(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2014 年 7 月 3 日(03.07.2014)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2014/103466 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/48 (2014.01) *A63F 13/812* (2014.01)
A63F 13/5372 (2014.01) *A63F 13/95* (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2013/077376

(22) 国際出願日: 2013 年 10 月 8 日(08.10.2013)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2012-288468 2012 年 12 月 28 日(28.12.2012) JP

(71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 猿舘　修 (SARUDATE Osamu); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号　株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 行方　惟人 (NAMEKATA Tadato); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号　株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

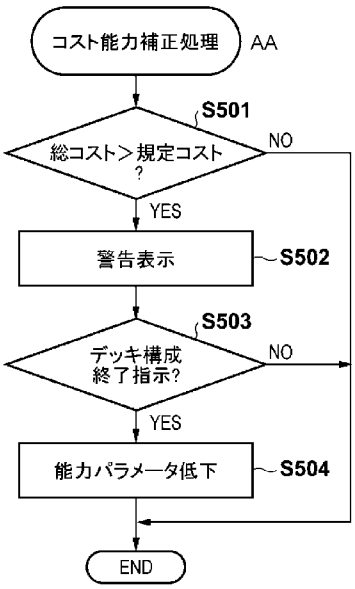
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI

[続葉有]

(54) **Title**: GAME SYSTEM, PROGRAM, AND OBJECT

(54) 発明の名称 : ゲームシステム、プログラム、及びオブジェクト



AA Cost-performance correction process
S501 Total cost > specified cost?
S502 Display alert
S503 Instruction for terminating deck construction?
S504 Lower performance parameter

(57) **Abstract**: [Problem] To enable use of a desired character even when the total cost exceeds a restricted cost and to display a character in a suitably identifiable manner in a game in which a plurality of characters are used. [Solution] Specifically, a game system device acquires information indicating a cost linked with identifying information for each of a selected plurality of characters and determines whether the total of these added costs falls under a specified cost determined in advance. The game system device commences the game if it is determined that the total cost does not exceed the specified cost, and, if it is determined that the total cost does exceed the specified cost, lowers a performance parameter for at least one character among the plurality of characters and commences the game, said performance parameter being linked with the identifying information of the at least one character.

(57) 要約: 【課題】総コストが規制コストを超える場合であっても所望のキャラクタを使用可能にする、あるいは複数のキャラクタを利用するゲームにおいて、好適にキャラクタを識別可能に表示する。【解決手段】具体的にはゲームシステムの装置は、選択された複数のキャラクタの各々について、キャラクタの識別情報に関連づけられたコストを示す情報を取得し、該コストを足し合わせた総コストが、予め定められた規定コストに収まるか否かを判断する。ゲームシステムの装置は、総コストが規定コストを越えないと判断された場合にはゲームを開始し、総コストが規定コストを越えると判断された場合には複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの識別情報に関連づけられた該キャラクタの能力パラメータを低下させてゲームを開始する。

WO 2014/103466 A1

(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

明　細　書

発明の名称 ： ゲームシステム、プログラム、及びオブジェクト

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームシステム、プログラム、及びオブジェクトに関し、特に複数のキャラクタを組み合わせて使用するゲームを実現するゲームシステム、制御方法、プログラム、及びオブジェクトに関する。

背景技術

[0002] 従来、テーブルゲームやテレビゲーム等において、所謂デッキと呼ばれるような、複数のキャラクタを組み合わせたグループを使用して対戦ゲーム等を行うものがある。このようなゲームでは通常、キャラクタについて各々異なる能力パラメータが設定されている。ユーザは、ユーザにとって好適な組み合わせ、あるいはゲームを有利に進められる組み合わせを模索することで、ゲーム操作とは違った側面でゲームを楽しむことができる。

[0003] ところで、このようなゲームではキャラクタを取得することもゲームを楽しむ要素の１つとされている。例えば１回のゲームプレイを行った際や、対戦ゲームに勝利した際にキャラクタを入手できるゲーム等では、複数存在するキャラクタの中から、抽選によりランダムに選択された１つのキャラクタがユーザに対して提供される。このようなゲームにおいてユーザの興趣を持続させるためには、豊富な種類のキャラクタを用意することに加え、入手困難な、所謂レアリティという付加価値を持たせたキャラクタを用意することが一般的になされている。即ち、単体でもゲームを有利に展開可能な能力パラメータ（高い能力パラメータ）を有するキャラクタについては希少価値を持たせることで、該キャラクタを入手したいというユーザの所有欲を適度に刺激することで、ユーザの興趣が持続され、ゲームの運営期間を長期化させることができる。

[0004] しかしながら、このように高い能力パラメータを有するキャラクタばかりでグループを構成可能にしてしまうと、例えば対戦ゲームではユーザ間に絶対

的な能力差を生じさせてしまうことがある。このため、通常はキャラクタの各々についてコストという概念を設定し、１つのデッキに含めることが可能な総コストを制限することで、ユーザ間の能力差を均衡させ、ゲームバランスを保つ方法がとられている（特許文献１）。例えば高い能力パラメータを有するキャラクタについては高いコストが設定され、反対に平凡な能力パラメータを有するキャラクタについては低いコストを設定される。このようにすることで、デッキに含める各キャラクタの能力パラメータと、デッキに含めるキャラクタ数とを考慮しながら、ユーザはデッキの模索を楽しむことができる。

[0005] 一方、複数のキャラクタを使用するゲームでは、ユーザが識別可能なようにキャラクタを表示するための様々な表示方法が提案されている。特許文献２では、観戦型のサッカーゲームにおいて、複数の選手のうち、操作対象として自動的に選択されたボール支配選手あるいはボール関係選手についてのみ、その名称が表示されることで識別可能にしている。

先行技術文献

特許文献

[0006] 特許文献1：特開２０１０－１４８７８１号公報

特許文献2：特開２００８－１２０７４号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0007] しかしながら、特許文献１のように１つのデッキに含めることが可能な総コストを制限することは、高い能力パラメータを有するキャラクタを取得したいというユーザのニーズを、強制的に制限することにもなり得る。即ち、高い能力パラメータを有するキャラクタを入手したユーザは、該キャラクタを積極的にデッキに組み込むことを望んだとしても、コストがオーバーしてしまうので組み込むことができず、最終的に該キャラクタを所有しているだけの状態になってしまうこともある。つまり、希少価値を有するキャラクタで

あっても、ユーザはただ入手するだけでその使用機会がなくなってしまい、結果的にユーザの興趣を削いでしまう可能性があった。

[0008] また、特許文献２では、ゲーム装置により自動的に選択されたキャラクタの名称しか表示されない。この場合、ゲームに使用するキャラクタの組み合わせにユーザの思い入れのあるキャラクタが含まれていたとしても、ユーザは該キャラクタの画面上の位置を常に把握することができない。キャラクタの位置を常に確認するために、複数の特定のキャラクタや全てのキャラクタについて名称を表示する方法が考えられる。

[0009] ところで、近年の携帯電話等の携帯端末の高性能化に伴い、ユーザのゲーム利用プラットホームとして携帯端末が利用されることも少なくない。しかしながら、このような携帯端末は携帯性を重要視するため、一般的に据え置き型の所謂家庭用ゲーム機で利用するものよりもゲーム画面の表示領域が狭い表示装置を利用している。つまり、このような表示装置においては、常にキャラクタの名称を表示することで画面構成が煩雑化してしまう可能性があった。しかしながら、これまでユーザが組み合わせを決定した複数のキャラクタを利用するゲームにおいて、好適にキャラクタを識別可能に表示する方法は提案されていなかった。

[0010] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、上述の問題点の少なくともいずれかを解決するゲームシステム、プログラム、及びオブジェクト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

[0011] 前述の目的を達成するために、本発明の第１の態様に係るゲームシステムは、以下の構成を備えることを特徴とする。具体的にはゲームシステムは、オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、複数のキャラクタを選択する選択手段と、選択手段により選択された複数のキャラクタの各々について、該キャラ

クタの識別情報に関連づけられたコストを示す情報を取得する取得手段と、取得手段により取得された複数のキャラクタそれぞれのコストを足し合わせた総コストが、予め定められた規定コストに収まるか否かを判断する判断手段と、判断手段により総コストが規定コストを越えないと判断された場合にゲームを開始する実行手段と、を有し、実行手段は、判断手段により総コストが規定コストを越えると判断された場合に、複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの識別情報に関連づけられた該キャラクタの能力パラメータを低下させてゲームを開始することを特徴とする。

[0012] また前述の目的を達成するために、本発明の第２の対象のゲームシステムは、以下の構成を備えることを特徴とする。具体的にはゲームシステムは、オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、複数のキャラクタを選択する選択手段と、選択手段により選択された複数のキャラクタの各々について、フィールドにおける配置位置を決定する配置手段と、ゲームを開始する実行手段と、実行手段によるゲームの実行中、キャラクタを代替図形に置き換えてフィールド上に配置して表示する表示手段と、実行手段によるゲームの実行中、表示手段により表示されたフィールド上のキャラクタに対応する代替図形を指定する指定手段と、を有し、ゲームは、所定のアイテムの支配権がフィールド上のキャラクタ間で移動しながら進行するゲームであり、表示手段は、指定手段により指定された代替図形、及び所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形に対して、該代替図形に対応するキャラクタを識別する詳細情報を該代替図形に関連付けて表示し、指定手段による新たな代替図形の指定により詳細情報を表示する代替図形の数が所定数以上となる場合は、既に詳細情報を表示している代替図形のうち、所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形以外の、指定手段により最先に指定された代替図形について詳細情報を表示しない状態とすることを特徴と

する。

発明の効果

[0013] このような構成により本発明によれば、上述の問題点の少なくともいずれかを解決することが可能なレースゲームを実現することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0014] [図1]本発明の実施形態に係る（ａ）ゲームシステムのシステム構成、及び（ｂ）ゲームサーバ１００の機能構成を示した図

[図2]本発明の実施形態に係るゲームシステムにおけるチーム編成画面（選手構成画面）を例示した図

[図3]本発明の実施形態に係るゲームシステムにおけるチーム編成画面（作戦構成画面）を例示した図

[図4]本発明の実施形態に係るゲームサーバ１００で実行されるエリア能力補正処理を例示したフローチャート

[図5]本発明の実施形態に係るゲームサーバ１００で実行されるコスト能力補正処理を例示したフローチャート

[図6]本発明の実施形態に係るゲームシステムにおける試合結果通知画面を例示した図

[図7]本発明の実施形態にゲームサーバ１００で実行される名称表示図形決定処理を例示したフローチャート

[図8]本発明の実施形態にゲームサーバ１００で実行される未参加ユーザ参加処理を例示したフローチャート

[図9]本発明の実施形態に係るゲームシステムにおいて選手キャラクタを所有状態とするために用いられる現実カードを例示した図

[図10]本発明の実施形態に係るゲームサーバ１００における各種データベースで管理される情報のデータ構造を例示した図

発明を実施するための形態

[0015] ［実施形態］　以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲームシステムの一

例としての、ゲーム上でユーザが所有している選手キャラクタの中から、複数の選手キャラクタをチームメンバーとして選択することが可能なサッカーゲームを実行するゲームシステムに、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うことが可能な任意の機器またはゲームシステムに適用可能である。

[0016] なお、本実施形態のゲームシステムでは、ユーザは現実世界で入手したサッカー選手のカード（現実カード）を用いて、該カードに記載された登録情報を用いてシステムにカードを登録することで、カードに対応する選手キャラクタをゲーム上でユーザの所有状態とすることができる。本実施形態のサッカーゲームでは、取得した現実カードを用いて実際にゲームを行っている感覚をユーザに与えることを目的として、各選手キャラクタは現実カードに対応する選手カードとしてゲーム上でも取り扱われる。

[0017] 図９は、現実カードの一例を示している。図９（ａ）に示されるように、現実カードのオモテ面には選手キャラクタの画像に加えて、該キャラクタの名称９０１が記載される。また図９（ｂ）に示されるように、現実カードのウラ面には選手キャラクタの別画像９０２に加えて、該キャラクタの名称９０３、該キャラクタが試合において得意あるいは不得意とするフィールド上の配置位置を示す得意不得意エリア情報９０４、ゲーム進行に影響を及ぼす該キャラクタの能力パラメータ９０５、及び該キャラクタをゲーム上で使用するために必要なコスト９０７が記載される。またさらに、該キャラクタをユーザが所有する選手カードとして登録するための登録情報である、シリアルコード９０６が現実カードのウラ面に記載される。ユーザは、シリアルコード９０６を本実施形態のゲームシステムにおいて登録することで、ユーザが所有するものとして選手カードをユーザのゲームデータに関連付けることができる。

[0018] なお、本実施形態のゲームシステムでは、ユーザは現実カードに記載された登録情報をシステムに登録することで選手キャラクタを所有状態とすること

が可能であるものとして説明するが、本発明の実施はこれに
限られるものではない。例えば選手キャラクタの登録情報は、カードに限らず、キャラクタの造形物や玩具等、その他の造形物に設けられた記録装置に記録される、あるいはその物体表面に印字等されることにより記録される形態であってもよい。

[0019] 《システム構成》　図１（ａ）は、本発明の実施形態に係るゲームシステムのシステム構成を示す図である。

[0020] 本実施形態のゲームシステムでは、各ユーザが使用する例えばＰＣ等のユーザ端末１２０ａあるいはｂは、ネットワーク１３０を介してゲームサーバ１００に接続する。各ユーザは、ユーザ端末１２０上において、例えばインターネットブラウザを起動し、ゲームサーバ１００が提供するＵＲＬにアクセスしてゲームサーバ１００にログイン処理を行うことにより、上述したサッカーゲームのサービスを利用することができる。

[0021] ゲームサーバ１００は、サッカーゲームに係るゲームプログラムの実行を行う。ゲームサーバ１００はゲームプログラムに従って、ユーザ端末１２０で実行されているインターネットブラウザにおいて所定の表示を行うようにネットワーク１３０を介して情報を出力する。なお、ユーザ端末１２０の各々は、例えば表示装置及びポインティングデバイスを有するＰＣであってよい。

[0022] 〈ゲームサーバ１００の機能構成〉　ここで、ゲームサーバ１００の機能構成について図１（ｂ）を用いて詳細に説明する。

[0023] ＣＰＵ１０１は、ゲームサーバ１００が備える各ブロックの動作を制御する。具体的にはＣＰＵ１０１は、例えばＲＯＭ１０２に記憶されている本実施形態のサッカーゲームのゲームプログラムを読み出し、ＲＡＭ１０３に展開して実行することにより、各ブロックの動作を制御する。

[0024] ＲＯＭ１０２は、不揮発性メモリであり、本実施形態のサッカーゲームのゲームプログラムに加えて、例えば各ブロックの動作及びゲームプログラム上で用いる動作パラメータを記憶する。

[0025] ＲＡＭ１０３は、揮発性メモリであり、ゲームプログラムの展開領域としてだけでなく、例えば各ブロックの動作において出力された中間データの一時的な記憶領域としても用いられる。

[0026] ネットワークＩ／Ｆ１０８は、ゲームサーバ１００をネットワーク１３０に接続するためのインタフェースであり、所定のプロトコルに準拠した通信接続を実現する。ゲームサーバ１００は、ネットワークＩ／Ｆ１０８を介してネットワーク１３０に接続されることにより、同じくネットワーク１３０に接続されているユーザ端末１２０からのログイン要求を受信する。またゲームサーバ１００は、当該ゲームサーバ１００にログインしたユーザ端末１２０との間で、ネットワークＩ／Ｆ１０８を介して情報の送受信を行う。

[0027] 例えば１人のユーザが使用するユーザ端末１２０に対してゲームサーバ１００からの情報送信を行う場合は、まず当該ユーザがゲームサーバ１００にログインした際に、使用しているユーザ端末１２０を特定するアドレス情報をＣＰＵ１０１が当該ユーザのユーザＩＤ（各ユーザ固有の識別情報）に関連付けて、後述するユーザ管理ＤＢ１０４に記憶する。ＣＰＵ１０１は、ゲームプログラムの実行において当該ユーザＩＤについて生成した情報を、当該ユーザＩＤに関連付けられたアドレス情報で定義された通信経路を用いてユーザ端末１２０に送信する。

[0028] ユーザ管理ＤＢ１０４は、上述したように、ゲームサーバ１００にログインする全てのユーザの各々について、ユーザに固有のユーザＩＤ（識別情報）を割り当てて管理する。ユーザ管理ＤＢ１０４において管理される情報（ユーザデータ）は、例えば図１０（ａ）に示されるように、　・ユーザＩＤ１００１　・ユーザが所有するものとして登録された選手カードを示す所有カード情報１００２　・試合用に登録された選手カード及びその配置を示すデッキ情報１００３　・参加しているリーグ戦やその戦績等の情報を示す対戦情報１００４を含む。

[0029] ここで所有カード情報１００２は、ゲームに登場する全ての選手キャラクタの選手カードＩＤに関連付けて、所有関係の有無を示す情報が管理されるも

のであってよい。所有関係の有無を示す情報は、例えば論理型の情報であってよい。この場合、ユーザにより所有するものとして登録された選手カードについては、その選手カードのカードＩＤに関連付けられた所有関係の有無を示す情報がｔｒｕｅとなる。なお、本実施形態のゲームシステムでは簡単のため、所有カード情報１００２には所有関係の有無を示す情報のみが含まれるものとして説明するが、取得したカード枚数や取得日時等の情報が含まれてもよい。

[0030] デッキ情報１００３は、後述するチーム編成画面においてユーザにより設定されたデッキに関する情報を管理する。デッキ情報１００３は、図１０（ｂ）に示されるように、フィールド上に配置される選手カードを示すスターティング選手部１０１０、控えとして登録される選手カードを示す控え選手部１０２０、及び総コスト１０３０とで構成される。

[0031] またスターティング選手部１０１０に含まれる選手カードについては、図示されるように各カードについて、カードＩＤ１０１１、配置位置１０１２、能力パラメータ１０１３、攻撃主軸フラグ１０１４、守備主軸フラグ１０１５、及びコスト１０１６が管理される。また控え選手部１０２０に含まれる選手カードについては、図示されるように各カードについて、カードＩＤ１０２１、能力パラメータ１０２２、攻撃主軸フラグ１０２３、守備主軸フラグ１０２４、及びコスト１０２５が管理される。本実施形態のサッカーゲームでは、後述するチーム編成画面において試合に出場させる選手カードやフォーメーションの決定に加え、試合における攻守の主軸となる選手カードを各３枚まで設定することができる。このため、デッキ情報１００３には、スターティング選手部１０１０及び控え選手部１０２０に含まれるカードについて、攻守の主軸となる選手カードであるか否かを示す論理型の情報が含まれる。

[0032] なお、総コスト１０３０には、スターティング選手部１０１０及び控え選手部１０２０に含まれる選手カードの各々について関連付けられているコストの合計値が入力される。

[0033] 対戦情報１００４は、ユーザが対戦する試合、またはユーザが出場を決定したリーグ戦についての情報を管理する。本実施形態のサッカーゲームでは、各試合について少なくともデッキに含まれるカードの総コストについての上限を規定する規定コストの情報がレギュレーションとして設定される。このため、対戦情報１００４にはレギュレーション情報として、少なくとも規定コストを示す情報が含まれるものとする。

[0034] カードＤＢ１０５は、本実施形態のサッカーゲームにおいて使用する全種類の選手カードの情報を管理する。選手カードは、各々異なるカードＩＤが割り当てられたカードデータとして管理される。例えば図１０（ｃ）に示されるように、カードデータには、　・カードＩＤ１０４１　・選手カードに対応する選手キャラクタの名称１０４２　・選手キャラクタの能力パラメータ１０４３　・選手キャラクタが試合において得意とするエリア及び不得意とするエリアの少なくともいずれかを示す得意不得意エリア情報１０４４　・選手キャラクタについて予め設定されたコストを示すコスト１０４５が含まれる。

[0035] なお、能力パラメータ１０４３は、本実施形態のサッカーゲームの対戦に係る処理において対戦結果の生成に必要となる、選手キャラクタについてのゲーム進行に係るパラメータを管理する。能力パラメータ１０４３には、少なくとも攻撃及び守備に係るパラメータが含まれているものとする。

[0036] グラフィックＤＢ１０６は、本実施形態のサッカーゲームにおいて、ユーザ端末１２０の表示装置に表示するグラフィカルユーザインタフェース（ＧＵＩ）を生成するデータ群を記憶する。ＣＰＵ１０１は、ユーザ端末１２０におけるユーザ入力、及びゲームの進行に応じたＧＵＩを生成するデータ群をグラフィックＤＢ１０６より読み出し、ネットワークＩ／Ｆ１０８からネットワーク１３０を介して各ユーザのユーザ端末１２０に送信する。

[0037] リーグ情報ＤＢ１０７は、本実施形態のサッカーゲームにおいて開催される試合及びリーグ戦を管理する。各試合及びリーグ戦については、参加するユーザのユーザＩＤと、少なくとも各ユーザのデッキについての規定コストの

情報を含むレギュレーション情報とが、試合及びリーグ戦を個別に特定する識別情報に関連付けられて管理される。

[0038] このような構成をもつ本実施形態のゲームサーバ１００がユーザ端末１２０に提供するサッカーゲームについて、図を用いて以下に詳細を説明する。

[0039] 《チーム編成画面》　図２及び図３は、本実施形態のゲームサーバ１００が提供するサッカーゲームにおいて、ゲームサーバ１００にログインしたユーザに対して提供される、チーム編成画面２００を例示している。

[0040] 図２に示されるチーム編成画面２００では、ユーザは自身の所有関係にある選手カードのリスト２０１から所望の選手カードを選択してフィールドエリア２０２に移動することで、試合実行時の配置を決定することができる。配置が決定された選手カードについては、配置位置に応じた色枠（ＦＷ、ＭＦ、ＤＦ、ＧＫの４種類）が付されることにより、役割が明示される。また本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザは選手カードの配置に際して、選択したカードについて定められた得意エリア及び不得意エリアの少なくともいずれかを確認しながら、該カードの配置を行うことができる。

[0041] 例えばユーザにより選手カード２０３が選択された場合、ＣＰＵ１０１は該カードのカードＩＤに関連付けられた得意不得意エリア情報１０４４の情報をカードＤＢ１０５から読み出す。そしてＣＰＵ１０１は、読み出した得意不得意エリア情報１０４４を参照し、フィールドエリア２０２上に得意エリア及び不得意エリアを表示させる表示制御を行う。図２の例では、選手カード２０３に対応する選手キャラクタの得意エリアが、濃淡情報としてフィールドエリア２０２上に重畳表示されている。なお、得意エリアや不得意エリアは、図示されるように濃淡に応じて得意である度合い、あるいは不得意である度合いが規定されるものであってもよい。また、得意エリアや不得意エリアの表示は、図の例に限られるものではなく、その他の表示方法が用いられてもよい。

[0042] 〈エリア能力補正処理〉　本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザにより選手カードが得意エリアまたは不得意エリアに配置された場合、該選手カー

ドに関連付けられた能力パラメータはエリアに応じて補正される。以下、本実施形態のゲームサーバ１００で実行されるエリア能力補正処理について、図４のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。なお、本エリア能力補正処理は、例えばユーザによりリスト２０１から選手カードがフィールドエリア２０２上に移動され、配置された際に開始されるものとして説明する。

[0043] Ｓ４０１で、ＣＰＵ１０１は、配置された選手カード（対象カード）の位置が該選手カードに対応する選手キャラクタの得意エリアであるか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ１０１は、対象カードについて、カードＤＢ１０５から該対象カードのカードＩＤに関連付けられた得意不得意エリア情報１０４４の情報を取得する。そしてＣＰＵ１０１は、取得した得意不得意エリア情報１０４４を参照し、配置位置が得意エリアとして登録されている範囲に該当するか否かを判断する。ＣＰＵ１０１は、対象カードの配置位置が該対象カードに対応する選手キャラクタの得意エリアであると判断した場合は処理をＳ４０２に移し、得意エリアではないと判断した場合は処理をＳ４０３に移す。

[0044] Ｓ４０２で、ＣＰＵ１０１は、対象カードに対応する選手キャラクタの能力パラメータを上昇させる。具体的にはＣＰＵ１０１は、対象カードがフィールドに配置された際にデッキ情報１００３のスターティング
選手部１０１０に登録された対象カードの情報にアクセスする。そしてＣＰＵ１０１は、該対象カードの情報の能力パラメータ１０１３を得意エリアの度合いに応じて、試合進行を有利に進められるように上昇させ、本エリア能力補正処理を完了する。

[0045] 一方、Ｓ４０１において得意エリアではないと判断した場合、ＣＰＵ１０１はＳ４０３で、対象カードの配置位置が該対象カードに対応する選手キャラクタの不得意エリアであるか否かを判断する。ＣＰＵ１０１は、対象カードの配置位置が該対象カードに対応する選手キャラクタの不得意エリアであると判断した場合は処理をＳ４０４に移し、不得意エリアではないと判断した

場合は本エリア能力補正処理を完了する。

[0046] Ｓ４０４で、ＣＰＵ１０１は、対象カードに対応する選手キャラクタの能力パラメータを低下させる。具体的にはＣＰＵ１０１は、対象カードの情報の能力パラメータ１０１３を不得意エリアの度合いに応じて、試合進行が不利になるように低下させ、本エリア能力補正処理を完了する。

[0047] このようにすることで、ユーザによりフィールドエリア２０２上に配置された選手カードについて、該選手カードに対応する選手キャラクタの得意不得意エリアの情報を反映して能力パラメータの補正を行うことができる。

[0048] また、本実施形態のサッカーゲームでは、図２に示されるようにフィールドエリア２０２に配置された選手カードのコストを総和した総コストの情報が条件表示エリア２０４に表示される。総コストの情報は、例えば選手カードがフィールドエリア２０２に配置される度に、カードＤＢ１０５から読み出した配置された選手カードのコスト１０４５を順次デッキ情報１００３の総コスト１０３０に加算することで計算されてよい。図示されるように、条件表示エリア２０４内には総コスト２０５に加え、デッキを使用する試合あるいはリーグ戦について設定されたデッキの総コストの上限値を規定した規定コスト２０６の情報が含まれる。

[0049] 本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザが構成したデッキの総コストが規定コストを越えた場合、チーム編成画面２００の条件表示エリア２０４において警告表示２０７が表示される。しかしながら、本実施形態のサッカーゲームでは警告表示２０７が表示されている状態であっても、ユーザは該デッキを試合に使用することができる。この場合、規定コストを越える総コストのデッキを単純に使用可能とすることはゲームバランスを崩壊させることとなる。このため、本実施形態のゲームシステムでは、デッキの総コストが規定コストを越える場合、ＣＰＵ１０１は該デッキに含まれる選手カードに対応する選手キャラクタの能力パラメータを、試合進行が不利になるように低下させる。

[0050] 〈コスト能力補正処理〉　ここで、本実施形態のゲームサーバ１００で実行

されるコスト能力補正処理について、図５のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。なお、本コスト能力補正処理は、例えばチーム編成画面２００におけるチーム編成（デッキ構成）においてユーザによる何らかの操作がなされた際に開始されるものとして説明する。

[0051] Ｓ５０１で、ＣＰＵ１０１は、ユーザにより設定されたデッキに含まれる選手カードについての総コストが、現在設定されている規定コストを超えるか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ１０１は、ユーザ管理ＤＢ１０４においてユーザについて管理されている対戦情報１００４を読み出し、現在指定されている試合やリーグ戦について定められている規定コストの情報を取得する。またＣＰＵ１０１は、同様にデッキ情報１００３の総コスト１０３０を読み出し、現在チーム編成画面２００において構成しているデッキに含まれる選手カードの総コストの情報を取得する。そしてＣＰＵ１０１は、総コストと規定コストとを比較する。ＣＰＵ１０１は、設定されたデッキに含まれる選手カードについての総コストが規定コストを超えると判断した場合は処理をＳ５０２に移し、超えないと判断した場合は本コスト能力補正処理を完了する。

[0052] Ｓ５０２で、ＣＰＵ１０１は、総コストが規定コストを超えていることをユーザに通知するための警告を表示するようにユーザ端末１２０に提供する画面構成を変更する。警告は、図２に示されるように単純にデッキの構成が設定されている試合やリーグ戦のレギュレーションに違反していることを通知するものであってもよいし、より具体的に総コストが規定コストを超えていることを明示するものであってもよい。

[0053] Ｓ５０３で、ＣＰＵ１０１は、デッキ構成を終了する指示がなされたか否かを判断する。デッキ構成を終了する指示は、例えばチーム編成画面２００から別の画面への遷移する指示やデッキ構成を確定する指示であってよく、ＣＰＵ１０１は該指示がユーザ端末１２０においてなされたか否かを判断する。ＣＰＵ１０１は、デッキ構成を終了する指示がなされたと判断した場合は処理をＳ５０４に移し、なされていないと判断した場合は本コスト能力補正

処理を完了する。

[0054] Ｓ５０４で、ＣＰＵ１０１は、デッキに含まれる全ての選手カードについての能力パラメータを低下させ、本コスト能力補正処理を完了する。具体的にはＣＰＵ１０１は、ユーザ管理ＤＢ１０４からユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキ情報１００３を読み出し、スターティング選手部１０１０及び控え選手部１０２０のそれぞれに含まれる全ての選手カードの能力パラメータを、例えば半減させる。

[0055] なお、本実施形態ではデッキの総コストが規定コストを超える場合に、全ての選手カードの能力パラメータを低下させるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。例えば能力パラメータを低下させる対象は、一定の基準以上の能力パラメータを有する選手カードや、最も高い能力パラメータを有する選手カード等、デッキに含まれる選手カードのうち、少なくともいずれかのカードの能力パラメータを低下させるものであってよい。

[0056] このようにすることで、ゲームバランスの崩壊を回避しつつ、ユーザにとって自由度の高いデッキ構成を本実施形態のゲームシステムでは実現することができる。

[0057] またさらに、本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザはデッキに含まれる選手カードについて、試合において攻撃の主軸となる選手カード及び守備の主軸となる選手カードをそれぞれ設定することができる。図３に示されるように、チーム編成画面２００において選手構成画面から作戦構成画面に切り替えることで、ユーザは攻守の主軸となる選手カードを選択することができる。図３において、ユーザはデッキに含めた選手カードのうちから、主軸としたい選手カードを主軸カードエリア３０１において設定することができる。攻撃及び守備の主軸として選手カードが設定されると、ＣＰＵ１０１はユーザのユーザＩＤに関連付けられた控え選手部１０２０及び総コスト１０３０において該選手カードについての攻撃主軸フラグ１０１４あるいは守備主軸フラグ１０１５を変更する。このとき、攻撃及び守備の主軸として設定さ

れたカードについては、フィールドエリア２０２において該カードを明示するために枠表示や光彩表示を順次行ってもよい。

[0058] また本実施形態のサッカーゲームでは、ＣＰＵ１０１は、攻撃の主軸として設定された選手カードについて、該カードの能力パラメータ１０２２のうち、試合中のボール所持率のパラメータを上昇させる。またＣＰＵ１０１は、守備の主軸として設定された選手カードについて、該カードの能力パラメータ１０２２のうち、守備力に関する能力パラメータを上昇させる。なお、本実施形態では攻守の主軸として設定された選手カードについて、ボール所持率あるいは守備力の能力パラメータを上昇させるものとして説明したが、これに限られず、他の能力パラメータを上昇させるように変更してもよい。

[0059] なお、本実施形態ではゲームサーバ１００はサッカーゲームを提供するため、攻撃の主軸として設定された選手カードについてボール所持率を上昇させるもの、あるいは守備の主軸として設定された選手カードについて守備力を上昇させ、対戦相手からボールを奪う確率を上昇させるものとして説明するが、本発明はサッカーゲームに限らず適用可能である。即ち、ゲームサーバ１００が提供するゲームコンテンツはサッカーゲームに限らず、バスケットボールゲーム等、所定のアイテムの支配権がフィールド上のキャラクタ間で移動しながら進行するゲームであってよく、主軸として設定されたキャラクタについては、攻守問わず、該アイテムの支配権を有する頻度を上昇させるよう、能力パラメータの補正が行われればよい。

[0060] 《試合実行について》　次に、本実施形態のサッカーゲームで実行される試合設定や試合結果の通知について、ユーザが対戦リーグに参加する際を例にとって説明する。

[0061] 本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザ同士の対戦頻度を向上させるために、全てのユーザが参加可能な対戦リーグを設けている。ユーザは、対戦リーグへの参加要求を行い、デッキを登録することで、リーグ戦を行うことができる。リーグ戦は、リーグに参加しているユーザが総当たりとなるように定期的に開催される。ＣＰＵ１０１は、予め定められた時刻になると、リー

グ戦の各組合せについて試合結果を順次生成する結果生成処理を行う。一方、ユーザは各リーグ戦が開始される時刻にユーザ端末１２０をゲームサーバ１００に接続することで、試合進行に合わせて順次結果が生成される試合画面を閲覧することができる。

[0062] 〈試合結果通知画面〉　図６は、本実施形態のサッカーゲームについて、順次結果が生成される試合画面を提供する試合結果通知画面６００を例示している。図示されるように、試合結果通知画面６００には試合フィールドエリア６０１、デッキ選手表示部６０２、及びキーポイント表示部６０３が含まれる。本実施形態のサッカーゲームでは、試合結果に係る描画処理の負荷低減や、様々な画素数の表示装置においても見やすい表示となるように、試合フィールドエリア６０１では選手キャラクタは選手キャラクタのグラフィックや選手カードのグラフィックとして表示されるのではなく、簡易的な代替図形として表現される。

[0063] しかしながら、このような代替図形では背番号は表示されているものの、ユーザは注目したい選手がフィールドのどの位置に存在し、どのように動いているかを把握することができない。このため、本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザは試合フィールドエリア６０１において選手キャラクタの代替図形を選択することにより、所定数の選手キャラクタについて名称を表示することができる。図６の例では、ユーザにより選択された選択選手６１２に加え、現在ボールを所持しているボール所持選手６１１（他の選択選手６１２とは異なり、丸枠が重畳されて識別）が、名称表示の対象となっている。

[0064] 〈名称表示図形決定処理〉　ここで、本実施形態のゲームサーバ１００で実行される名称表示図形決定処理について、図７のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。なお、本名称表示図形決定処理は、例えば試合結果通知画面６００において試合フィールドエリア６０１上の代替図形を新たに選択する操作がなされた、あるいはボールを所持する選手キャラクタ（代替図形）が変化した際に開始されるものとして説明する。

[0065] Ｓ７０１で、ＣＰＵ１０１は、現在名称が表示されている代替図形が既に上限数存在するか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ１０１は、例えばＲＡＭ１０３に格納されている、現在名称表示をしている選手キャラクタに対応する選手カードのリスト（名称表示リスト）を参照し、項目数から現在名称表示をしている代替図形の数を取得する。ＣＰＵ１０１は、名称が表示されている代替図形が上限数存在すると判断した場合は処理をＳ７０２に移し、存在しないと判断した場合は処理をＳ７０４に移す。

[0066] Ｓ７０２で、ＣＰＵ１０１は、新たに選択された代替図形について、既に名称が表示されているか否かを
判断する。具体的にはＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された名称表示リストに、選択された代替図形に対応する選手カードのカードＩＤが含まれているか否かを判断する。ＣＰＵ１０１は、新たに選択された代替図形について既に名称が表示されていると判断した場合は本名称表示図形決定処理を完了し、表示されていないと判断した場合は処理をＳ７０３に移す。

[0067] Ｓ７０３で、ＣＰＵ１０１は、名称表示リストに含まれる選手カードのカードＩＤのうち、現在ボールを所持している選手キャラクタに対応する選手カードを除き、最先に該リストに登録された選手カードを該リストから削除する。

[0068] Ｓ７０４で、ＣＰＵ１０１は、新たに選択された代替図形に対応する選手カードのカードＩＤと、例えば試合進行時間等のリストへの追加タイミングを示す情報とを関連付けて名称表示リストに追加し、本名称表示図形決定処理を完了する。

[0069] このようにすることで、ユーザ端末１２０の表示装置上には、所定数以下の代替図形について対応するキャラクタの名称を表示することができる。即ち、表示領域の画素数が少ない場合であっても、名称表示するキャラクタ数を制限してユーザの視認性を確保しつつ、ユーザに所望のキャラクタの動作や位置を確認させることができる。なお、本実施形態では選択された代替図形について対応する選手キャラクタの名称を表示するものとして説明したが、

本発明の実施はこれに限られず、代替図形に対応するキャラクタを識別する情報が代替図形に関連付けられて表示されるものであればよい。

[0070] なお、試合フィールドエリア６０１においては選手キャラクタは代替図形として表示されるが、キャラクタがスローインやシュート等の所定の動作を行う場合、代替図形ではその動作を表現することが困難であるため、限定的な場面で代替図形からキャラクタのグラフィックを代替的にあるいは追加的に表示してもよい。

[0071] また図６において、キーポイント表示部６０３には生成された試合進行結果においてゴールが生じたシーンが順次キーポイントとして設定され、詳細表示される。本実施形態のサッカーゲームでは、ユーザが試合をリアルタイムに観戦可能できるように、時間経過に合わせて試合進行結果を順次生成しながら提供する。あるいは試合に係る全ての時系列結果が生成された後、ユーザは該結果を再生することにより、実際に試合を観戦する際と同様に結果を閲覧することができる。

[0072] キーポイント表示部６０３には、試合進行結果の生成においてゴールが生じたシーンが試合時間軸６２１上にキーポイント６２２として表示される。図示されるようにキーポイント表示部６０３のシーン詳細６２３には、ゴールシーンにおいてシーンに関与した所定数の選手キャラクタの選手カード（ボール関与選手６２４）、及び該キャラクタがシーンにおいて行った動作や役割の情報が表示される。シーン詳細６２３には通常、生成されたゴールシーンのうち、最も新しいものが表示されるが、ユーザは特定のキーポイント６２２を選択することにより、該ポイントに対応したシーンにおけるシーン詳細６２３を確認することができる。なお、本実施形態ではキーポイント表示部６０３にはゴールシーンがキーポイントとして表示されるものとして説明するが、本発明の実施においてキーポイントとして設定されるシーンは、予め定められた条件を満たすシーンであってもよい。

[0073] 〈対戦リーグへの参加〉　本実施形態のサッカーゲームでは、上述したように参加要求を行うことで対戦リーグに参加することができる。対戦リーグで

は、所定の期間を設けてリーグ参加ユーザ同士の総当たり戦が行われるため、リーグ開始時において参加ユーザが不足していた場合、ＣＰＵ１０１はＮＰＣ（Non Player Character）を不足しているユーザ数分追加し、対戦リーグを進行させる。しかしながら、このように対戦リーグが一度開始された場合、対戦リーグに参加要求を行わなかったユーザは、該対戦リーグについて設けられた期間が終了して総当たり戦の全ての結果が生成されるまで、従来は対戦リーグに参加することができなかった。即ち、このことはユーザ同士の対戦頻度を向上させる、対戦リーグの本来の目的に反して、対戦リーグに参加できなかったユーザの対戦頻度を低下させることになり、結果として該ユーザの興趣を削いでしまう可能性があった。

[0074] そこで本実施形態のサッカーゲームでは、対戦リーグにユーザの空きが存在する、即ちＮＰＣが含まれる場合に、参加要求を行ったユーザが該対戦リーグに任意のタイミングで参加することが可能であるものとした。具体的には、対戦リーグに参加していない未参加ユーザから対戦リーグへの参加要求があった場合に、該未参加ユーザはそれまで対戦リーグに追加されていたＮＰＣに替わって対戦リーグに参加することができる。

[0075] 〈未参加ユーザ参加処理〉　以下、未参加ユーザを既に開始されている対戦リーグに参加させる際に実行される未参加ユーザ参加処理について、図８のフローチャートを用いて詳細を説明する。なお、本未参加ユーザ参加処理は、例えば対戦リーグ開始後に対戦リーグに未参加のユーザからリーグへの参加要求がなされた際に開始されるものとして説明する。

[0076] Ｓ８０１で、ＣＰＵ１０１は、既に実行されている対戦リーグにＮＰＣが参加しているか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ１０１は、リーグ情報ＤＢ１０７から現在実行されている対戦リーグの参加ユーザの情報を取得し、ＮＰＣに対応するユーザＩＤが含まれているか否かにより判断を行う。ＣＰＵ１０１は、対戦リーグにＮＰＣが参加していると判断した場合は処理をＳ８０２に移し、参加していないと判断した場合は、例えば参加不可能であることを未参加ユーザに通知して本未参加ユーザ参加処理を完了する。

[0077] Ｓ８０２で、ＣＰＵ１０１は、対戦リーグに参加しているＮＰＣのうち、戦績が最上位のＮＰＣについて、その戦績情報を取得する。具体的にはＣＰＵ１０１は、ユーザ管理ＤＢ１０４から該ＮＰＣのユーザＩＤに関連付けられた対戦情報１００４を読み出し、戦績情報を取得する。

[0078] そしてＣＰＵ１０１はＳ８０３で、取得したＮＰＣの戦績情報を用いて、ユーザ管理ＤＢ１０４に格納されている未参加ユーザのユーザＩＤに関連付けられた対戦情報１００４に含まれる戦績情報を更新し、対戦リーグに参加していることを示す情報をさらに関連付ける。

[0079] Ｓ８０４で、ＣＰＵ１０１は、リーグ情報ＤＢ１０７に格納されている対戦リーグの参加ユーザのリストに含まれる戦績が最上位のＮＰＣのユーザＩＤを、未参加ユーザのユーザＩＤに変更する。

[0080] このようにすることで、本実施形態の対戦リーグでは、未参加ユーザは参加しているＮＰＣの戦績を継承して対戦リーグに参加することができる。なお、本実施形態では戦績が最上位のＮＰＣに替えて未参加ユーザを対戦リーグに参加させるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限らず、未参加ユーザは所定の基準で選択されたＮＰＣに替わって参加可能であってもよい。

[0081] また本実施形態の対戦リーグでは、既に参加していたユーザについては、対戦リーグの１節に係る期間が終了した後、自動的に次節の対戦リーグに参加可能としている。このため、参加しているユーザが対戦リーグへの参加を中止したい場合、該参加ユーザは今節が終了してから次節が開始されるまでの間に参加辞退要求を行うか、今節の期間中に参加辞退要求予約を行えばよい。なお、参加辞退要求予約がなされた場合、予約を行った参加ユーザは対戦リーグに係る操作を行わなくてもよい状態となるが、その場合であってもＣＰＵ１０１は今節の終了までは該参加ユーザについての対戦リーグに係る処理を自動的に行う。

[0082] 以上説明したように、本実施形態のゲームシステムは、総コストが規制コストを超える場合であっても所望のキャラクタを使用可能にする、あるいは複

数のキャラクタを利用するゲームにおいて、好適にキャラクタを識別可能に表示することができる。具体的にはゲームシステムの装置は、選択された複数のキャラクタの各々について、キャラクタの識別情報に関連づけられたコストを示す情報を取得し、該コストを足し合わせた総コストが、予め定められた規定コストに収まるか否かを判断する。ゲームシステムの装置は、総コストが規定コストを越えないと判断された場合にはゲームを開始し、総コストが規定コストを越えると判断された場合には複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの識別情報に関連づけられた該キャラクタの能力パラメータを低下させてゲームを開始する。

請求の範囲

［請求項1］ オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、 前記複数のキャラクタを選択する選択手段と、 前記選択手段により選択された前記複数のキャラクタの各々について、該キャラクタの識別情報に関連づけられたコストを示す情報を取得する取得手段と、 前記取得手段により取得された前記複数のキャラクタそれぞれのコストを足し合わせた総コストが、予め定められた規定コストに収まるか否かを判断する判断手段と、 前記判断手段により前記総コストが前記規定コストを越えないと判断された場合に前記ゲームを開始する実行手段と、を有し、 前記実行手段は、前記判断手段により前記総コストが前記規定コストを越えると判断された場合に、前記複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの識別情報に関連づけられた該キャラクタの能力パラメータを低下させて前記ゲームを開始することを特徴とするゲームシステム。

［請求項2］ 前記判断手段により前記総コストが前記規定コストを越えると判断された場合に、警告表示を行う警告手段をさらに有することを特徴とする請求項１に記載のゲームシステム。

［請求項3］ 前記選択手段は、前記警告手段による警告表示の後、前記所有関係にあるキャラクタから再度、前記複数のキャラクタを選択することを特徴とする請求項２に記載のゲームシステム。

［請求項4］ 前記選択手段は、選択した前記複数のキャラクタの各々について、フィールドにおける配置位置を決定する配置手段を含み、 前記ゲームシステムは、前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記キャラクタを代替図形に置き換えて前記フィールド上に配置して表示する表示手段をさらに有することを特徴とする請求項１乃至３のいずれか１項

に記載のゲームシステム。

[請求項5] オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、 前記複数のキャラクタを選択する選択手段と、 前記選択手段により選択された前記複数のキャラクタの各々について、フィールドにおける配置位置を決定する配置手段と、 前記ゲームを開始する実行手段と、

前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記キャラクタを代替図形に置き換えて前記フィールド上に配置して表示する表示手段と、 前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記表示手段により表示された前記フィールド上の前記キャラクタに対応する代替図形を指定する指定手段と、を有し、 前記ゲームは、所定のアイテムの支配権が前記フィールド上の前記キャラクタ間で移動しながら進行するゲームであり、 前記表示手段は、 前記指定手段により指定された代替図形、及び前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形に対して、該代替図形に対応するキャラクタを識別する詳細情報を該代替図形に関連付けて表示し、 前記指定手段による新たな代替図形の指定により前記詳細情報を表示する代替図形の数が所定数以上となる場合は、既に前記詳細情報を表示している代替図形のうち、前記所定のアイテムの

支配権を有するキャラクタに対応する代替図形以外の、前記指定手段により最先に指定された代替図形について前記詳細情報を表示しない状態とすることを特徴とするゲームシステム。

[請求項6] 前記キャラクタの各々には、前記フィールド上において得意エリア及び不得意エリアの少なくともいずれかが前記キャラクタの識別情報に関連付けられて規定されており、 前記実行手段は、前記配置手段により前記フィールドにおける配置位置が決定されたキャラクタについ

て、該キャラクタの識別情報に関連付けられた得意エリアに配置されている場合に、該キャラクタの識別情報に関連付けられた該キャラクタの能力パラメータを上昇させ、該キャラクタの識別情報に関連付けられた不得意エリアに配置されている場合に、該キャラクタの能力パラメータを低下させてあるいは変更せずに前記ゲームを開始することを特徴とする請求項５に記載のゲームシステム。

［請求項7］ 前記表示手段は、前記ゲームの実行中、前記複数のキャラクタのうちの予め定められた動作を行うキャラクタについて、前記代替図形から前記キャラクタの画像に表示を変更することを特徴とする請求項４乃至６のいずれか１項に記載のゲームシステム。

［請求項8］ 前記配置手段は、前記配置手段により配置位置が決定されたキャラクタを、前記フィールド上に配置して表示する配置表示手段を含み、

前記配置表示手段は、前記複数のキャラクタの各々について、該キャラクタの前記フィールドにおける配置位置に応じて異なる色を付加して該キャラクタを表示することを特徴とする請求項４乃至７のいずれか１項に記載のゲームシステム。

［請求項9］ 前記選択手段は、前記複数のキャラクタのうち、攻撃及び守備のそれぞれについて主軸とするキャラクタを選択する主軸選択手段を含み、

前記実行手段は、前記ゲームの実行中、前記主軸選択手段により選択された前記主軸とするキャラクタの識別情報に関連付けられた該キャラクタの能力パラメータを上昇させることを特徴とする請求項１乃至８のいずれか１項に記載のゲームシステム。

［請求項10］ 前記ゲームは、所定のアイテムの支配権が前記フィールド上の前記キャラクタ間で移動しながら進行するゲームであり、 前記実行手段は、前記ゲームの実行中、前記主軸選択手段により選択された前記攻撃の主軸とするキャラクタの前記所定のアイテムの支配権を有している頻度を示す能力パラメータを上昇させ、前記主軸選択手段により選択された前記守備の主軸とするキャラクタの守備力に関する能力パラメ

ータを上昇させることを特徴とする請求項９に記載のゲームシステム。

[請求項11] 前記実行手段は、前記ゲームの実行中、所定の条件を満たす前記ゲームの結果を進行に合わせて順次表示する結果表示手段を含み、 前記結果表示手段は、前記所定の条件を満たす結果に関与した所定数のキャラクタ、及び該所定数のキャラクタそれぞれの役割または動作を表示することを特徴とする請求項１乃至１０のいずれか１項に記載のゲームシステム。

[請求項12] ゲームシステムに含まれるコンピュータを、請求項１乃至１１のいずれか１項に記載のゲームシステムの各手段として機能させるためのプログラム。

[請求項13] オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、 前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、 前記所有関係にあるキャラクタを選択可能に表示するキャラクタ表示部と、 前記キャラクタ表示部において選択された前記複数のキャラクタの各々について、該キャラクタのコストを表示するコスト表示部と、 前記複数のキャラクタそれぞれのコストを足し合わせた総コストと、予め定められた規定コストとを表示するグループコスト表示部と、を有し、 前記グループコスト表示部において、前記総コストが前記規定コストを超える場合に、前記複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの能力パラメータが低下されて前記ゲームが開始されることが表示されることを特徴とするゲームシステム。

[請求項14] オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有

関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、　前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、　前記所有関係にあるキャラクタを選択可能に表示するキャラクタ表示部と、　選択された前記複数のキャラクタを配置するフィールドを表示するフィールド表示部と、　前記ゲームの実行中、前記キャラクタを代替図形に置き換え、個別に指定可能に前記フィールド上に配置して表示するゲーム中表示部と、を有し、　前記ゲームは、所定のアイテムの支配権が前記フィールド上の前記キャラクタ間で移動しながら進行するゲームであり、　前記ゲーム中表示部において、　指定された代替図形、及び前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形に対して、該代替図形に対応するキャラクタの詳細情報が関連付けて表示され、　前記詳細情報が表示されている代替図形の数が所定数である際に新たな代替図形が指定される場合に、既に前記詳細情報が表示されている代替図形のうち、前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形以外の、最先に指定された代替図形について前記詳細情報の表示が消去されることを特徴とするゲームシステム。

［請求項15］　オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、　前記複数のキャラクタを選択する選択手段と、　前記選択手段により選択された前記複数のキャラクタの各々について、該キャラクタの識別情報に関連づけられたコストを示す情報を取得する取得手段と、　前記取得手段により取得された前記複数のキャラクタそれぞれのコストを足し合わせた総コストが、予め定められた規定コストに収まるか否かを判断する判断手段と、　前記判断手段により前記総コストが前記規定

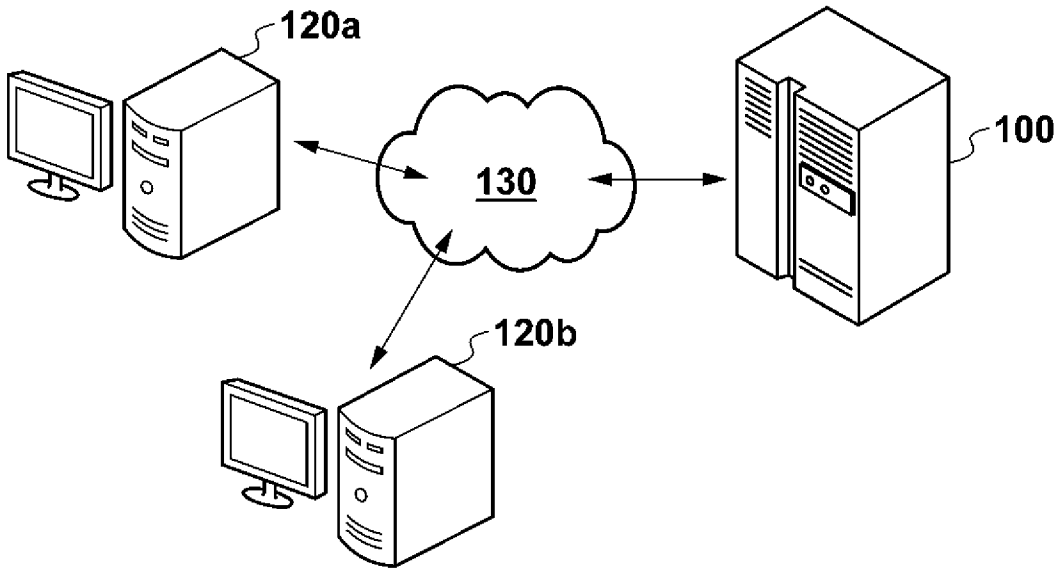
コストを越えないと判断された場合に前記ゲームを開始する実行手段と、を有し、　前記実行手段が、前記判断手段により前記総コストが前記規定コストを越えると判断された場合に、前記複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの識別情報に関連づけられた該キャラクタの能力パラメータを低下させて前記ゲームを開始するゲームシステムにおいて、前記対応するキャラクタの登録に用いるオブジェクトであって、　前記対応するキャラクタを特定する情報を含む前記登録情報と、前記対応するキャラクタのコストとが記録された記録部を有することを特徴とするオブジェクト。

［請求項16］　オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、　前記複数のキャラクタを選択する選択手段と、　前記選択手段により選択された前記複数のキャラクタの各々について、フィールドにおける配置位置を決定する配置手段と、　前記ゲームを開始する実行手段と、前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記キャラクタを代替図形に置き換えて前記フィールド上に配置して表示する表示手段と、　前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記表示手段により表示された前記フィールド上の前記キャラクタに対応する代替図形を指定する指定手段と、を有し、　前記ゲームは、所定のアイテムの支配権が前記フィールド上の前記キャラクタ間で移動しながら進行するゲームであり、　前記表示手段が、　前記指定手段により指定された代替図形、及び前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形に対して、該代替図形に対応するキャラクタを識別する詳細情報を該代替図形に関連付けて表示し、　前記指定手段による新たな代替図形の指定により前記詳細情報を表示する代替図形の数が所定数以上となる場合は、既に前記詳細情報を表示している代替図形のう

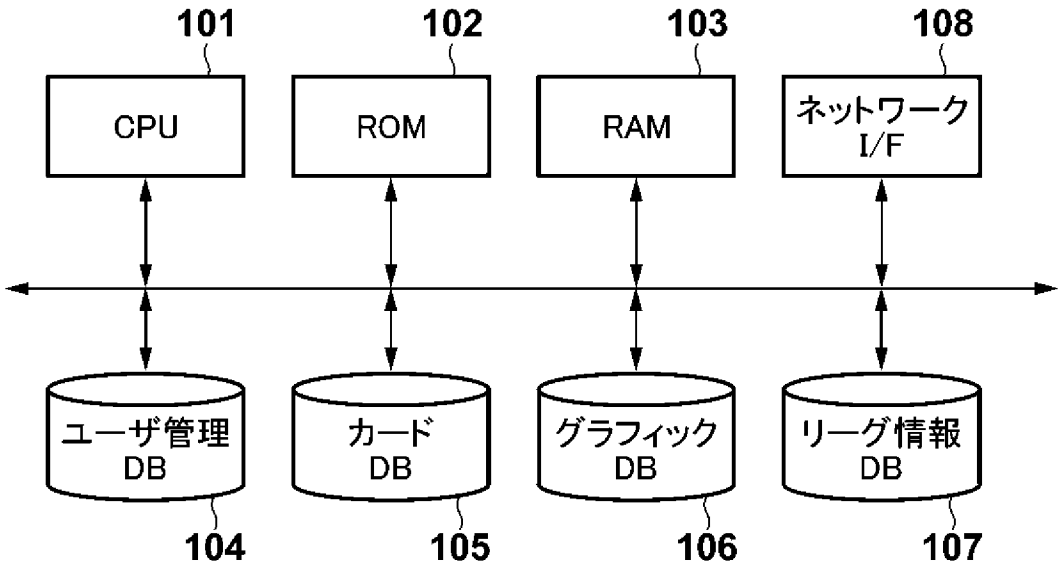
ち、前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形以外の、前記指定手段により最先に指定された代替図形について前記詳細情報を表示しない状態とし、　前記キャラクタの各々には、前記フィールド上において得意エリア及び不得意エリアの少なくともいずれかが前記キャラクタの識別情報に関連付けられて規定されており、　　前記実行手段が、前記配置手段により前記フィールドにおける配置位置が決定されたキャラクタについて、該キャラクタの識別情報に関連付けられた得意エリアに配置されている場合に、該キャラクタの識別情報に関連付けられた該キャラクタの能力パラメータを上昇させ、該キャラクタの識別情報に関連付けられた不得意エリアに配置されている場合に、該キャラクタの能力パラメータを低下させてあるいは変更せずに前記ゲームを開始するゲームシステムにおいて、前記対応するキャラクタの登録に用いるオブジェクトであって、　前記対応するキャラクタを特定する情報を含む前記登録情報と、前記対応するキャラクタの得意エリア及び不得意エリアの少なくともいずれかとが記録された記録部を有することを特徴とするオブジェクト。

[図1]

(a)

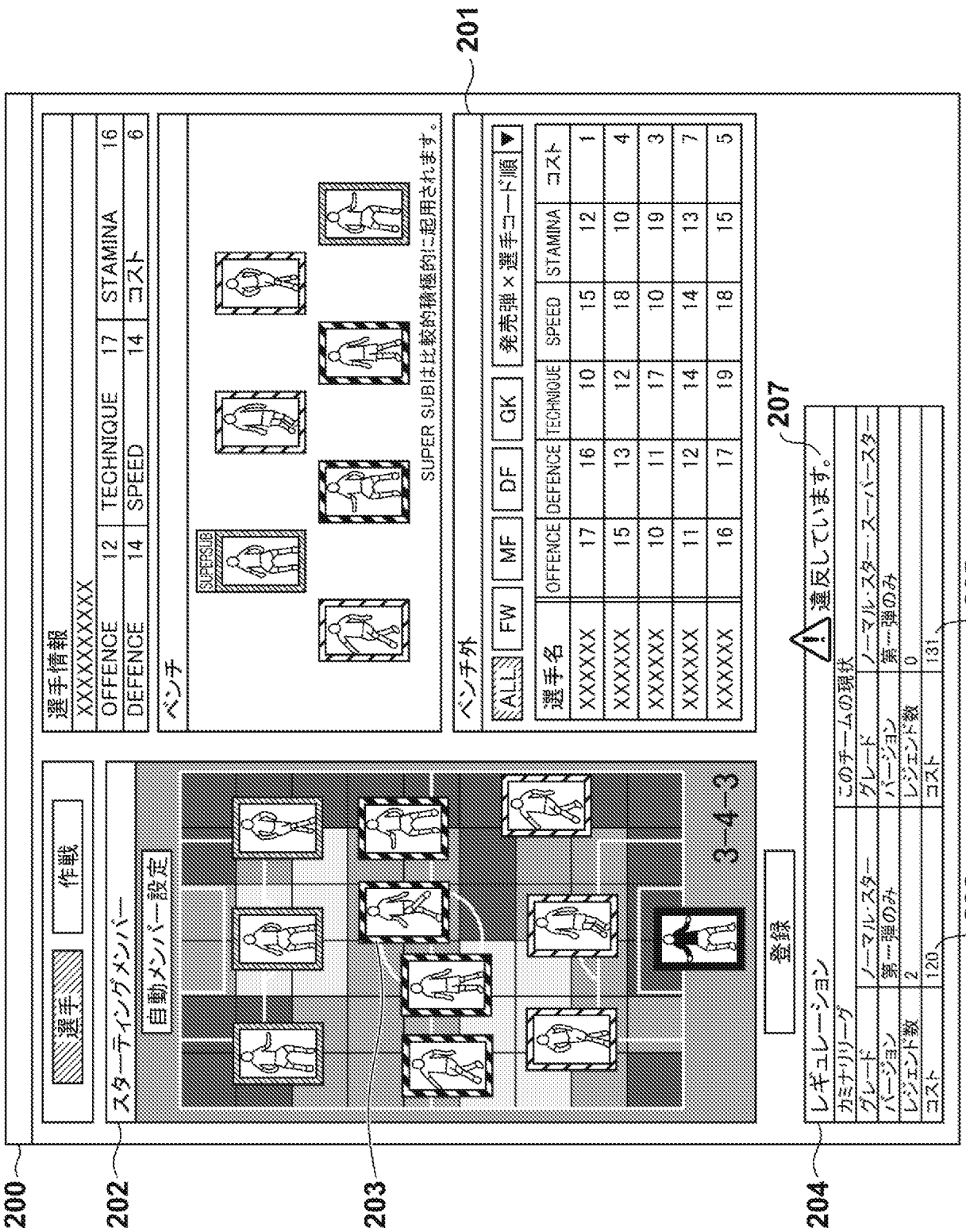

120a
130
100
120b

(b)

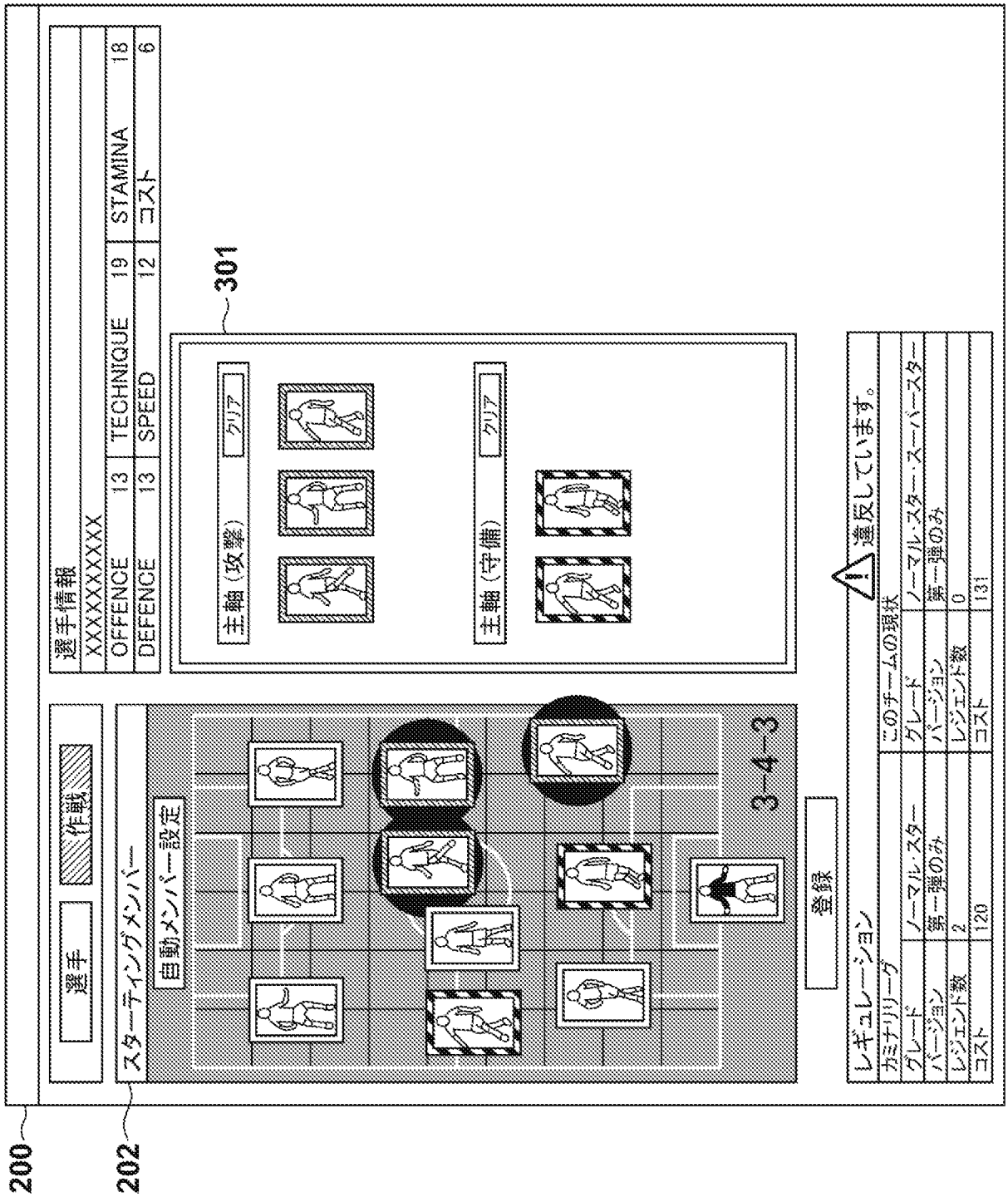

101
102
103
108
CPU
ROM
RAM
ネットワーク
I/F
ユーザ管理
DB
カード
DB
グラフィック
DB
リーグ情報
DB
104
105
106
107

100

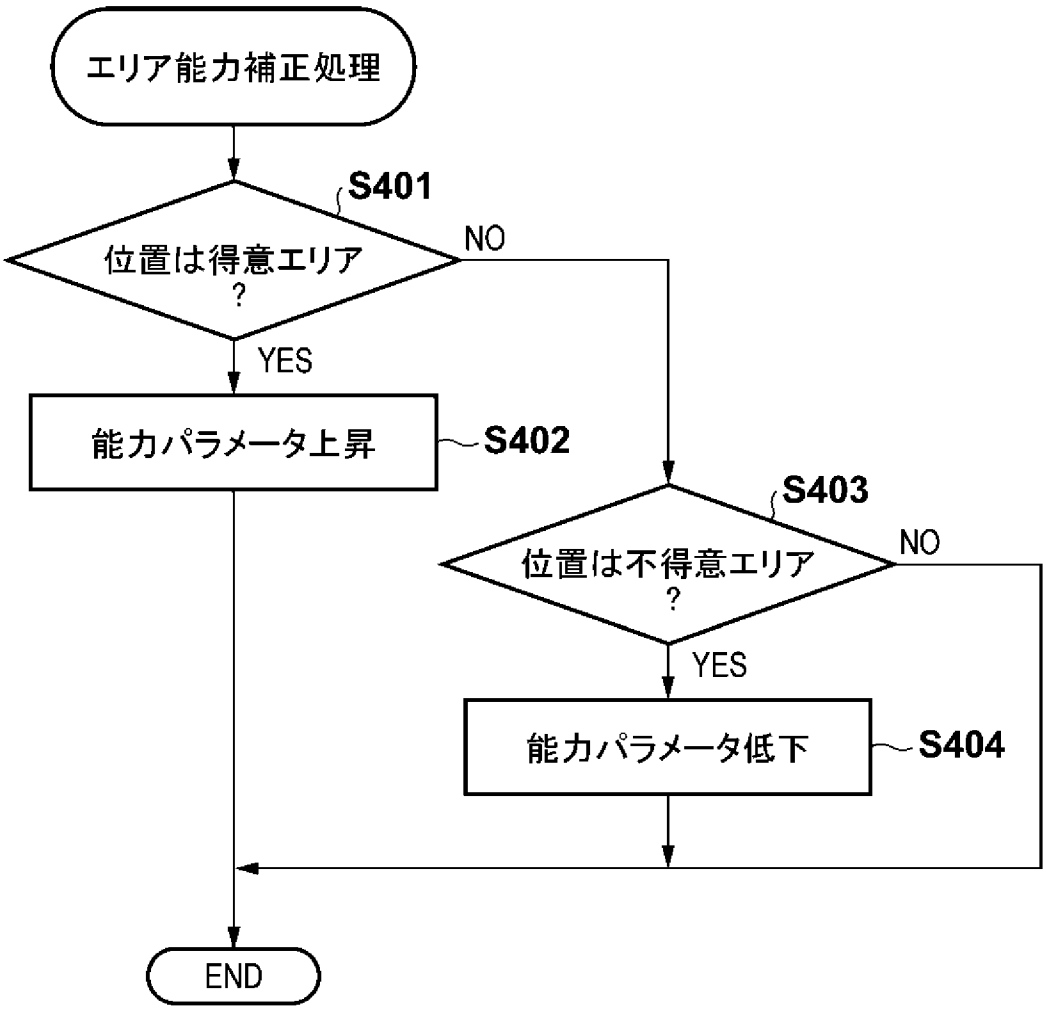
[図2]


200
202
203
204
201
205
206
207
選手
作戦
スターティングメンバー
自動メンバー設定
3-4-3
登録
選手情報
XXXXXXXXX
OFFENCE 12
DEFENCE 14
TECHNIQUE 17
SPEED 14
STAMINA 16
コスト 6
ベンチ
SUPERSUB
SUPER SUBは比較的積極的に起用されます。
ベンチ外
ALL
FW
MF
DF
GK
発売弾×選手コード順
選手名 OFFENCE DEFENCE TECHNIQUE SPEED STAMINA コスト
XXXXXX 17 16 10 15 12 1
XXXXXX 15 13 12 18 10 4
XXXXXX 10 11 17 10 19 3
XXXXXX 11 12 14 14 13 7
XXXXXX 16 17 19 18 15 5
違反しています。
レギュレーション
カミナリリーグ
このチームの現状
グレード ノーマル・スター
バージョン 第一弾のみ
レジェンド数 2
コスト 120
グレード ノーマル・スター…スーパースター
バージョン 第一弾のみ
レジェンド数 0
コスト 131

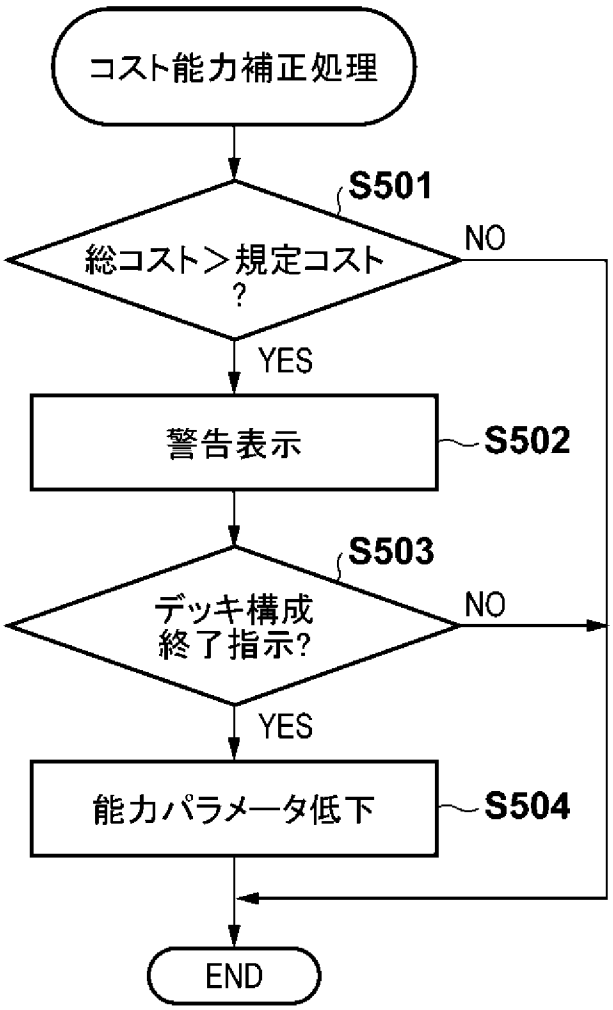
[図3]


200
202
選手
作戦
スターティングメンバー
自動メンバー設定
選手情報
XXXXXXXXX
OFFENCE 13
DEFENCE 13
TECHNIQUE 19
SPEED 12
STAMINA 18
コスト 6
301
主軸（攻撃）
クリア
主軸（守備）
クリア
3-4-3
登録
レギュレーション
違反しています。
カミナリリーグ
このチームの現状
グレード ノーマル・スター
バージョン 第一弾のみ
レジェンド数 2
コスト 120
グレード ノーマル・スター・スーパースター
バージョン 第一弾のみ
レジェンド数 0
コスト 131

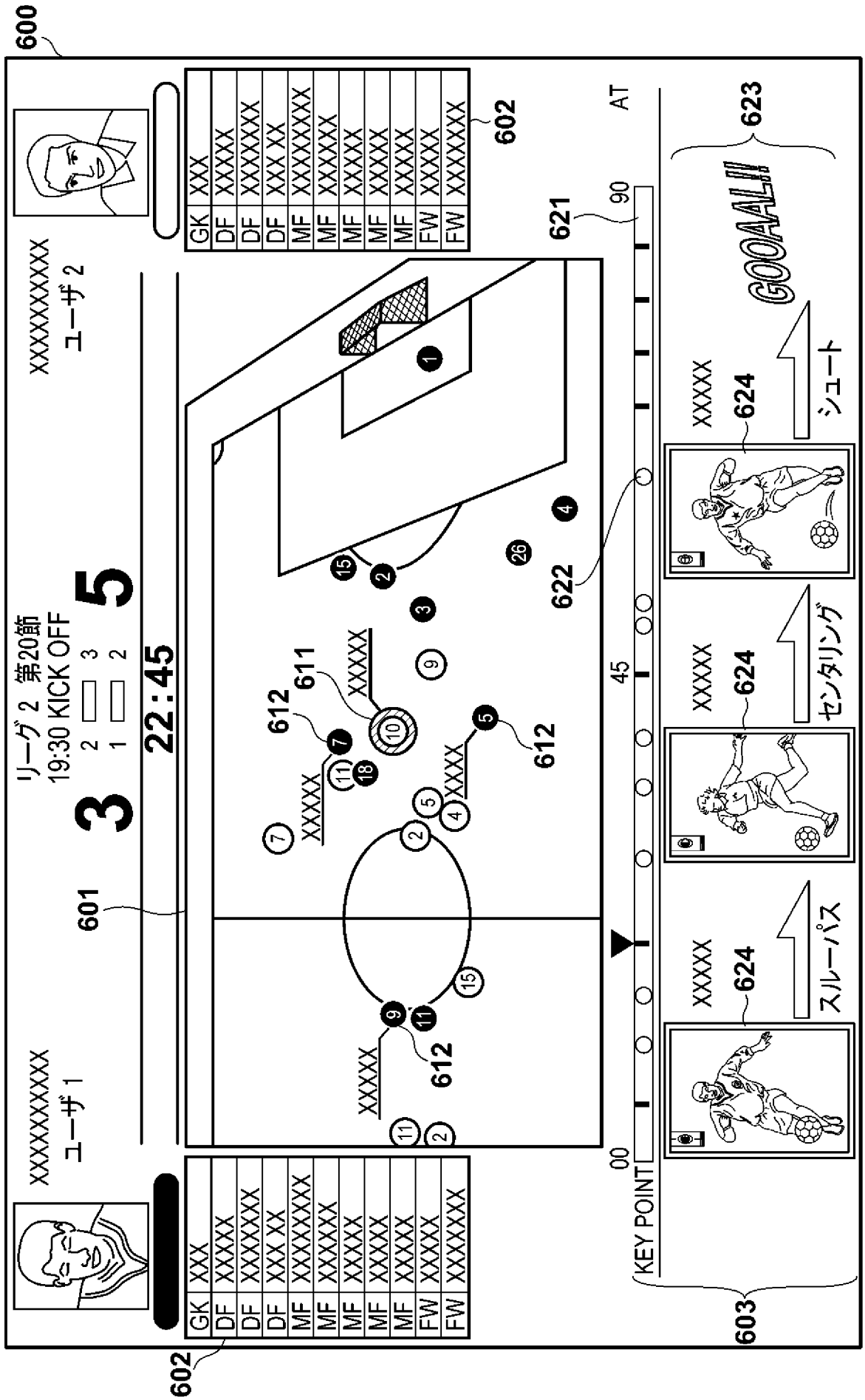
[図4]


エリア能力補正処理
S401
位置は得意エリア
?
NO
YES
能力パラメータ上昇
S402
S403
位置は不得意エリア
?
NO
YES
能力パラメータ低下
S404
END

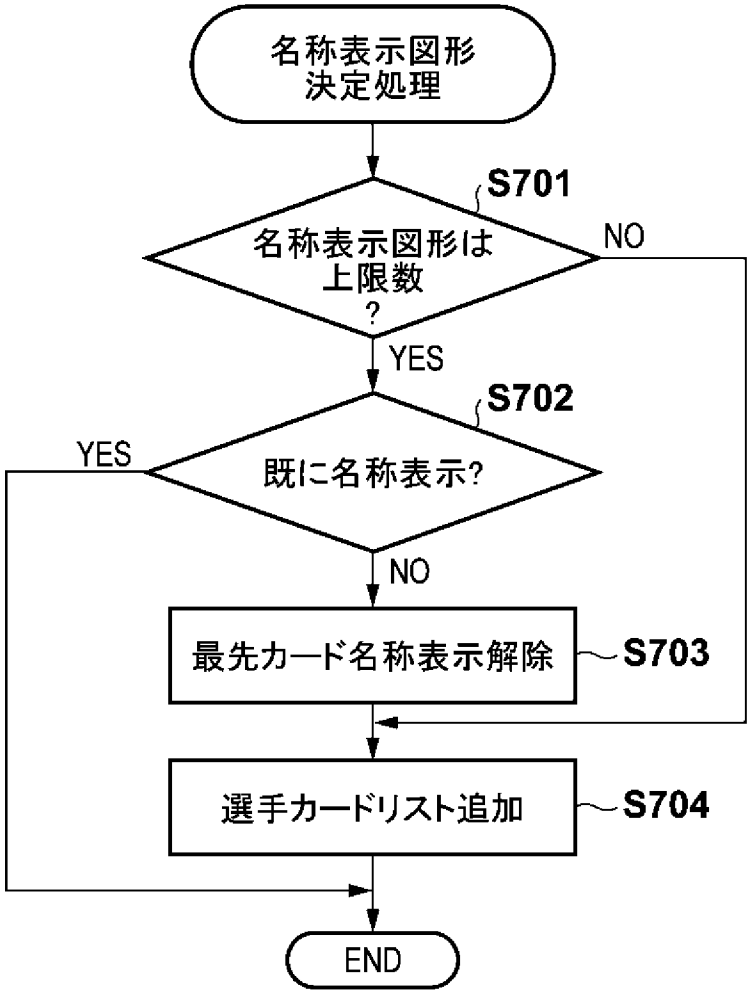
[図5]


コスト能力補正処理
S501
総コスト＞規定コスト
?
NO
YES
警告表示
S502
S503
デッキ構成
終了指示?
NO
YES
能力パラメータ低下
S504
END

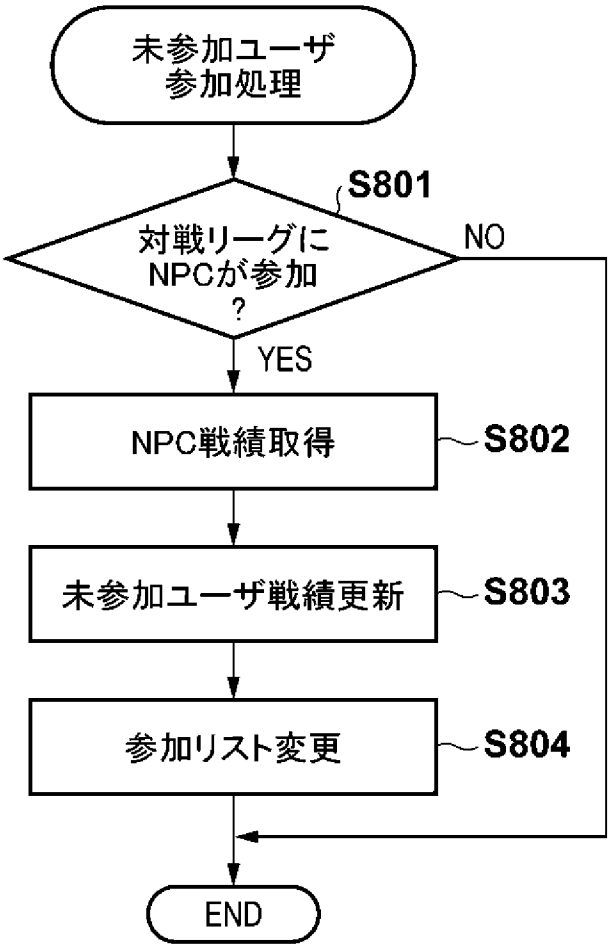
[図6]


600
XXXXXXXXX
ユーザ 2
XXXXXXXXX
ユーザ 1
リーグ 2 第20節
19:30 KICK OFF
3
5
22:45
601
602
GK XXX
DF XXXXX
DF XXXXXXX
DF XXX XX
MF XXXXXXXX
MF XXXXXX
MF XXXXX
MF XXXXX
MF XXXXX
FW XXXXX
FW XXXXXXX
621
AT
90
45
00
KEY POINT
622
623
GOOAL!!
624
シュート
センタリング
スルーパス
XXXXX
XXXX
611
612
603

[図7]


名称表示図形
決定処理
S701
名称表示図形は
上限数
?
NO
YES
S702
YES
既に名称表示?
NO
最先カード名称表示解除
S703
選手カードリスト追加
S704
END

[図8]

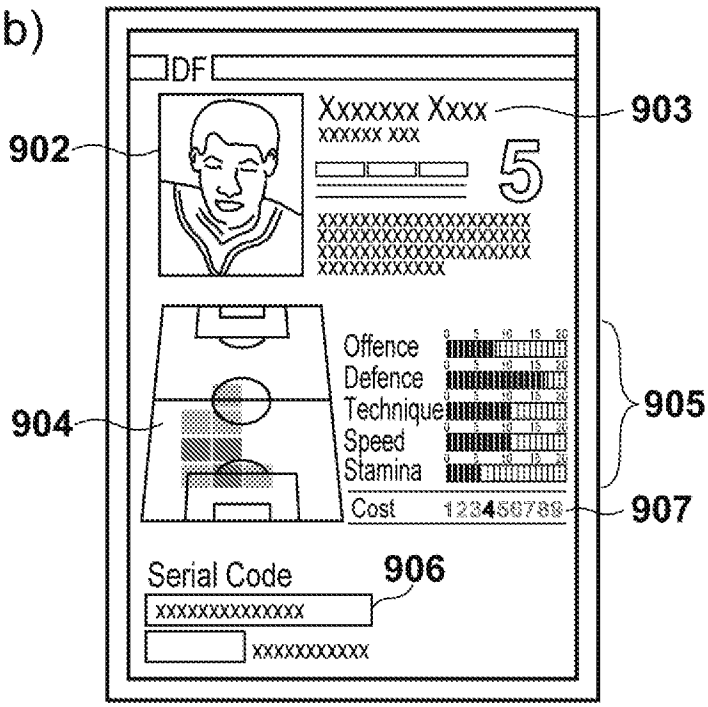

未参加ユーザ
参加処理
S801
対戦リーグに
NPCが参加
?
NO
YES
NPC戦績取得
S802
未参加ユーザ戦績更新
S803
参加リスト変更
S804
END

[図9]

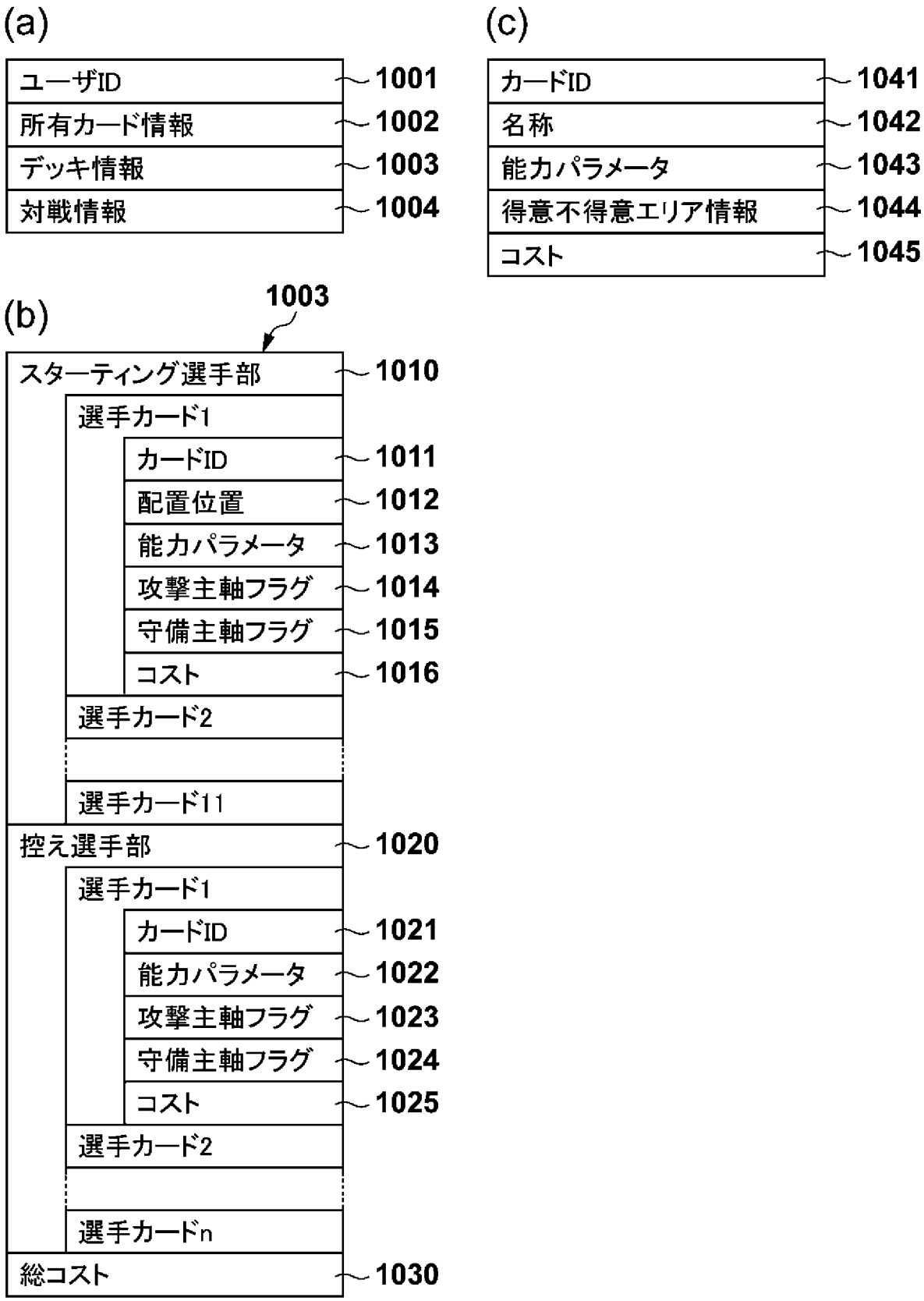
(a)


Xxxxxxx Xxxx
5
901

(b)


DF
Xxxxxxx Xxxx
xxxxxx xxx
5
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxx
Offence
Defence
Technique
Speed
Stamina
Cost
Serial Code
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxx
902
903
904
905
906
907

[図10]


(a)
ユーザID
1001
所有カード情報
1002
デッキ情報
1003
対戦情報
1004
(b)
1003
スターティング選手部
1010
選手カード1
カードID
1011
配置位置
1012
能力パラメータ
1013
攻撃主軸フラグ
1014
守備主軸フラグ
1015
コスト
1016
選手カード2
選手カード11
控え選手部
1020
選手カード1
カードID
1021
能力パラメータ
1022
攻撃主軸フラグ
1023
守備主軸フラグ
1024
コスト
1025
選手カード2
選手カードn
総コスト
1030
(c)
カードID
1041
名称
1042
能力パラメータ
1043
得意不得意エリア情報
1044
コスト
1045

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/077376

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/48(2014.01)i, *A63F13/5372*(2014.01)i, *A63F13/58*(2014.01)i, *A63F13/812*(2014.01)i, *A63F13/95*(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/00-13/12, 9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2010-148781 A (Sega Corp.), 08 July 2010 (08.07.2010), paragraphs [0042], [0068] to [0081], [0092] & US 2011/0263338 A1 & US 2012/0108304 A1 & WO 2010/073833 A1	1-4,7-13,15
A	JP 2008-264182 A (Sega Corp.), 06 November 2008 (06.11.2008), paragraphs [0028], [0034], [0042], [0083] & US 2008/0287196 A1 & KR 10-2008-0094606 A	1-4,7-13,15
A	JP 2008-212362 A (Sega Corp.), 18 September 2008 (18.09.2008), paragraphs [0027] to [0031], [0096] to [0102] (Family: none)	1-4,7-13,15

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
17 December, 2013 (17.12.13)	24 December, 2013 (24.12.13)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/077376

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2008-264183 A (Sega Corp.), 06 November 2008 (06.11.2008), paragraphs [0019], [0024] (Family: none)	1-4,7-13,15
A	JP 2006-149934 A (Namco Bandai Games Inc.), 15 June 2006 (15.06.2006), abstract (Family: none)	1-4,7-13,15
A	JP 2010-75417 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 08 April 2010 (08.04.2010), abstract & US 2011/0034245 A1 & EP 2253358 A1 & WO 2010/035527 A1 & TW 201012515 A	1-4,7-13,15
A	JP 2004-321601 A (Namco Ltd.), 18 November 2004 (18.11.2004), paragraph [0048]; fig. 2 & US 2004/0248631 A1 & EP 1470844 A1	1-4,7-13,15
A	"Pro Yakyu Team o Tsukuro! ONLINE", 'Dengeki Online D Dengeki PlayStation 10/12 special extra issue', MediaWorks Inc., 12 October 2007 (12.10.2007), vol.13, no.32, pages 134 to 135 (particularly, page 135, upper right, column of '2 Card Senshu de Order o Kumu')	1-4,7-13,15

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/077376

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

The invention of claim 1 and the invention of claim 5 have no common technical feature, and consequently, there is no same or corresponding special technical feature between these inventions.

Further, it is considered that the inventions of claims 13 and 15 have a relationship with the invention of claim 1 such that the special technical feature of both of the inventions is complementarily related to the invention of claim 1, and each of said both inventions has a corresponding special technical feature.

(Continued to extra sheet)

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:
1-4, 7-13 and 15

Remark on Protest

☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.

☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.

☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

Similarly, it is considered that the inventions of claims 14 and 16 have a relationship with the invention of claim 5 such that the special technical feature of both of the inventions is complementarily related to the invention of claim 5, and each of said both inventions has a corresponding special technical feature.

Accordingly, the following two inventions (invention groups) are involved in claims.

(Invention 1) the inventions of claims 1-4, 7-13 and 15

A game system, and a program and an object for the game system, the game system in which registration information recorded on an object is registered to thereby register a character corresponding to the object as owned by a user, and a group of a plurality of characters selected from owned characters is used to play a game, the game system including: a selection means for selecting the plurality of characters; an acquisition means for acquiring information indicative of a cost related to information identifying each of the plurality of characters selected by the selection means; a determination means for determining whether a total cost obtained by adding the respective costs of the plurality of characters acquired by the acquisition means falls within a predetermined specified cost; and an execution means for starting the game when the determination means has determined that the total cost will not exceed the specified cost, the game system being characterized in that when the determination means has determined that the total cost exceeds the specified cost, the execution means starts the game after degrading a capability parameter of at least any of the plurality of characters, the capability parameter being related to information identifying the character.

(Invention 2) the inventions of claims 5-12, 14 and 16

(Continued to next extra sheet)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/077376

A game system, and a program and an object for the game system, the game system in which registration information recorded on an object is registered to thereby register a character corresponding to the object as owned by a user, and a group of a plurality of characters selected from owned characters is used to play a game, the game system including: a selection means for selecting the plurality of characters; a positioning means for determining the position, in a field, of each of the plurality of characters selected by the selection means; an execution means for starting the game; a display means for positioning and displaying, on the field, the character replaced by a graphic substitute while the game is being executed by the execution means; and a designation means for designating a graphic substitute corresponding to the character on the field displayed by the display means while the game is being executed by the execution means, the game system being characterized in that the game proceeds while allowing the usufruct of a predetermined item to be transferred between the characters on the field; and the display means displays, in connection with a graphic substitute, detailed information identifying a character corresponding to the graphic substitute, the graphic substitute having been designated by the designation means or corresponding to a character having the usufruct of the predetermined item, whereas when the number of graphic substitutes for which the detailed information is to be displayed reaches a predetermined or greater number by designating a new graphic substitute by the designation means, the display means displays no detailed information on an earliest graphic substitute designated by the designation means among those graphic substitutes for which the detailed information has been already displayed and other than the graphic substitute which corresponds to the character having the usufruct of the predetermined item.

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１３／０７７３７６

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/48(2014.01)i, A63F13/5372(2014.01)i, A63F13/58(2014.01)i, A63F13/812(2014.01)i, A63F13/95(2014.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/00-13/12, 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１３年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１３年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１３年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
A	JP 2010-148781 A (株式会社セガ) 2010.07.08, 段落 0042, 0068-0081, 0092 & US 2011/0263338 A1 & US 2012/0108304 A1 & WO 2010/073833 A1	1-4, 7-13, 15
A	JP 2008-264182 A (株式会社セガ) 2008.11.06, 段落 0028, 0034, 0042, 0083 & US 2008/0287196 A1 & KR 10-2008-0094606 A	1-4, 7-13, 15
A	JP 2008-212362 A (株式会社セガ) 2008.09.18, 段落 0027-0031, 0096-0102 (ファミリーなし)	1-4, 7-13, 15
A	JP 2008-264183 A (株式会社セガ) 2008.11.06, 段落 0019, 0024 (ファミリーなし)	1-4, 7-13, 15

☑　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー

「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）

「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献

「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
１７．１２．２０１３	２４．１２．２０１３

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｂ　４０９６
宇佐田　健二
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２３７

Ｃ（続き）．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
A	JP 2006-149934 A（株式会社バンダイナムコゲームス）2006.06.15，要約（ファミリーなし）	1-4,7-13,15
A	JP 2010-75417 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）2010.04.08，要約 & US 2011/0034245 A1 & EP 2253358 A1 & WO 2010/035527 A1 & TW 201012515 A	1-4,7-13,15
A	JP 2004-321601 A（株式会社ナムコ）2004.11.18，段落 0048,図 2 & US 2004/0248631 A1 & EP 1470844 A1	1-4,7-13,15
A	“プロ野球チームをつくろう！　ＯＮＬＩＮＥ”,「電撃オンラインＤ　電撃ＰｌａｙＳｔａｔｉｏｎ　１０／１２増刊号」，メディアワークス，2007,10,12，第 13 巻，第 32 号，p.134-135（特に、第 135 頁右上「２　カード選手でオーダーを組む」の項）	1-4,7-13,15

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１３／０７７３７６

第Ⅱ欄　請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第１ページの２の続き）

法第8条第3項（ＰＣＴ17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

１．☐ 請求項＿＿＿＿＿＿＿＿は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。
つまり、

２．☐ 請求項＿＿＿＿＿＿＿＿は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、

３．☐ 請求項＿＿＿＿＿＿＿＿は、従属請求の範囲であってＰＣＴ規則6.4(a)の第２文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅲ欄　発明の単一性が欠如しているときの意見（第１ページの３の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

請求項１に係る発明，請求項５に係る発明は、共通の技術的特徴を有しておらず、よって、これらの発明の間には、同一の又は対応する特別な技術的特徴は存在しない。

また、請求項１３，１５に係る発明は、請求項１に係る発明との関係において、特別な技術的特徴が相補的に関連しており、それぞれの発明が、対応する特別な技術的特徴を有しているといえる。

同様に、請求項１４，１６に係る発明は、請求項５に係る発明との関係において、特別な技術的特徴が相補的に関連しており、それぞれの発明が、対応する特別な技術的特徴を有しているといえる。

そして、請求の範囲には、以下に示す２の発明（群）が含まれる。

特別ページへ続く

１．☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。

２．☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。

３．☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。

４．☑ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

請求項１－４，７－１３，１５

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。

☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。

☐ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

第Ⅲ欄の続き

（発明１）請求項１－４，７－１３，１５に係る発明
　オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、　前記複数のキャラクタを選択する選択手段と、前記選択手段により選択された前記複数のキャラクタの各々について、該キャラクタの識別情報に関連づけられたコストを示す情報を取得する取得手段と、前記取得手段により取得された前記複数のキャラクタそれぞれのコストを足し合わせた総コストが、予め定められた規定コストに収まるか否かを判断する判断手段と、前記判断手段により前記総コストが前記規定コストを越えないと判断された場合に前記ゲームを開始する実行手段と、を有し、前記実行手段は、前記判断手段により前記総コストが前記規定コストを越えると判断された場合に、前記複数のキャラクタのうちの少なくともいずれかのキャラクタの識別情報に関連づけられた該キャラクタの能力パラメータを低下させて前記ゲームを開始することを特徴とするゲームシステム、プログラム、オブジェクト。

（発明２）請求項５－１２，１４，１６に係る発明
　オブジェクトに記録された登録情報を登録することで該オブジェクトに対応するキャラクタをユーザが所有するものとして登録し、該所有関係にあるキャラクタのうち、選択された複数のキャラクタで構成したグループを用いてゲームを行うゲームシステムであって、　前記複数のキャラクタを選択する選択手段と、前記選択手段により選択された前記複数のキャラクタの各々について、フィールドにおける配置位置を決定する配置手段と、前記ゲームを開始する実行手段と、前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記キャラクタを代替図形に置き換えて前記フィールド上に配置して表示する表示手段と、前記実行手段による前記ゲームの実行中、前記表示手段により表示された前記フィールド上の前記キャラクタに対応する代替図形を指定する指定手段と、を有し、前記ゲームは、所定のアイテムの支配権が前記フィールド上の前記キャラクタ間で移動しながら進行するゲームであり、　前記表示手段は、前記指定手段により指定された代替図形、及び前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形に対して、該代替図形に対応するキャラクタを識別する詳細情報を該代替図形に関連付けて表示し、前記指定手段による新たな代替図形の指定により前記詳細情報を表示する代替図形の数が所定数以上となる場合は、既に前記詳細情報を表示している代替図形のうち、前記所定のアイテムの支配権を有するキャラクタに対応する代替図形以外の、前記指定手段により最先に指定された代替図形について前記詳細情報を表示しない状態とすることを特徴とするゲームシステム、プログラム、オブジェクト。