するかを示す数値が表示される。例えば、図5においては、プレイヤーキャラクタCaの近傍に配置された図形8の中に、通常技によるあと「3」回の攻撃によって必殺技が発動するという情報が示されており、且つ、プレイヤーキャラクタCcの近傍に配置された図形8の中には、通常技によるあと「1」回の攻撃によって必殺技が発動するという情報が表示される。

【0066】

かかる設定において、図5に示す例では、プレイヤーキャラクタCaが、例えば敵キャラクタによる攻撃を受ける前に、敵キャラクタEa～Ecに対して「通常技」をあと3回連続して繰り出すと、複数回の通常技のコンビネーション（いわゆる「コンボ」）が発生し、その報奨として「必殺技」が発動する。演算処理部101は、このコンボが発生したか否かを判定し（ステップS7）、その条件を満たす場合（ステップS7がYes）、プレイヤーキャラクタCaの「必殺技」が発動する画面（必殺技発動画面）を画面2aに表示する（ステップS8）。これにより、敵キャラクタEa～Ecに対して、より甚大なダメージを与えることができる。同様に、プレイヤーキャラクタCcが、敵キャラクタEa～Ecに対して「通常技」をあと1回繰り出すと、コンボが成立して「必殺技」が発動し、プレイヤーキャラクタCcの必殺技発動画面が画面2aに表示される（ステップS8）。なお、プレイヤーは、敵キャラクタEa～Ecのなかから、例えば特定の1体の敵キャラクタを指

20

30

【0067】

以上のとおり、プレイヤーが同一のキャラクタカードを複数連続して選択し、且つ、そのキャラクタカードに対応する同一のプレイヤーキャラクタが「通常技」を複数回連続して敵キャラクタに対して繰り出すことができた場合に、コンボが発生し「必殺技」を発動することができる。したがって、ターンTuにおける敵キャラクタとの対戦を有利に展開するために、プレイヤーには、前述したステップS4における限られた時間内に、消費可能なAP総量、プレイヤーキャラクタCa～Cdに固有のアクションポイントAP、及び、俊敏さRPを比較考量することに加え、如何にしてコンボを生ぜしめるかといった高度な作戦又は戦略を練ることが要求されることとなる。

40

【0068】

また、図示を省略したが、各敵キャラクタの近傍に、その敵キャラクタがあと何回攻撃を受けたときにプレイヤーキャラクタに対して攻撃を仕掛けてくるかを示す数値情報を表示してもよい。このようにすれば、プレイヤーは、敵キャラクタによる攻撃が行われるタイミング（換言すれば、敵キャラクタから攻撃を受けるまでに、あと何回敵キャラクタを攻撃する余裕があるか）を確認することができるので、更にその情報を考慮勘案しつつ、パレットFpから好適なキャラクタカードを選択する面白味が増大する。

【0069】

一方、プレイヤーキャラクタCa～Cdのうち何れかの同一のプレイヤーキャラクタが、ターンTuにおいて、複数回の「通常技」攻撃を連続して繰り出すことができなかった場合

50

(コンボが発生せずにステップS7がNo)には、例えば、対戦が終了し、その結果が画面2aに表示される(ステップS9)。かかる対戦結果としては、例えば、敵キャラクタEa~Ecに与えたダメージの指標である敵キャラクタEa~Ecの体力や生命力等の残量、AP総量の残量(ターンTuにおけるAPゲージ61の最終状態)、HP総量の残量(ターンTuにおけるHPゲージ62の最終状態)が挙げられる。

【0070】

以上のステップS3~S9の実施により、最初の(1回目の)ターンTuは終了し、演算処理部101は、AP残量が0より大きく且つHP残量が0より大きいかが否かを判定する(ステップS10)。その条件を満たす場合、つまり、アクションポイントAP及びヒットポイントHPがともに残存している場合には、その対戦型クエストのターンTu(2回目以降)を再度繰り返し実行することができる。一方、その条件を満たさない場合、つまり、アクションポイントAP及びヒットポイントHPの少なくとも何れか一方が残存していない場合には、この対戦型クエストを終了し、必要に応じてゲーム終了となる。

【0071】

以上の如く構成されたサーバ装置100、その制御方法、ゲームプログラム、及びゲームシステム1によれば、プレイヤーキャラクタCa~Cdが敵キャラクタEa~Ecを攻撃するためにプレイヤーが選択するキャラクタカードA31, B32, C33, D34の候補が、パレットFpに一旦表示され、プレイヤーは、それらのなかから、実際に敵キャラクタEa~Ecの攻撃に使用するキャラクタカードを適宜選択することができる。そして、パレットFpには、新たな別のキャラクタカードが補充されるので、プレイヤーは、そのパレットFpから敵キャラクタEa~Ecの攻撃に使用するキャラクタカードを更に追加選択することが可能となる。

【0072】

これにより、プレイヤーは、敵キャラクタEa~Ecに攻撃を仕掛けるためのキャラクタカードの組の構成を、自分の選択意思によって逐次且つ所望に変化させることができる。したがって、プレイヤーの意図や判断(プレイヤーが組み立てた作戦や戦略の良否)が、対戦イベントの勝敗の結果に有効に反映されることとなり、その結果、対戦イベントにおけるプレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができる。よって、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を十分に高めることができ、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能となる。

【0073】

また、プレイヤーには、ある限られた時間内に、ターンTuに対して設定された消費可能なAP総量、プレイヤーキャラクタCa~Cdに設定された固有のアクションポイントAP、及び、俊敏さRPを比較考量しながら、戦術的に有効なキャラクタカードを効率的に選択することが求められるので、対戦型クエストにおけるプレイヤーの裁量余地を増大させることができ、且つ、プレイヤーによる興趣的な欲求を満たすこともできる。加えて、敵キャラクタEa~Ecとの対戦に勝利するためには、「必殺技」を繰り出すことができるコンボを如何にして発生させるかといった更に高度且つ綿密な作戦又は戦略を練ることも必要となるので、対戦型クエストにおけるプレイヤーの裁量余地を更に一層増大させることができる。これらにより、ゲーム全体の面白味や醍醐味をより一層増幅又は増長させ、プレイヤーのゲーム参加への意欲を相乗的に更に高めることが可能となる。

【0074】

なお、上述したとおり、本発明は、上記の実施の形態、及び、既に述べた変形例に限定されるものではなく、その要旨を変更しない限度において様々な変形が可能である。例えば、図1に示すサーバ装置100の構成は、処理能力等に相違はあるものの、端末装置2であるクライアントコンピュータ21及び携帯端末22についても適合する。逆言すれば、クライアントコンピュータ21及び携帯端末22を、サーバ装置100として使用することも可能である。すなわち、ネットワーク200を介して接続されているコンピュータ装置の何れもサーバ装置として機能させることができる。

【 0 0 7 5 】

さらに、サーバ装置 1 0 0 においては、ハードディスクや S S D 等の大容量記憶装置を用いて、R O M 1 0 2、R A M 1 0 3、外部メモリ 1 0 6、スロットドライブ 1 0 8 に装荷されるメモリデバイス等と同等の機能を果たすように構成してもよく、それらの記憶装置は、R A I D 等による冗長化が行われていてもいなくてもよく、また、伝送路 1 2 0 を介して演算処理部 1 0 1 に接続されていなくてもよく、例えば、クラウドコンピューティングの一環として、ネットワーク 2 0 0 を介して別の外部装置等に接続されていてもよい。

【 0 0 7 6 】

またさらに、サーバ装置 1 0 0 及び端末装置 2 におけるネットワークインターフェースとしては、無線 L A N 装置及び有線 L A N 装置の何れでもよく、それらは、内部に装着されていても、L A N カードの如く外部デバイスタイプのものでもよい。さらにまた、端末装置 2 としては、ネットワーク 2 0 0 に接続可能なゲーム機を用いてもよく、他には、例えば通信カラオケ装置を用いることも可能である。

【 0 0 7 7 】

加えて、対戦イベントにおけるゲーム設定も、上記の実施形態における具体例に限定されるものではない。例えば、ゲームシステム 1 に参加している他のプレイヤーと協働して対戦イベントを進めることもでき、その場合、自分のプレイヤーキャラクタ及び他のプレイヤーのプレイヤーキャラクタによる敵キャラクタへの攻撃がともにコンボを発生させたときに、各自の「必殺技」よりも攻撃力が更に大きい別の技（命名するとすれば例えば「連携必殺技」）を発動させることができるようにしてもよい。また、プレイヤーが、俊敏さ R P が小さく且つアクションポイント A P が大きいキャラクタカードのみを選択することにより、コンボの発生回数が不都合に多くなってしまう場合（想定限度を超えるような場合）には、難易度を上げるために、敵キャラクタによる攻撃の頻度を高める処理を実行するようにしてもよい。そのための手法としては、例えば、上述した敵キャラクタによる攻撃までの回数を適宜減らすといった処理が挙げられる。

【産業上の利用可能性】

【 0 0 7 8 】

以上説明したとおり、本発明のサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムは、対戦イベントにおけるプレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、これらにより、プレイヤーによるゲームへの参加や継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能であるので、特にサーバ・クライアントタイプのネットワーク構成において配信、提供、実施等されるゲーム全般、そのゲームの配信、提供、実施等に係るソフト及びハード関連の技術全般、さらに、それらの設計、製造、販売等の活動に、広く且つ有効に利用することができる。

【符号の説明】

【 0 0 7 9 】

- 1：ゲームシステム
- 2：端末装置
- 2 a：画面
- 2 1：クライアントコンピュータ（端末装置）
- 2 2：携帯端末（端末装置）
- 6 1：A P ゲージ
- 6 2：H P ゲージ
- 8：図形（攻撃回数の表示）
- 1 0 0：サーバ装置
- 1 0 1：演算処理部（制御部）
- 1 0 2：R O M（情報記憶部）
- 1 0 3：R A M（情報記憶部）

10

20

30

40

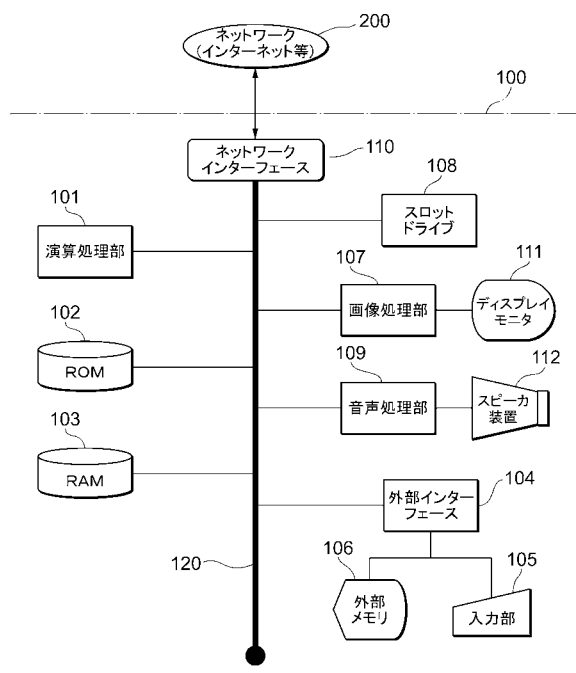
50

104：外部インターフェース
 105：入力部
 106：外部メモリ
 107：画像処理部
 108：スロットドライブ
 109：音声処理部
 110：ネットワークインターフェース
 111：ディスプレイモニタ
 112：スピーカ装置
 120：伝送路
 200：ネットワーク（通信回線）
 A31，B32，C33，D34：キャラクタカード
 A41，C43：選択キャラクタカード
 AP：アクションポイント
 Ca，Cb，Cc，Cd：プレイヤーキャラクタ
 Ea，Eb，Ec：敵キャラクタ
 Fb：バトルフィールド（第2のフィールド）
 Fe：イベントフィールド
 Fp：パレット（第1のフィールド）
 HP：ヒットポイント
 S1～S10：ステップ
 Tu：ターン

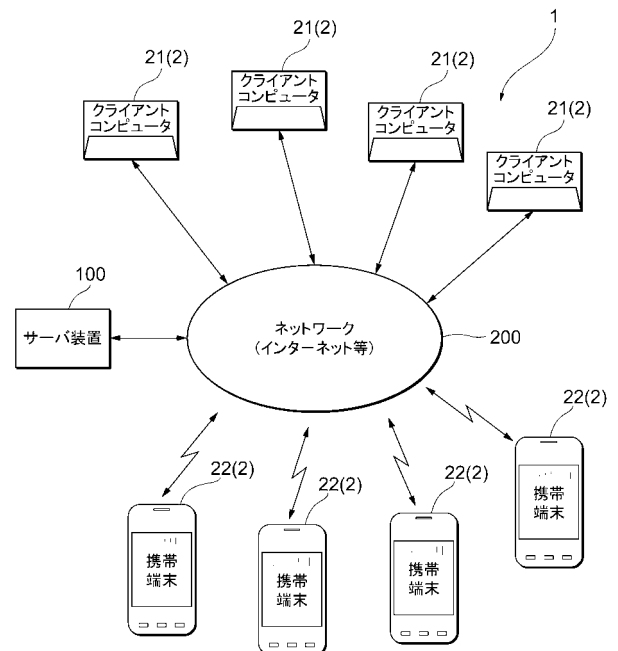
10

20

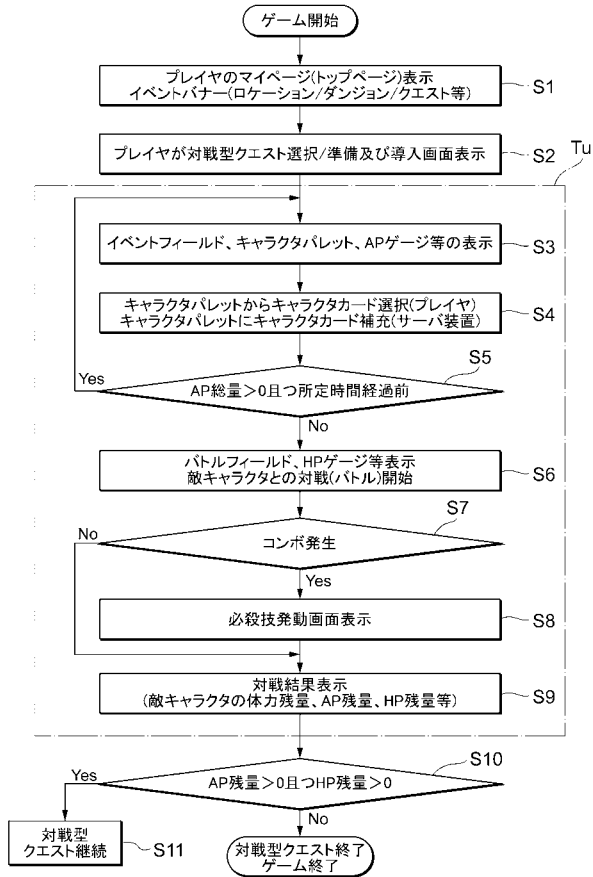
【図1】



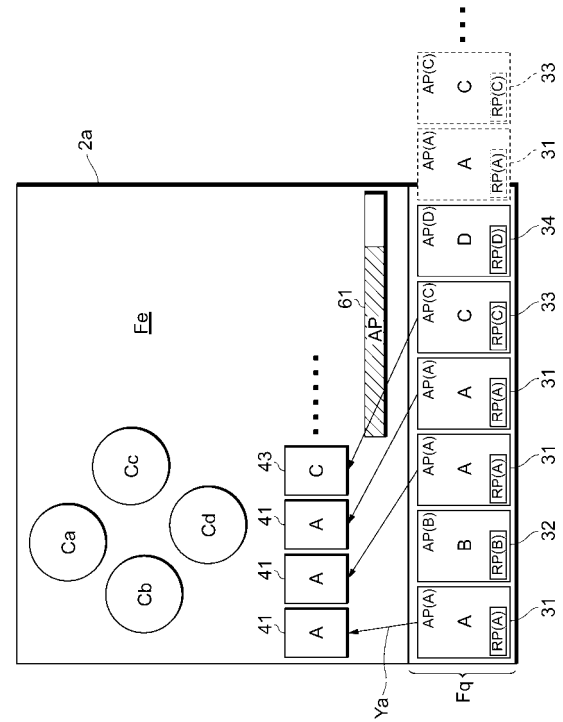
【図2】



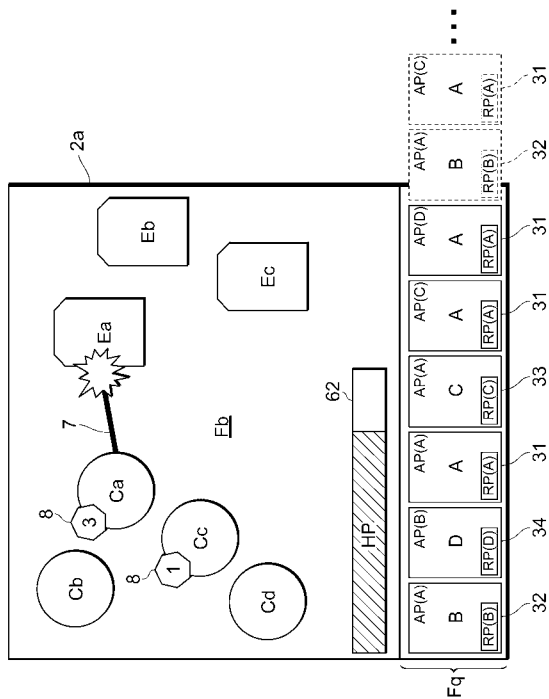
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【手続補正書】

【提出日】平成29年11月7日(2017.11.7)

【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】

1 または複数のコンピュータを、

それぞれに対して、ポイントおよび複数のパラメータが設定された複数のキャラクタカードを互いに隣接配置した状態で第1フィールドに表示する第1制御手段と、

前記第1フィールドに表示された複数のキャラクタカードのうち、前記ポイントが時間の経過に伴って加算されるポイント総量以下であるキャラクタカードをプレイヤーの操作によって選択可能に表示する第2制御手段と、

選択されたキャラクタカードを前記第1フィールドから除去して、対応するキャラクタを前記第1フィールドとは異なる第2フィールドに配置するとともに、除去されたキャラクタカードに代わるキャラクタカードを、該除去されたキャラクタカードが配置されていた領域を詰める又は埋めるように、前記第1フィールドに補充する第3制御手段と、

プレイヤーの操作によって選択されたキャラクタカードに設定されたポイントを前記ポイント総量から減算して新たなポイント総量とする第4制御手段と、

前記選択されたキャラクタカードに設定された前記複数のパラメータに基づいて、前記第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃する第5制御手段と、として機能させ、

前記新たなポイント総量が時間の経過に伴って加算され、前記新たなポイント総量以下のポイントが設定されたキャラクタカードをプレイヤーの操作によって引き続き選択可能である、対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 2】

ある時点において前記第1フィールドに配置される複数のキャラクタカードの組は、別の時点において前記第1フィールドに配置される複数のキャラクタカードの組とは異なり得る、請求項1に記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 3】

前記ポイント総量の変化を示すゲージが表示されることを特徴とする、請求項1又は2に記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 4】

前記複数のキャラクタカードは、第1キャラクタカードおよび第2キャラクタカードを含み、

前記第1キャラクタカードに設定された俊敏さは、前記第2キャラクタに設定された俊敏さより大きく、かつ、

前記第1キャラクタカードに設定された前記ポイントは、前記第2キャラクタに設定された前記ポイントより小さい、請求項1乃至3のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 5】

前記第1制御手段は、各キャラクタカードに設定されたポイントを前記第1フィールドに表示する、請求項1乃至4のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 6】

前記第3制御手段は、前記選択されたキャラクタカードを前記第1フィールドから除去し、前記第2フィールドに前記第1フィールドに表示されていた状態と同じ状態または異なる状態を表示させる、ことをさらに行う請求項1乃至5のいずれかに記載の対戦ゲーム制御プログラム。

【請求項 7】

他のコンピュータと通信可能に接続され、対戦ゲームに関する演算を実行するための第1乃至第5制御手段を備えるコンピュータの制御方法であって、

前記第1制御手段により、それぞれに対して、ポイントおよび複数のパラメータが設定された複数のキャラクタカードを互いに隣接配置した状態で第1フィールドに表示することと、

前記第2制御手段により、前記第1フィールドに表示された複数のキャラクタカードのうち、前記ポイントが時間の経過に伴って加算されるポイント総量以下であるキャラクタカードをプレイヤーの操作によって選択可能に表示することと、

前記第3制御手段により、選択されたキャラクタカードを前記第1フィールドから除去して、対応するキャラクタを前記第1フィールドとは異なる第2フィールドに配置するとともに、除去されたキャラクタカードに代わるキャラクタカードを、該除去されたキャラクタカードが配置されていた領域を詰める又は埋めるように、前記第1フィールドに補充することと、

前記第4制御手段により、プレイヤーの操作によって選択されたキャラクタカードに設定されたポイントを前記ポイント総量から減算して新たなポイント総量とすることと、

前記第5制御手段により、前記選択されたキャラクタカードに設定された前記複数のパラメータに基づいて、前記第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃することと、を備え、

前記新たなポイント総量が時間の経過に伴って加算され、前記新たなポイント総量以下のポイントが設定されたキャラクタカードをプレイヤーの操作によって引き続き選択可能である、対戦ゲーム制御方法。

【請求項8】

それぞれに対して、ポイントおよび複数のパラメータが設定された複数のキャラクタカードを互いに隣接配置した状態で第1フィールドに表示する第1制御手段と、

前記第1フィールドに表示された複数のキャラクタカードのうち、前記ポイントが時間の経過に伴って加算されるポイント総量以下であるキャラクタカードをプレイヤーの操作によって選択可能に表示する第2制御手段と、

選択されたキャラクタカードを前記第1フィールドから除去して、対応するキャラクタを前記第1フィールドとは異なる第2フィールドに配置するとともに、除去されたキャラクタカードに代わるキャラクタカードを、該除去されたキャラクタカードが配置されていた領域を詰める又は埋めるように、前記第1フィールドに補充する第3制御手段と、

プレイヤーの操作によって選択されたキャラクタカードに設定されたポイントを前記ポイント総量から減算して新たなポイント総量とする第4制御手段と、

前記選択されたキャラクタカードに設定された前記複数のパラメータに基づいて、前記第2フィールドにおいて敵キャラクタを攻撃する第5制御手段と、として機能させ、

前記新たなポイント総量が時間の経過に伴って加算され、前記新たなポイント総量以下のポイントが設定されたキャラクタカードをプレイヤーの操作によって引き続き選択可能である、対戦ゲーム制御システム。

フロントページの続き

- (72)発明者 岡田 佑次
東京都港区六本木七丁目 1 8 番 1 8 号 ジープラ株式会社内
- (72)発明者 森 貴寛
東京都港区六本木七丁目 1 8 番 1 8 号 ジープラ株式会社内
- (72)発明者 巖 光生
東京都港区六本木七丁目 1 8 番 1 8 号 ジープラ株式会社内