

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5577362号
(P5577362)

(45) 発行日 平成26年8月20日 (2014. 8. 20)

(24) 登録日 平成26年7月11日 (2014. 7. 11)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 13/45 (2014. 01) A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/69 (2014. 01) A 6 3 F 13/69

請求項の数 8 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2012-32924 (P2012-32924)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成24年2月17日 (2012. 2. 17)		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2013-169220 (P2013-169220A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成25年9月2日 (2013. 9. 2)	(74) 代理人	100064908
審査請求日	平成25年2月13日 (2013. 2. 13)		弁理士 志賀 正武
		(74) 代理人	100134544
			弁理士 森 隆一郎
		(74) 代理人	100161207
			弁理士 西澤 和純
		(74) 代理人	100175824
			弁理士 小林 淳一
		(72) 発明者	村上 純一
			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、プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のステージのうち、ゲームを進行させている進行中ステージを管理し、前記複数のステージのそれぞれに対応したゲームを進行させ、前記ゲームの進行中に、前記ゲームをプレイするプレイヤーに報酬を付与する制御部と、

複数の前記ステージを組とした複数のグループ毎に、当該グループに対応する度数が記憶される度数記憶部と、

前記制御部によって所定のゲーム制御が行われた時間間隔が所定間隔を超えた場合、前記度数を加算して前記度数記憶部に記憶させる度数制御部と、

前記度数に基づいて、複数のステージを組としたグループ毎に前記報酬を変更する変更部と、

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記制御部は、複数の前記グループのうち選択された一のグループに含まれるステージに対応したゲームを進行させる

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記変更部は、前記時間間隔が前記所定間隔を超えた場合、前記所定間隔を超えない場合と比較して前記報酬を減少させるように変更する

ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記所定のゲーム制御は、前記ステージのクリアであることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記所定のゲーム制御は、前記ゲームの開始指示であることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記複数のグループのいずれかを選択する選択情報の入力を受け付ける入力部と、前記グループ毎に、当該グループに含まれる複数のステージのうち、進行中であるステージを示す進行中ステージが記憶される進行中ステージ記憶部と、を備え、

前記制御部は、前記入力部に入力された前記選択情報に対応するグループに含まれる複数の前記ステージのうち、前記進行中ステージによって示されるステージに対応付けられたゲームを進行させる

ことを特徴とする請求項 1 から請求項 5 までのいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記度数と前記進行中ステージとに基づいて、前記複数のグループから選択を推奨する推奨グループを抽出する抽出部と、

前記抽出部が抽出した前記推奨グループを表示する表示部と、

を備えることを特徴とする請求項 6 に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

コンピュータを、

複数のステージのうち、ゲームを進行させている進行中ステージを管理し、前記複数のステージのそれぞれに対応したゲームを進行させ、前記ゲームの進行中に、前記ゲームをプレイするプレイヤーに付与する報酬に関する報酬情報を記憶部から取得し、当該報酬情報に基づいて前記プレイヤーに報酬を付与する制御部、

前記制御部によって所定のゲーム制御が行われた時間に関する時間情報を記憶部から取得し、当該所定のゲーム制御が行われた時間間隔が所定間隔を超えたか否かを判定し、複数の前記ステージを組とした複数のグループ毎に度数が記憶される度数記憶部に記憶された前記度数に基づいて、複数のステージを組としたグループ毎に、前記プレイヤーに付与する前記報酬を変更する変更部、

前記変更部が、前記時間間隔が所定間隔を超えたと判定した場合、前記度数記憶部に記憶された前記度数を加算して記憶させる度数制御部、

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置、プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

プレイヤーからプレイヤー端末に入力される指示情報に応じて、定められたゲームをプレイヤーにプレイさせるゲームシステムが提供されている（例えば、非特許文献 1）。このようなゲームシステムは、例えば、プレイヤーに対応するキャラクタがゲームにおける主人公となり、定められた複数のステージを進みながら、登場する敵キャラクタを倒していくゲームを提供する。このようなゲームでは、ゲームの進行状況に応じてキャラクタに経験値やゲーム内通貨等の報酬が付与され、報酬を得ることによってプレイヤーは有利にゲームを進めることができる。

【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 S T Y L E V o l . 2」、株

10

20

30

40

50

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】

しかしながら、このようなゲームシステムでは、例えばあるステージを進む際にキャラクターに付与される報酬は予め定められており、ゲームが単調なものとなる場合があった。そこで、報酬の付与についてもゲーム性を高め、プレイヤーを楽しませることが望ましい。

【0005】

本発明は、このような状況に鑑みてなされたもので、よりゲーム性の高いゲームを制御するゲーム装置、プログラムを提供する。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述した課題を解決するために、本発明は、複数のステージのうち、ゲームを進行させている進行中ステージを管理し、複数のステージのそれぞれに対応したゲームを進行させ、ゲームの進行中に、ゲームをプレイするプレイヤーに報酬を付与する制御部と、制御部によって所定のゲーム制御が行われた時間間隔が所定間隔を超えたか否かに基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更する変更部と、を備えることを特徴とするゲーム装置である。

【0007】

また、本発明は、変更部が、時間間隔が所定間隔を超えた場合、所定間隔を超えない場合と比較して報酬を減少させるように変更することを特徴とする。

20

【0008】

また、本発明は、所定のゲーム制御が、ステージのクリアであることを特徴とする。

【0009】

また、本発明は、所定のゲーム制御が、ゲームの開始指示であることを特徴とする。

【0010】

また、本発明は、ゲームは複数のステージのそれぞれに対応付けられており、所定個数の複数のステージを組とした複数のグループ毎に、グループに対応する度数が記憶される度数記憶部と、時間間隔が所定間隔を超えた場合、度数を加算して度数記憶部に記憶させる度数制御部と、を備え、変更部は、度数に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更することを特徴とする。

30

【0011】

また、本発明は、複数のグループのいずれかを選択する選択情報の入力を受け付ける入力部と、グループ毎に、グループに含まれる複数のステージのうち、進行中であるステージを示す進行中ステージが記憶される進行中ステージ記憶部と、を備え、制御部は、入力部に入力された選択情報に対応するグループに含まれる複数のステージのうち、進行中ステージによって示されるステージに対応付けられたゲームを進行させることを特徴とする。

【0012】

また、本発明は、度数と進行中ステージとに基づいて、複数のグループから選択を推奨する推奨グループを抽出する抽出部と、抽出部が抽出した推奨グループを表示する表示部と、を備えることを特徴とする。

40

【0013】

また、本発明は、コンピュータを、複数のステージのうち、ゲームを進行させている進行中ステージを管理し、複数のステージのそれぞれに対応したゲームを進行させ、ゲームの進行中に、ゲームをプレイするプレイヤーに付与する報酬に関する報酬情報を記憶部から取得し、報酬情報に基づいてプレイヤーに報酬を付与する制御部、制御部によって所定のゲーム制御が行われた時間に関する時間情報を記憶部から取得し、所定のゲーム制御が行われた時間間隔が所定間隔を超えたか否かに基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更する変更部、として機能させるためのプログラムである。

ここで、時間情報とは、例えば、所定のゲーム制御を行った時刻や所定のゲーム制御を

50

行ってから所定間隔経過した時刻など、所定のゲーム制御が行われた時間間隔が所定間隔を超えたか否かを判断することが可能な情報である。

【発明の効果】

【0014】

以上説明したように、本発明によれば、従来よりもゲーム性の高いゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の一実施形態によるゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施形態による表示部に表示されるゲームの基本画面の例を示す図である。

10

【図3】本発明の一実施形態による表示部に表示されるゲームの偵察画面を示す図である

【図4】本発明の一実施形態による表示部に表示されるゲームの戦闘画面を示す図である

【図5】本発明の一実施形態によるユーザ情報のデータ例を示す図である。

【図6】本発明の一実施形態によるプレイヤー情報のデータ例を示す図である。

【図7】本発明の一実施形態によるカード情報のデータ例を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態によるエリア情報のデータ例を示す図である。

【図9】本発明の一実施形態によるゲーム制御種別を条件とする変更値のデータ例を示す図である。

20

【図10】本発明の一実施形態による拠点ポイントを条件とする変更値のデータ例を示す図である。

【図11】本発明の一実施形態による敵キャラクタ数を条件とする変更値のデータ例を示す図である。

【図12】本発明の一実施形態によるゲームシステムのステップS1からステップS9までの動作例を示す図である。

【図13】本発明の一実施形態によるゲームシステムのステップS10からステップS13までの動作例を示す図である。

【図14】本発明の一実施形態によるエリアがテキストにより表示されている例を示す図である。

30

【図15】本発明の一実施形態による推奨エリアだけが表示されたゲームの基本画面の例を示す図である。

【図16】本発明の一実施形態による敵キャラクタ数が数字により表示されたゲームの基本画面の例を示す図である。

【図17】本発明の一実施形態による周辺エリアを複数段階に区分したゲームの基本画面の例を示す図である。

【図18】本発明の一実施形態による外側の周辺エリアに存在していた敵キャラクタが、時間の経過とともに内側の周辺エリアに移動してきたゲームの基本画面の例を示す図である。

【図19】本発明の一実施形態による外側の周辺エリアの敵キャラクタが内側の周辺エリアに移動してきたことに伴い、外側の周辺エリアの敵キャラクタが増加したゲームの基本画面の例を示す図である。

40

【図20】本発明の一実施形態による3段階の周辺エリアが存在するゲームの基本画面の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。

図1は、本実施形態によるゲームシステム1の構成を示すブロック図である。ゲームシステム1は、プレイヤー端末100-1と、プレイヤー端末100-2と、プレイヤー端末100-3、・・・と、SNSサーバ200と、ゲームサーバ300とのコンピュータ装置を

50

備えており、これらのコンピュータ装置はネットワークを介して接続されている。プレイヤー端末100-1と、プレイヤー端末100-2と、プレイヤー端末100-3とは同様の構成であるため、特に区別しない場合には、「-1」、「-2」等の記載を省略してプレイヤー端末100として説明する。ここでは3台のプレイヤー端末100を図示して説明するが、任意の台数のプレイヤー端末100がSNSサーバ200に接続されていてもよい。

【0017】

まず、ゲームシステム1の概要を説明する。SNSサーバ200は、複数のユーザを会員とするSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）を提供する。ゲームサーバ300は、SNSサーバ200によって提供されるSNS上において動作するソーシャルゲームを提供する。プレイヤー端末100は、SNSサーバ200によって提供されるSNSのユーザであるソーシャルゲームのプレイヤーに、ゲームサーバ300から提供されるゲームをプレイさせる。本実施形態においてゲームサーバ300が提供するゲームは、プレイヤーに対応するキャラクタがゲームにおける主人公となり、定められたエリアに存在する敵キャラクタを倒すものである。このゲームでは、ゲームの進行状況に応じてキャラクタに経験値やゲーム内通貨等の報酬が付与され、報酬を得ることによってプレイヤーは有利にゲームを進めることができる。

【0018】

次に、ゲームシステム1が備える各コンピュータ装置の具体的な構成を説明する。

プレイヤー端末100は、プレイヤーが利用するコンピュータ装置であり、例えばPC（Personal Computer）やタブレットPC、スマートフォン、フィーチャーフォン等が適用できる。本実施形態では、プレイヤー端末100はスマートフォンであるとして説明する。プレイヤー端末100は、入力部110と、通信部120と、表示部130と、制御部140と、記憶部150とを備えている。

【0019】

入力部110は、ボタンやタッチパネルなどの入力デバイスを備えており、プレイヤーからの指示情報の入力を受け付ける。

通信部120は、ネットワークを介して接続された他のコンピュータ装置と通信する。

表示部130は、画像やテキスト等の情報を表示するディスプレイである。

【0020】

制御部140は、CPU（Central Processing Unit）などの情報処理装置であり、記憶部150から読み出したプログラムを実行し、プレイヤー端末100が備える各部を制御する。例えば、記憶部150に記憶されているOS（Operating System）プログラムや、OS上で動作するアプリケーションプログラムを読み出し、実行する。また、SNSサーバ200を介してゲームサーバ300と通信を行うことにより所定のゲームを進行させる。本実施形態におけるゲームはSNS上において動作するソーシャルゲームであり、制御部140はブラウザアプリケーションを動作させることによりゲームを進行させる。

【0021】

記憶部150には、プレイヤー端末100を動作させるために利用する各種情報が記憶される。例えば、記憶部150には、OSプログラムや、OS上で動作するアプリケーションプログラムが記憶されている。

上記構成を用いてプレイヤー端末100は、ゲームサーバ300と通信部120により通信し、受信した情報に基づいて表示部130にゲーム画面を表示し、プレイヤーからの指示情報を入力部110で受け付けてゲームサーバ300に送信することにより、ゲームサーバ300から提供されるゲームをプレイヤーにプレイさせる。

【0022】

図2から図4は、制御部140が表示部130に表示させるゲーム画面の例を示す図である。図2は、表示部130が表示するゲームの基本画面の例を示す図である。ゲームの基本画面における符号aの領域には、プレイヤーに対応するキャラクタの画像を表示する。符号bの領域には、プレイヤー名を表示する。符号cの領域には、キャラクタの各パラメータ値を表示する。

【 0 0 2 3 】

符号 d の領域には、9 個のエリアを含むマップを表示する。マップの中心に存在する拠点エリアは、壁に囲まれて守られたキャラクターの行動拠点であり、住民が住んでいる町であると想定する。拠点エリアに示される数値 (1 2 0) は、後述する拠点ポイントである。この拠点エリアに対して、北西 (エリア A 1)、北 (エリア A 2)、北東 (エリア A 3)、西 (エリア A 4)、東 (エリア A 5)、南西 (エリア A 6)、南 (エリア A 7)、南東 (エリア A 8) の方角に周辺エリアが存在する。周辺エリアに敵キャラクターが存在する場合には、例えば符号 e に示すようなマークを表示する。周辺エリアに存在する敵キャラクターは所定の時間間隔で増加し、特定の周辺エリアに存在する敵キャラクターの数が閾値 (10
例えば、3) を超えると、拠点エリアに敵キャラクターが攻め込んできて町に住んでいる住民が負傷する。拠点エリアの住民が負傷すると、拠点ポイントが減少する。本実施形態におけるゲームは、この町と住民を敵キャラクターから守るために、プレイヤーに対応するキャラクターが拠点エリアから周辺エリアに出向いて周辺エリアを偵察したり、周辺エリアに存在する敵キャラクターを倒したりすることにより進行するゲームである。

【 0 0 2 4 】

図 3 は、キャラクターが周辺エリアを偵察する際のゲームの偵察画面を示す図である。各周辺エリアには、複数のステージが設けられており、キャラクターが偵察することでこのステージに対応するゲームが進行する。例えば、エリア A 1 には、ステージ A 1 - 1、ステージ A 1 - 2、ステージ A 1 - 3、ステージ A 1 - 4 の各ステージと、ステージ A 1 - 1
からステージ A 1 - 4 までの全てをクリアした後に出現する敵キャラクター (ボス) のステージ A 1 - 5 とが対応付けられている。この図は、符号 c に示すステージ A 1 - 1 と符号 b に示すステージ A 1 - 2 との偵察を終え、符号 a に示すステージ A 1 - 3 の偵察を行っている場合の偵察画面である。符号 a 1 の領域には、進行中のステージを識別する「ステージ A 1 - 3」の文字を表示する。符号 a 2 の領域には、そのステージの達成度を表示する。達成度は、例えば 0 から開始し、キャラクターが偵察を行う毎に加算して、100 になった時点でそのステージが終了 (クリア) し、次のステージに移行する。次のステージに移行すると、新たなステージの達成度を 0 から開始し、キャラクターが偵察を行う (プレイヤからゲームの開始が指示される) 毎に加算する。符号 a 3 の領域には、キャラクターの体力を表示しており、体力はキャラクターが偵察を行う毎に減少し、一回の偵察に必要な体力の値を下回ると、偵察を実行できなくなる。また、減少した体力は、例えば一定時間毎 (30
例えば、3 分) に一定量 (例えば、1) が増加することにより回復する。符号 a 4 には、「偵察」ボタンを表示しており、このボタンが押下される (ゲームの開始が指示される) と、達成度を増加させることによりキャラクターが偵察を行うゲーム制御を行う。

【 0 0 2 5 】

ここで、本実施形態により提供するゲームは、キャラクター (プレイヤ) の所有するカードを用いてバトル等のイベントを行うカードバトル系ソーシャルゲームであり、プレイヤーからの偵察の指示に応じてキャラクターが偵察を実行する (ステージを進む) 毎に、所定の確率でキャラクターにカード等の報酬を付与する。カードは、例えば、キャラクターが敵キャラクターと戦闘する際に用いる兵士である兵士カード、兵士に装備させる武器や防具等のカードが存在する。例えば、兵士カードと武器カードとを組み合わせる (合成) ことで、兵士カードの攻撃力を増加させることができる。あるいは、兵士カードと防具カードを組み合わせる (合成) ことで、兵士カードの防御力を増加させることができる。キャラクターがこのようなカードを収集することにより、プレイヤーはゲームを有利に進めることができる。また、キャラクターが偵察を実行する毎に、キャラクターの体力を増加させて回復させる回復薬等のアイテムを、定められた確率でキャラクターに報酬として付与することもできる。

【 0 0 2 6 】

図 4 は、キャラクターが周辺エリア毎に設けられた所定のステージにおいて表れる敵キャラクターであるボスが登場した戦闘画面を示す図である。符号 a の領域には、戦闘相手である敵キャラクター (ボス) を表示する。符号 b の領域には、キャラクターが敵キャラクターとの戦闘において使用するカードを表示する。符号 c の領域には、「戦闘開始」ボタンを表示 50

しており、このボタンが押下されることにより戦闘処理のゲーム制御を行う。

【0027】

SNSサーバ200は、SNSを提供するコンピュータ装置であり、SNS制御部210と、ユーザ情報記憶部220と、通信部230とを備えている。

SNS制御部210は、例えばウェブサーバの機能を備えており、予め定められたプログラムに基づいてSNSを提供する。

【0028】

ユーザ情報記憶部220には、SNSを利用する会員であるユーザに関するユーザ情報が記憶される。図5は、ユーザ情報記憶部220に記憶されるユーザ情報のデータ例を示す図である。ユーザ情報には、ユーザIDと、ユーザ名と、フレンドユーザIDと、メールアドレスと、SNS通貨とが含まれる。ユーザIDは、SNSにおいてユーザを識別する情報である。ユーザ名は、対応するユーザの名称であり、例えばSNSを利用するユーザのアカウント名である。フレンドユーザIDは、SNS上の友人として対応付けられた他のユーザIDである。メールアドレスは、対応するユーザのメールアドレスである。SNS通貨は、対応するユーザに付与されている、SNS内における仮想的な通貨の額を示す。このようなSNS通貨は、例えばSNS内で提供されるゲームにおいてアイテムを購入する場合に支払われ、購入したアイテムは、そのゲーム内において所有することができる。

10

通信部230は、ネットワークを介して接続された他のコンピュータ装置と通信する。

上記構成を用いてSNSサーバ200は、ユーザ端末100を介してユーザにSNSを提供する為の処理を行うと共に、プレイヤー端末100とゲームサーバ300との通信を中継する。ただし、ユーザ情報記憶部220は、SNSサーバ200とは異なるコンピュータ装置に備えるようにしてもよい。

20

【0029】

ゲームサーバ300は、SNS上で動作するソーシャルカードゲームを提供するコンピュータ装置であり、通信部310と、記憶部320と、制御部330と、変更部340と、度数制御部350と、抽出部360とを備えている。

通信部310は、ネットワークを介して接続された他のコンピュータ装置と通信する。

【0030】

記憶部320には、ソーシャルカードゲームを提供するために利用する各種情報が記憶される。記憶部320は、ゲームプログラム記憶部321と、プレイヤー情報記憶部322と、カード情報記憶部323と、エリア情報記憶部324と、報酬変更値記憶部325とを備えている。ここで、記憶部320は、ゲームサーバ300とは異なるコンピュータ装置に備えるようにしてもよい。

30

ゲームプログラム記憶部321には、上述したようなゲームを提供するためのゲーム制御を行うゲームプログラムが記憶されている。

【0031】

プレイヤー情報記憶部322には、ゲームサーバ300が提供するゲームをプレイするSNSのユーザであるプレイヤーに関するプレイヤー情報が記憶されている。図6は、プレイヤー情報のデータ例を示す図である。プレイヤー情報には、プレイヤーIDと、プレイヤー名と、所持カードIDと、所持アイテムIDと、レベルと、経験値と、ゲーム内通貨と、体力と、拠点ポイントとが含まれる。プレイヤーIDは、ゲームサーバ300が提供するソーシャルカードゲームをプレイするプレイヤーを識別する情報である。プレイヤーIDは、SNSサーバ200によって提供されるSNSにおけるユーザIDと同一でもよい。プレイヤー名は、対応するプレイヤーの名称であり、例えばソーシャルカードゲーム内において定められたプレイヤーのアカウント名である。プレイヤー名は、SNSサーバ200によって提供されるSNSにおけるユーザ名と同一でもよい。所持カードIDは、プレイヤーに対応するキャラクターがゲーム内において獲得したカードを識別する情報である。

40

【0032】

所持アイテムIDは、プレイヤーに対応するキャラクターがゲーム内において獲得したアイ

50

テムを識別する情報である。レベルは、プレイヤーに対応するキャラクタの強さの段階を示す情報である。例えば、偵察を実行する（ゲーム開始のゲーム制御を行う）毎にキャラクタに報酬として経験値を付与し、経験値が定められた閾値を超えると、レベルの値を増加させる。レベルの値が増加すると、例えば、体力の上限値が増加する。また、レベルの値が増加することに応じて、例えば1回の戦闘に使用できる兵士カードの枚数が増加したり、アイテムの熟練度が上がることにより攻撃力が増加したりする等のゲーム制御を行うこともできる。あるいは、例えばゲーム内におけるフレンドユーザの数に上限値を設けておき、レベルの値が増加することに応じて、フレンドユーザの数の上限値が増加するようなゲーム制御を行うこともできる。経験値は、プレイヤーに対応するキャラクタが偵察を実行することにより付与する報酬である。

10

【0033】

ゲーム内通貨は、プレイヤーに対応するキャラクタに付与している、ゲーム内における仮想的な通貨の額を示す。このようなゲーム内通貨は、例えば基礎となるカードに素材となるカードを組み合わせることで基礎となるカードを強化する（合成）際に支払う。体力は、プレイヤーに対応するキャラクタが行動を行う際に消費する値であり、例えば偵察を実行する毎に減少し、一定時間経過する毎に一定の値が増加（回復）する。あるいは、例えば回復薬等のアイテムを使用することにより増加（回復）する。拠点ポイントは、拠点エリアに対する評価を示す値であり、例えば周辺エリアの敵キャラクタの数が閾値を超えて拠点エリアに敵キャラクタが攻め込んでくることにより減少する。また、一定時間敵キャラクタが攻め込んでこなければ増加する。

20

【0034】

カード情報記憶部323には、キャラクタに付与するカードに関するカード情報が記憶される。図7は、カード情報のデータ例を示す図である。ここでは、戦闘に使用する兵士カードの情報を示しており、カード情報には、例えば、カードIDと、カード名と、攻撃力と、防御力との情報が含まれる。カードIDは、カードを識別する情報である。カード名はカードの名称であり、例えば兵士の名称である。攻撃力は、対応するカードを戦闘において使用した場合に敵キャラクタに与えるダメージの程度を示す能力値である。防御力は、対応するカードを戦闘において使用した場合に敵キャラクタから与えられる攻撃を防御する能力値である。

【0035】

エリア情報記憶部324には、複数の周辺エリア毎に、その周辺エリアに関する情報が対応付けられたエリア情報が記憶される。図8は、エリア情報記憶部324に記憶されるエリア情報のデータ例を示す図である。エリア情報には、エリアIDと、プレイヤーIDと、ステージ数と、敵キャラクタ数と、進行中ステージと、前回ゲーム開始時刻（最後に偵察を実行した（ゲーム開始のゲーム制御を行った）時刻）と、前回ステージクリア時刻（最新ステージの直前ステージをクリアした時刻）と、報酬情報とが含まれる。エリアIDは、複数の周辺エリアのうちのいずれであるかを識別する情報である。各周辺エリアには、ゲームがそれぞれ対応付けられた所定個数のステージの組が対応付けられている。プレイヤーIDは、プレイヤーを識別する情報である。ステージ数は、対応する周辺エリアに対応付けられたステージの個数を示す。敵キャラクタ数は、対応する周辺エリアに存在する敵キャラクタの数を示す。敵キャラクタ数が閾値を超えて増加すると拠点ポイントが減少するため、敵キャラクタ数は、対応する周辺エリアのゲームを行う緊急度（度数）を示す。進行中ステージ（達成度）は、対応付けられた複数のステージのうち、キャラクタが進んでいるステージを識別する情報と、そのステージにおけるキャラクタの達成度を示す情報である。例えばこの例では、プレイヤーIDが「U1」であるプレイヤーに対応するキャラクタは、エリアID「A1」においてステージ「A1-3」まで進んでおり、このステージにおける達成度は60（%）であることを示している。また、エリアID「A2」においては、エリアID「A2」における最初のステージであるステージ「A2-1」において達成度0（%）である（偵察を実行していない）ことを示している。このように、本実施形態では、複数のエリア毎、ステージ毎に達成度を管理し、エリア毎、ステージ毎に、前

30

40

50

回の続きからゲームをプレイさせることができる。これにより、ユーザはどのエリア、ステージのゲームをプレイするかを選択することができ、ゲーム性が高まる。

【 0 0 3 6 】

前回ゲーム開始時刻は、対応する周辺エリアがプレイヤによって選択され、最後に偵察を実行した（ゲーム開始のゲーム制御を行った）時刻を示す時間情報である。前回ゲーム開始時刻は、例えば「YYYY/MM/DD HH:MM:SS」（年/月/日 時:分:秒）のフォーマットで記憶される。前回ステージクリア時刻は、対応する周辺エリアにおけるステージをプレイヤがクリアした（達成度が100に達した）ゲーム制御が行われた時刻を示す時間情報である。報酬情報は、対応するステージにおいてプレイヤが偵察を指示する度にキャラクタに付与する報酬を示す。報酬情報には、例えば、消費体力と、達成度進行率と、獲得通貨と、アイテム獲得率と、出現アイテムと、カード獲得率と、出現カードとの情報が含まれる。消費体力は、キャラクタが偵察を実行する毎に減少する体力の値を示す。達成度進行率は、キャラクタが偵察を実行する毎に達成度に加算する値を示す。獲得通貨は、キャラクタが偵察を実行する毎にユーザが獲得するゲーム内通貨の値を示す。

10

【 0 0 3 7 】

アイテム獲得率は、キャラクタが偵察を実行する（ゲーム開始のゲーム制御を行う）ごとにアイテムを獲得する確率を示す。このような確率に基づいて、制御部330がキャラクタにアイテムを付与するか否かを判定し、アイテムを付与すると判定した場合にはアイテムを付与し、アイテムを付与しないと判定した場合にはアイテムを付与しない。ここでは、例えば、制御部330が0から99までのランダム値を生成し、生成したランダム値が、アイテム獲得率の示す値以下であるかどうかを判定することにより、キャラクタにアイテムを付与するか否かを判定することができる。例えば、生成したランダム値がアイテム獲得率の示す値以下であれば、アイテムを付与すると判定し、生成したランダム値がアイテム獲得率の示す値を超えていれば、アイテムを付与しないと判定する。

20

【 0 0 3 8 】

出現アイテムは、アイテム獲得率に基づいて制御部330がアイテムを付与すると判定した場合に付与するアイテムを示す。例えば、アイテムIDがI3であるアイテムの出現率は62%であり、アイテムIDがI5であるアイテムの出現率は30%であり、アイテムIDがI6であるアイテムの出現率は8%であることが対応付けられている。このとき、制御部330がアイテムを付与すると判定した場合、同様にランダム値を生成し、出現率に基づいていずれのアイテムを付与するかを判定し、付与すると判定したアイテムをキャラクタに付与する。

30

【 0 0 3 9 】

カード獲得率は、キャラクタが偵察を実行する毎にカードを獲得する確率を示す。このような確率に基づいて、制御部330がランダム値を生成してキャラクタにカードを付与するか否かを判定し、カードを付与すると判定した場合にはカードを付与し、カードを付与しないと判定した場合にはカードを付与しない。出現カードは、カード獲得率に基づいて制御部330によりカードを付与すると判定した場合に付与するカードを示す。例えば、カードIDがC1であるカードの出現率は85%であり、カードIDがC3であるカードの出現率は10%であり、カードIDがC8であるカードの出現率は5%であることが対応付けられている。このとき、制御部330がカードを付与すると判定した場合、出現率に基づいていずれのカードを付与するかを判定し、付与すると判定したカードをキャラクタに付与する。

40

【 0 0 4 0 】

このように、エリア情報記憶部324は、ゲームプログラムが対応付けられた所定個数の複数のステージを組とした複数のグループに対応するエリア毎に、そのエリアに対応する度数が記憶される度数記憶部の機能を有する。またこのように、エリア情報記憶部324は、エリア毎に、そのエリアに含まれる複数のステージのうち、進行中であるステージを示す進行中ステージが記憶される進行中ステージ記憶部の機能を有する。

50

【 0 0 4 1 】

報酬変更値記憶部 3 2 5 には、後述する変更部 3 4 0 によってゲーム状況に応じてキャラクタに与える報酬を変更するための変更値が記憶される。変更値には、例えば、ゲーム制御種別を条件とするゲーム制御種別変更値（図 9）と、拠点ポイントを条件とする拠点ポイント変更値（図 1 0）と、敵キャラクタ数を条件とする敵キャラクタ数変更値（図 1 1）とが存在する。

図 9 は、ゲーム制御種別変更値のデータ例を示す図である。ここでは、ゲーム制御種別と、所定間隔とに報酬情報の変更値が対応付けられる。ゲーム制御種別は、制御部 3 3 0 によって行われるゲーム制御の種別を示す。所定間隔は、ゲーム進行中に、対応するゲーム制御種別が示すゲーム制御が行われてから、再度同一のゲーム制御が行われるまでの期間の閾値を示す時間情報である。所定間隔は、例えば「HH：MM：SS」（時：分：秒）のフォーマットにより示される。

10

【 0 0 4 2 】

ここで、図 9 に記載するゲーム制御種別のステージクリアとは、制御部 3 3 0 によって任意のステージにおける達成度が 1 0 0 に達する「ステージクリア」のゲーム制御が行われてから、そのステージに続く次のステージで達成度が 1 0 0 に達する「ステージクリア」のゲーム制御が行われるまでの時間間隔を示す。この例では所定間隔が 1 時間であることから、この時間間隔が 1 時間を超えた場合、変更部 3 4 0 が、対応する変更値に基づいて、エリア情報記憶部 3 2 4 に記憶されている報酬情報を変更して記憶させる。ただし、複数のステージをクリアした後にボスとなる敵が現れるステージ構成の場合、各ステージのクリアに代えて、ボスとなる敵が現れるステージのクリア（ボスとなる敵を倒す）を基準としてもよい。

20

【 0 0 4 3 】

また、図 9 に記載するゲーム制御種別のゲーム開始とは、制御部 3 3 0 によって「偵察」のゲーム制御（ゲーム開始の制御）が行われてから、次に「偵察」のゲーム制御（ゲーム開始の制御）が行われるまでの時間間隔を示す。この例では所定間隔が 7 2 時間であることから、この時間間隔が 7 2 時間を超えた場合、変更部 3 4 0 が、対応する報酬情報毎の変更値に基づいて、エリア情報記憶部 3 2 4 に記憶されている報酬情報を変更して記憶させる。ここでは、「ステージクリア」や「偵察」といった同一の種別のゲーム制御間における時間間隔に対する所定間隔を定める例を示すが、異なる種別のゲーム制御間における時間間隔に対する所定間隔を定めておき、異なる種別のゲーム制御間における時間間隔が所定間隔を超えた場合、報酬情報を変更するようにしてもよい。また、変更値は、図に示す以外にも、例えば出現率の低いカードの出現率を変更したり、体力が増加する一定時間を短くしたりするものであってもよい。

30

【 0 0 4 4 】

これにより、プレイヤーがステージをクリアする時間間隔や、プレイヤーがゲームを開始する時間間隔等に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更するため、プレイヤーに付与する報酬がゲーム状況によって変化することとなり、よりゲーム性を高めることができる。さらに、ここでは、プレイヤーが所定間隔以内にステージをクリアしないと報酬が減少するため、早くステージをクリアする動機をプレイヤーに与えることができ、よりゲーム性を高めることができる。さらに、プレイヤーが所定間隔以内にゲームを開始しないと報酬が減少するため、早くゲームを開始する動機をプレイヤーに与えることができ、よりゲーム性を高めることができる。これらにより、プレイヤーにゲームをより楽しんでもらうことが可能となる。

40

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、報酬情報を変更するきっかけとなるゲーム制御が行われる度に、報酬変更値記憶部 3 2 5 に記憶されている変更値に基づいてエリア情報記憶部 3 2 4 に記憶されている報酬情報を更新しておき、報酬を付与する際にはエリア情報記憶部 3 2 4 に記憶されている報酬情報を読み出し、読み出した報酬情報が示す報酬を付与する例を示す。ただし、エリア情報記憶部 3 2 4 に記憶されている報酬情報の初期値を変更せずに、報酬を

50

付与する際に、報酬変更値記憶部 325 に記憶されている変更値とエリア情報記憶部 324 に記憶されている報酬情報の初期値とに基づいて、付与する報酬を算出することもできる。あるいは、例えば付与する報酬の値を度数（敵キャラクタ数）に対応付けたテーブルを用意しておき、このテーブルに示される報酬を付与することもできる。

【0046】

図10は、拠点ポイントの変更値であるデータ例を示す図である。ここでは、拠点ポイントに報酬情報の変更値が対応付けられる。この例では、拠点ポイントが小さいと報酬に変化がなく、拠点ポイントが大きいと報酬を加算するような変更値が対応付けられている。これにより、拠点ポイントを減らさず、拠点ポイントを増やすようにゲームを進行させる動機をプレイヤーに与えることができ、よりゲーム性を高めることができる。また、特定の周辺エリアに存在する敵キャラクタが一定数を超えると拠点ポイントが減少して報酬が減少するため、できるだけ拠点ポイントが減らないように、特定の周辺エリアだけのゲームを行うばかりでなく、複数の周辺エリアのゲームを満遍なくプレイする動機をプレイヤーに与えることができる。

10

【0047】

図11は、後述する度数制御部 350 によって決定される敵キャラクタ数に基づく報酬情報の変更値であるデータ例を示す図である。ここでは、敵キャラクタ数に報酬情報の変更値が対応付けられる。この例では、敵キャラクタ数が少ないと報酬に変化がなく、敵キャラクタ数が多いと報酬が減少するような変更値が対応付けられている。これにより、敵キャラクタ数を増やさないようにゲームを進行させる動機をプレイヤーに与えることができ、よりゲーム性を高めることができる。

20

【0048】

制御部 330 は、ゲームプログラム記憶部 321 に記憶されているゲームプログラムを読み出してゲームプログラムを実行してゲーム制御を行い、所定のゲームを進行させる。例えば、制御部 330 は、プレイヤー端末 100 からの接続要求を受信すると、記憶部 320 に記憶されている情報に基づいて、ゲームの基本画面を生成し、プレイヤー端末 100 に送信するゲーム制御を行う。また、制御部 330 は、プレイヤー端末 100 に送信したゲームの基本画面からいずれかの周辺エリアが選択された選択情報を、プレイヤー端末 100 から受信すると、その周辺エリアに対応付けられているゲームプログラムに基づいて、ゲームを開始するゲーム制御を行う。ゲームを開始する際には、制御部 330 は、記憶部 320 に記憶されている情報に基づいてゲームの偵察画面を生成し、プレイヤー端末 100 に送信するゲーム制御を行う。このとき、制御部 330 は、入力された選択情報によって選択されたことが示されるエリアに含まれる複数のステージのうち、エリア情報記憶部 324 に記憶されている進行中ステージに対応付けられたステージから、ゲームを進行させる。

30

【0049】

また、制御部 330 は、ゲームの偵察画面において、プレイヤーが「偵察」を押下した指示情報がプレイヤー端末 100 から送信されると、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア毎、プレイヤー毎の報酬情報を読み出す。また、読み出した報酬情報に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を算出し、算出した報酬を、そのプレイヤーに対応付けられてプレイヤー情報記憶部 322 に記憶されているプレイヤー情報に記憶させるゲーム制御を行う。報酬の付与には、達成度進行率に示される値を進行中ステージの達成度に加算する処理を含む。また、制御部 330 は、エリアに対応付けられた複数のステージのうち所定のステージをクリアすると、ボスである敵キャラクタのステージに達し、記憶部 320 に記憶されている情報に基づいて敵キャラクタとの戦闘画面を生成し、プレイヤー端末 100 に送信するゲーム制御を行う。また、制御部 330 は、プレイヤー端末 100 に戦闘画面を送信したことに応じて、プレイヤー端末 100 から送信される指示情報に基づいて、戦闘処理についてのゲーム制御を行う。そして、制御部 330 は、プレイヤーに対応するキャラクタが敵キャラクタを倒すと、ステージをクリアしたとするゲーム制御を行う。

40

【0050】

ここに挙げたゲーム制御の例は一例であり、制御部 330 は、ゲームプログラムに基づ

50

いて他にも様々なゲーム制御を行う。このとき、制御部 330 は、所定のゲーム制御を行った時刻を、自身の計時機能から取得し、行ったゲーム制御に対応付けて記憶部 320 に記憶させる。例えば、制御部 330 は、ゲーム開始のゲーム制御を行った場合には、エリア情報記憶部 324 に記憶されている前回ゲーム開始時刻を、そのゲーム制御を行った時刻を示す情報に更新して記憶させる。また、制御部 330 は、ステージクリア（達成度が 100 に達する）のゲーム制御を行った場合には、エリア情報記憶部 324 に記憶されている前回ステージクリア時刻に、そのゲーム制御を行った時刻を更新して記憶させる。また、制御部 330 は、敵キャラクターが増える（報酬を変更する）時刻を算出して記憶させることもできる。

【0051】

変更部 340 は、制御部 330 によって所定のゲーム制御が行われた時間間隔が、報酬変更値記憶部 325 に記憶されているゲーム制御種別を条件とする変更値に対応付けられた所定間隔を超えたか否かに基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更し、エリア情報記憶部 324 に記憶させる。例えば、変更部 340 は、プレイヤーに選択された周辺エリアに対応するゲームが開始されると、そのプレイヤーと周辺エリアとに対応する前回ゲーム開始時刻をエリア情報記憶部 324 から読み出す。また、変更部 340 は、報酬変更値記憶部 325 に記憶されているゲーム制御種別変更値から、ゲーム制御種別がゲーム開始である変更値に対応付けられた所定間隔を読み出す。そして、前回ゲーム開始時刻と現在時刻との差である時間間隔を算出する。変更部 340 は、算出した時間間隔が所定間隔を超えている場合、所定間隔を超えない場合と比較して報酬を減少させるように変更する。具体的には、ゲーム制御種別がゲーム開始である変更値の値を、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア情報に含まれる報酬情報に加算（減算）して、エリア情報記憶部 324 に記憶させる。変更部 340 は、進行中のステージをクリアする（達成度が 100 に達する）と、エリア情報記憶部 324 に記憶されている前回ステージクリア時刻と報酬変更値記憶部 325 に記憶されているゲーム制御種別がステージクリアである変更値に基づいて、エリア情報記憶部 324 に記憶されている報酬情報を変更して記憶させておく。

【0052】

また、変更部 340 は、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア情報に含まれる敵キャラクター数（度数）に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更する。例えば、変更部 340 は、後述する度数制御部 350 によって、エリア情報記憶部 324 に記憶されている敵キャラクター数が変更されると、報酬変更値記憶部 325 から、変更後の敵キャラクター数に対応する敵キャラクター数変更値を読み出す。そして、変更部 340 は、読み出した敵キャラクター数変更値を、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア情報に含まれる報酬情報に加算してエリア情報記憶部 324 に記憶させておく。

【0053】

度数制御部 350 は、制御部 330 によって特定の周辺エリアにおいてステージクリアであるゲーム制御が行われると、その周辺エリアに対応付けられてエリア情報記憶部 324 に記憶されている敵キャラクター数を 1 減少させて記憶させる。また、度数制御部 350 は、制御部 330 による所定のゲーム制御の時間間隔が、報酬変更値記憶部 325 に記憶されている所定間隔を超えた場合、エリア情報記憶部 324 に記憶されている敵キャラクター数を加算して記憶させる。ここで、所定のゲーム制御とは、例えばステージクリア（達成度が 100 に達する）である。あるいは、度数制御部 350 は、ゲーム制御に関わらず、一定時間毎に、エリア情報記憶部 324 に記憶されている敵キャラクター数を増加させることもできる。度数制御部 350 が度数を変更させると、変更した度数に応じて、変更部 340 によって報酬情報が変更される。これにより、プレイヤーがゲームを行わない期間が長いと敵キャラクター数が増加して報酬が減少し、ゲームを頻繁に行って敵キャラクターを減らすと報酬が増加するため、プレイヤーに、より長く頻繁にゲームを行う動機を与えることができる。

【0054】

抽出部 360 は、敵キャラクター数とステージ状況とに基づいて、複数のエリアから選択

10

20

30

40

50

を推奨する推奨エリアを抽出する。例えば、抽出部 360 は、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア情報のうち、敵キャラクタ数が 1 以上であるエリア情報を読み出す。あるいは、抽出部 360 は、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア情報のうち、敵キャラクタ数が最も大きいエリア情報を読み出す。あるいは、抽出部 360 は、エリア情報記憶部 324 に記憶されているエリア情報のうち、進行中ステージの達成度が最も大きいエリア情報を読み出す。抽出部 360 は、このように抽出したエリア情報を、選択を推奨する推奨エリアとしてプレイヤー端末 100 に送信し、表示部 130 に表示させる。

【0055】

次に、図面を参照して、本実施形態によるゲームシステム 1 の動作例を説明する。図 12 は、本実施形態によるゲームシステム 1 のステップ S1 からステップ S9 までの動作例を示す図である。

プレイヤー端末 100 は、プレイヤーから入力される SNS のアカウント情報を SNS サーバ 200 に送信し、SNS サーバ 200 が提供する SNS にログインする（ステップ S1）。ここで、プレイヤー端末 100 は、1 度目に入力されたアカウント情報を自身の記憶領域に記憶しておき、2 度目以降のログインの際には、自身の記憶領域に記憶されているアカウント情報を読み出して自動的にログイン処理を行うこともできる。

【0056】

SNS サーバ 200 は、プレイヤー端末 100 のログインを認証すると、SNS サーバ 200 に、SNS 上で提供するソーシャルゲームの選択画面を送信する。プレイヤー端末 100 に、ゲームサーバ 300 が提供するソーシャルカードゲームを選択する指示情報が入力されると、SNS サーバ 200 は、ゲームサーバ 300 にゲーム画面の送信依頼を行う。ゲームサーバ 300 の制御部 330 は、プレイヤーに対応するゲームの基本画面を生成し、SNS サーバ 200 の通信部 230 を介してプレイヤー端末 100 に送信する（ステップ S2）。プレイヤー端末 100 の通信部 120 は、ゲームサーバ 300 から送信されるゲームの基本画面を受信する。プレイヤー端末 100 の制御部 140 は、通信部 120 が受信したゲームの基本画面を、表示部 130 に表示させる（ステップ S3）。

【0057】

プレイヤー端末 100 の入力部 110 は、表示部 130 に表示された基本画面に含まれる複数のエリアから、いずれかのエリアが選択されたことを示す選択情報の入力を受け付ける（ステップ S4）。通信部 120 は、入力部 110 に入力された選択情報を、SNS サーバ 200 を介してゲームサーバ 300 に送信する（ステップ S5）。ゲームサーバ 300 の通信部 310 は、プレイヤー端末 100 から送信された選択情報を受信する。ゲームサーバ 300 の制御部 330 は、通信部 310 によって受信された選択情報が示すエリアに対応するゲームプログラムをゲームプログラム記憶部 321 から読み出す（ステップ S6）。

【0058】

ゲームサーバ 300 の変更部 340 は、エリア情報記憶部 324 に記憶されている前回ゲーム開始時刻を読み出し、自身が備える計時機能から現在時刻を取得して、前回ゲーム開始時刻と現在時刻（今回ゲーム開始時刻）との差である時間間隔を算出する。また、変更部 340 は、報酬変更値記憶部 325 から、ゲーム制御種別が「ゲーム開始」である情報に対応付けられた所定間隔を読み出し、算出した時間間隔が、読み出した所定間隔を超えるか否かを判定する。変更部 340 は、算出した時間間隔が、読み出した所定間隔を超えると判定すると、その条件に対応付けられた報酬情報の変更値を報酬変更値記憶部 325 から読み出し、エリア情報記憶部 324 に記憶されている報酬情報を変更して記憶させる。変更部 340 は、算出した時間間隔が、読み出した所定間隔を超えないと判定すると、報酬情報を変更しない（ステップ S7）。制御部 330 は、エリア情報記憶部 324 から、選択されたエリアに対応する進行中ステージを読み出し（ステップ S8）、進行中ステージからゲームの進行を開始する（ステップ S9）。

【0059】

10

20

30

40

50

図13は、本実施形態によるゲームシステム1のステップS10からステップS13までの動作例を示す図である。

プレイヤー端末100の制御部140と、ゲームサーバ300の制御部330とは、SNSサーバ200を介して通信を行い、ゲームを進行させる(ステップS10)。ゲームの進行中において、ゲームサーバ300の変更部340は、エリア情報記憶部324に記憶されている前回ステージクリア(達成度が100に達した)時刻を読み出し、自身が備える時計機能から現在時刻を取得して、前回ステージクリア時刻と現在時刻(今回ステージクリア時刻)との差である時間間隔を算出する。また、変更部340は、報酬変更値記憶部325から、ゲーム制御種別が「ステージクリア」である情報に対応付けられた所定間隔を読み出し、算出した時間間隔が、読み出した所定間隔を超えるか否かを判定する(ステップS11)。変更部340が、算出した時間間隔は読み出した所定間隔を超えたと判定すると(ステップS11: YES)、度数制御部350は、選択されたエリアに対応付けられてエリア情報記憶部324に記憶されている敵キャラクタ数を加算する(ステップS12)。変更部340は、加算された敵キャラクタ数を条件として対応付けられている変更値を報酬変更値記憶部325から読み出し、エリア情報記憶部324に記憶されている報酬情報を変更して記憶させる(ステップS13)。変更部340は、算出した時間間隔が読み出した所定間隔を超えていないと判定した場合(ステップS11: NO)、報酬を変更せずにゲームを進行させる。ゲームサーバ300は、ゲームの進行中、ステップS11からステップS13の処理を繰り返す。

【0060】

なお、本実施形態では、ステージの達成度が100に達することをステージクリアの基準としているが、ボスである敵が出現するステージのクリア(ボスを倒す)を基準としても良い。

また、本実施形態では、図2に示したようなマップにより複数のエリアを表示する例を示したが、それぞれのエリアは、テキストにより示してもよい。例えば、図14は、ステージが対応付けられたエリアをテキストにより表示している例を示す図である。ここでは、符号aに示すように、「エリアA1」等の周辺エリアを示すテキストを表示する。これらのいずれかのテキストが押下されると、そのテキストに対応する周辺エリアが選択されたことを示す選択情報が、ゲームサーバ300に送信される。

【0061】

あるいは、表示部130は、抽出部360が抽出した推奨エリアだけを表示するようにしてもよい。図15は、推奨エリアだけを表示したゲームの基本画面の例を示す図である。ここでは、符号aに示すように、抽出部360によって抽出した推奨エリアである「エリアA1」、「エリアA3」、「エリアA7」のみのテキストを表示している。

【0062】

また、本実施形態では、周辺エリアに存在する敵キャラクタ数をマークにより示すこととしたが、敵キャラクタ数を数字により示すこともできる。図16は、敵キャラクタ数を数字により表示したゲームの基本画面の例を示す図である。符号aには、拠点エリアと周辺エリアとを示しており、符号a1に示すように、周辺エリア毎に存在する敵キャラクタ数を示す数字を示している。

【0063】

また、本実施形態では、周辺エリアを、拠点エリアから周辺の8方向に区分する例を示したが、任意の方向、任意の数に周辺エリアを区分することができる。図17は、拠点エリアの外側をエリアA9からエリアA16までに区分し、さらのその外側をエリアA1からエリアA8までに区分したゲームの基本画面の例を示す図である。この場合、例えば、外側の周辺エリアに存在する敵キャラクタ数が所定の閾値を超えると、時間の経過とともに、内側の周辺エリアに移動してくるよう制御することができる。例えば、図17の例では、エリアA6には、符号a1と、符号a2と、符号a3とに示す3体の敵キャラクタが存在することを示している。

【0064】

図18は、外側の周辺エリアに存在していた敵キャラクターが、時間の経過とともに内側の周辺エリアに移動してきた場合におけるゲームの基本画面の例を示す図である。ここでは、符号a1に示す敵キャラクターが、エリアA1からエリアA14に移動している。またこの際には、外側の周辺エリアに存在する敵キャラクターを増加させることができる。図19は、外側の周辺エリアの敵キャラクターが内側の周辺エリアに移動してきたことに伴い、外側の周辺エリアの敵キャラクターが増加したゲームの基本画面の例を示す図である。ここでは、エリアA6に、符号a4に示す敵キャラクターが出現し、敵キャラクター数が増加している。

【0065】

このように、複数段階の周辺エリアが存在する場合、内側の周辺エリアに存在する敵キャラクターを全て倒し、その内側の周辺エリアに存在する敵キャラクター数が0になった場合に、キャラクターが外側の周辺エリアに偵察に行くことができるように制御してもよい。また、より外側に存在する敵キャラクターであるほど、より強い敵キャラクターが存在するようにしてもよい。図20は、3段階の周辺エリアが存在するゲームの基本画面の例を示す図である。ここでは、エリアA1からエリアA8までの周辺エリアに存在する敵キャラクターよりも、エリアA10からエリアA25までの周辺エリアに、より強い敵キャラクターが存在する。また、エリアA10からエリアA25までの周辺エリアに存在する敵キャラクターよりも、エリアA30からエリアA53までの周辺エリアに、より強い敵キャラクターが存在する。ここで、敵キャラクターが強いとは、例えば、敵キャラクターを倒すためにより高い攻撃力が必要であることや、敵キャラクターから攻撃された場合により高いダメージを受けること等をいう。

【0066】

また、SNSにおけるフレンドユーザ間で一つの町を共有してゲームを行う場合、エリア情報記憶部324にプレイヤー毎に記憶されるエリア情報に対応付けられた敵キャラクター数は、フレンドユーザ間において同一の値となるように制御してもよい。これにより、フレンドユーザが同じゲーム空間においてゲームをプレイするという体験を提供することができる。あるいは、町毎の情報を記憶部320に記憶させておき、町ごとに敵キャラクター数などの町情報を管理することもできる。

【0067】

また、本実施形態では、ゲームシステム1が備える構成を図1のように示したが、プレイヤー端末100とSNSサーバ200とゲームサーバ300とが備える構成は、クラウド環境やネットワーク環境、プレイヤー数の規模、ゲームシステム1を構成するために用意されたハードウェアの数やスペック等に応じて、任意に配置することができる。例えば、ゲームサーバ300が備える各機能は、複数台のコンピュータ装置に分散させて構成されるようにしてもよい。

【0068】

あるいは、例えば、本実施形態では、ゲームサーバ300からプレイヤー端末100に対してゲームの基本画面を送信し、プレイヤー端末100に入力されたエリアの選択情報がゲームサーバ300に送信され、選択されたエリアに応じたゲームプログラムをゲームサーバ300が読み出し、偵察画面をプレイヤー端末100に送信する例を示した。これに対し、例えばプレイヤー端末100とゲームサーバ300との間のネットワークの帯域が十分に確保されており、プレイヤー端末100の記憶容量が十分に大きい場合には、ゲーム開始時に予めゲームサーバ300がゲームプログラムをプレイヤー端末100に送信しておくこともできる。この場合、プレイヤー端末100は自身の記憶部150にゲームプログラムを記憶し、プレイヤー端末100において選択されたエリアに対応するゲームプログラムを、プレイヤー端末100が自身の記憶部150から読み出し、実行することもできる。すなわち、ゲームを進行させる制御部の機能を、プレイヤー端末100が主に有する場合、ゲームサーバ300が主に有する場合、プレイヤー端末100とゲームサーバ300とが協調して動作する場合、等に構成して実施することができる。

【0069】

以上説明したように、本実施形態によれば、プレイヤーからプレイヤー端末100に入力される指示情報に応じてゲーム制御を行ってゲームを進行させる際に、所定のゲーム制御が行われた時間間隔に基づいて、プレイヤーに付与する報酬を変更させるようにした。これにより、プレイヤーは、早くステージ(ゲーム)をクリアし、またはより頻繁にゲームをプレイすることによって、得られる報酬を増加させることができ、よりゲームを楽しむことができる。さらに、この場合、ゲームをしていない時間にも、所定時間と比較される時間間隔は増えていく。このため、ゲームをしていない時間にも、ゲームのことを考え、楽しむことができる。一方、ゲームの提供者にとっては、プレイヤーに、より長く、より頻繁にゲームを楽しんでもらうことができる。

【0070】

また、従来のゲームは、あるエリアのゲームをクリアした際に次に進むエリアは予め定められており、プレイヤーは定められたエリアの順番にゲームを進ませていた。これに対し、本実施形態によれば、複数のエリアから、それぞれのエリアの敵キャラクタ数等の緊急度や達成度に応じてエリアを選択し、ゲームをプレイすることができる。これにより、いずれのエリアのゲームをプレイしてゲームを進めるかについてプレイヤーの思考が関与することとなり、よりゲーム性の高いゲームを提供することができる。また、ゲームの提供者にとっても、従来はプレイヤーが進むエリアにおけるゲームプログラムを次々に作成して提供しなければならなかった。これに対し、本実施形態によれば、定められた複数のエリアに敵キャラクタ数を増減させることによって、同じエリアにおいて何度もゲームをプレイヤーに楽しんでもらうことができる。これにより、ゲームの提供者は、プレイヤーがエリアを進むことに応じて新たなエリアのゲームプログラムを作成して提供する必要がない。

【0071】

なお、本発明における処理部の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することによりゲームの制御を行ってもよい。なお、ここでいう「コンピュータシステム」とは、OSや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピュータシステム」は、ホームページ提供環境(あるいは表示環境)を備えたWWWシステムも含むものとする。また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、インターネット等のネットワークや電話回線等の通信回線を介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ(RAM)のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。

【0072】

また、上記プログラムは、このプログラムを記憶装置等に格納したコンピュータシステムから、伝送媒体を介して、あるいは、伝送媒体中の伝送波により他のコンピュータシステムに伝送されてもよい。ここで、プログラムを伝送する「伝送媒体」は、インターネット等のネットワーク(通信網)や電話回線等の通信回線(通信線)のように情報を伝送する機能を有する媒体のことをいう。また、上記プログラムは、前述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、前述した機能をコンピュータシステムにすでに記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル(差分プログラム)であってもよい。

【符号の説明】

【0073】

- 1 ゲームシステム
- 100 プレイヤ端末
- 110 入力部
- 120 通信部
- 130 表示部

10

20

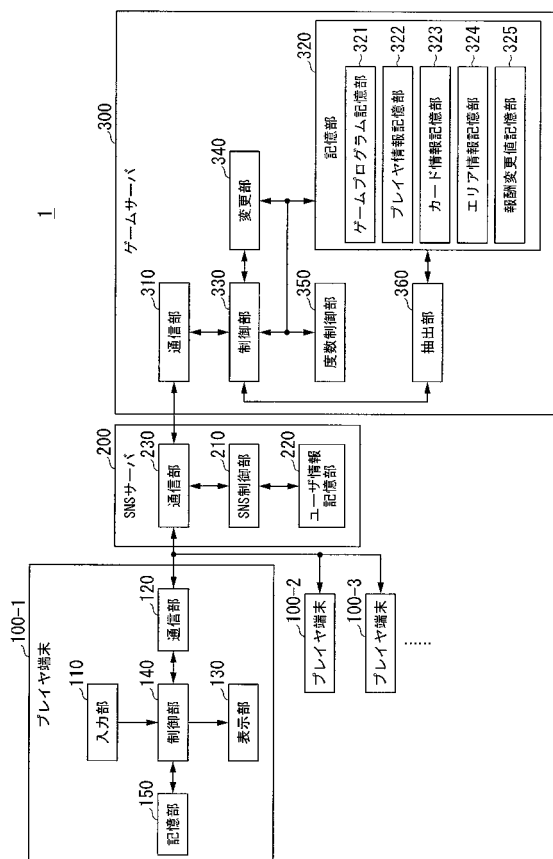
30

40

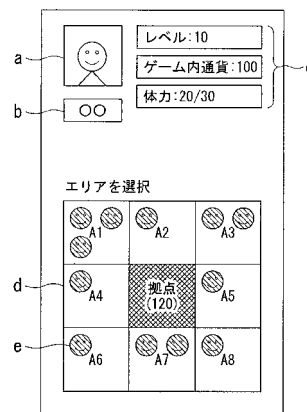
50

- 1 4 0 制御部
- 2 0 0 SNSサーバ
- 2 1 0 SNS制御部
- 2 2 0 ユーザ情報記憶部
- 2 3 0 通信部
- 3 0 0 ゲームサーバ
- 3 1 0 通信部
- 3 2 0 記憶部
- 3 2 1 ゲームプログラム記憶部
- 3 2 2 プレイヤ情報記憶部
- 3 2 3 カード情報記憶部
- 3 2 4 エリア情報記憶部
- 3 2 5 報酬変更値記憶部
- 3 3 0 制御部
- 3 4 0 変更部
- 3 5 0 度数制御部
- 3 6 0 抽出部

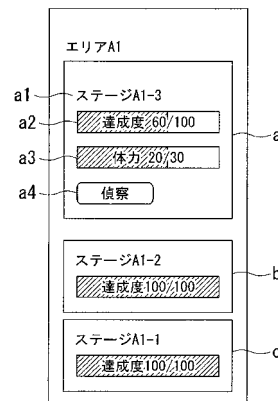
【図1】



【図2】



【図3】



【図9】

ゲーム制御種別	所定間隔	変更値				
		消費体力	獲得経験値	獲得通貨	カード獲得率	獲得達成度
ステージクリア	1:00:00	0	-1	-100	-2	-1
ゲーム開始	72:00:00	0	-2	-50	-1	-1
...

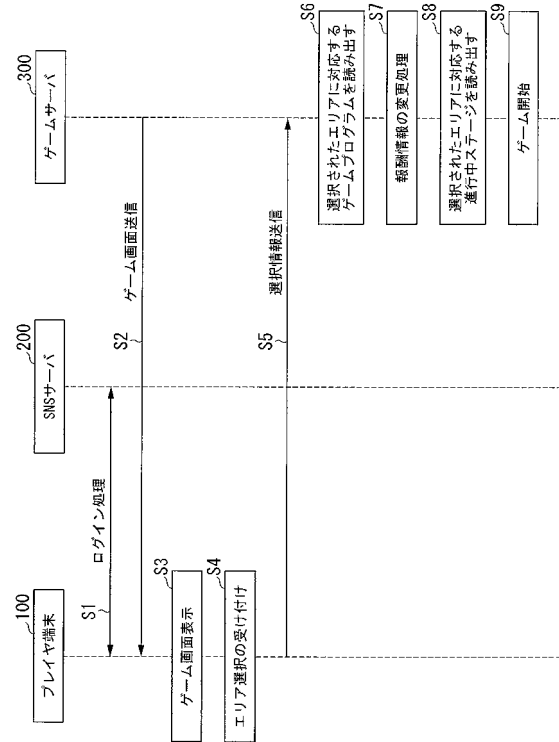
【図10】

拠点ポイント	変更値				
	消費体力	獲得経験値	獲得通貨	カード獲得率	獲得達成度
~10	0	0	0	0	0
11~50	0	0	0	+1	+1
51~100	0	+1	+100	+2	+2
101~200	0	+2	+200	+3	+3
...

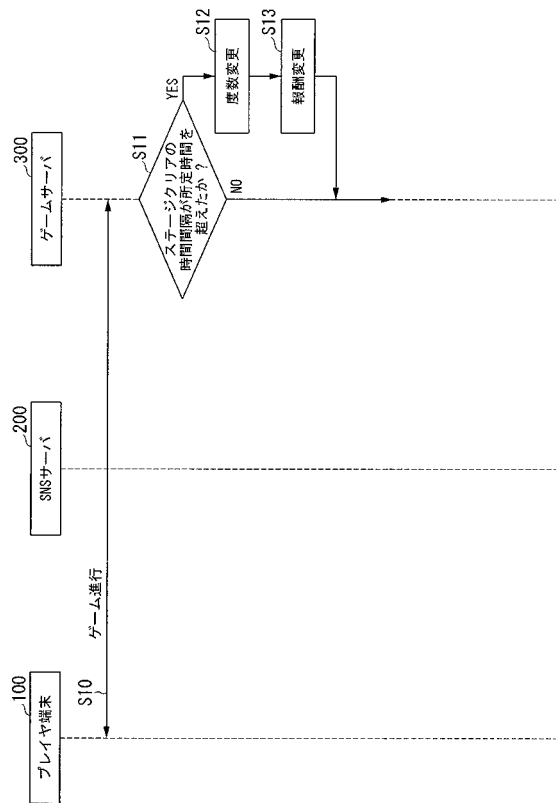
【図11】

敵キャラクタ数	変更値				
	消費体力	獲得経験値	獲得通貨	カード獲得率	獲得達成度
1	0	0	0	0	0
2	0	0	0	-1	-1
3	0	-1	-100	-2	-2
4	0	-2	-200	-3	-3
...

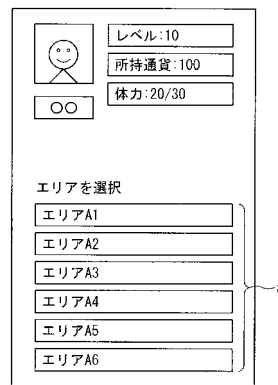
【図12】



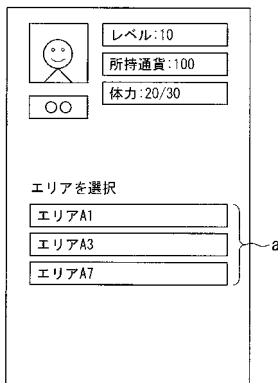
【図13】



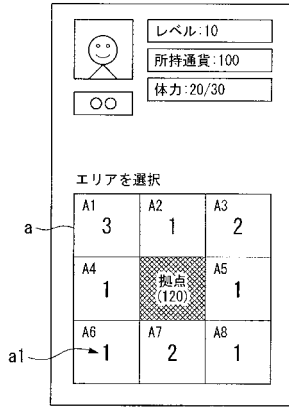
【図14】



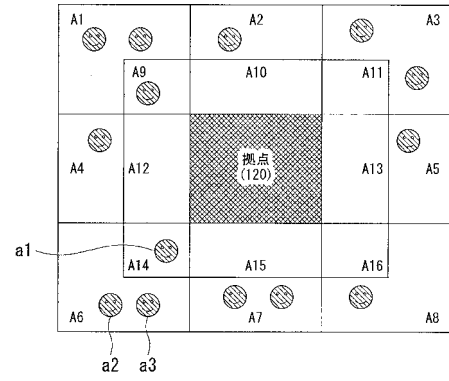
【図15】



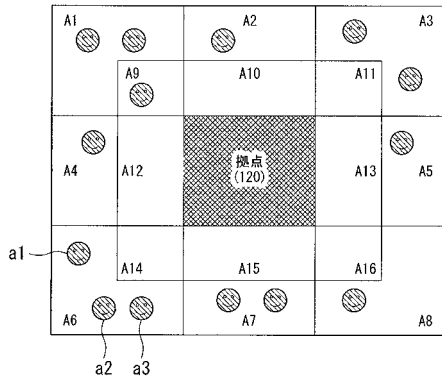
【図16】



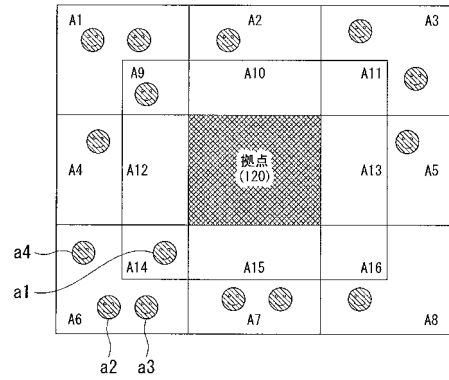
【図18】



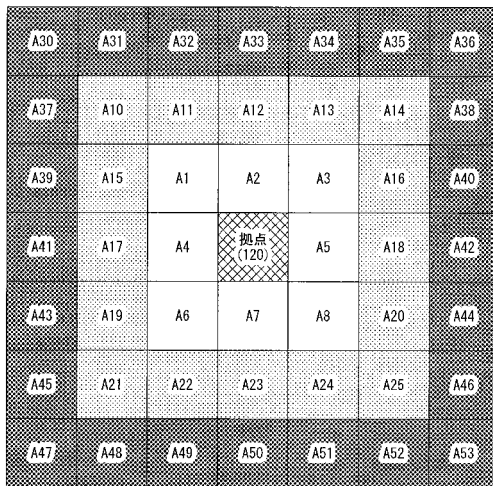
【図17】



【図19】



【図20】



フロントページの続き

(72)発明者 田鍋 和則

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 勝野 宗介

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 古川 直樹

(56)参考文献 特開2001-198363(JP,A)

特開2003-144759(JP,A)

岡本大介,外2名,バイオハザード4 Wii edition オフィシャルコンプリートガイド,株式会社カプコン,2007年5月31日,初版,p.12-15,18-19,292-294

電撃PSP 僕の私の塊魂,電撃PlayStation Vol.338,メディアワークス,2006年1月27日,第12巻,第4号,p.191

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24