

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6966795号  
(P6966795)

(45) 発行日 令和3年11月17日(2021.11.17)

(24) 登録日 令和3年10月26日(2021.10.26)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/822	(2014.01)
A 63 F 13/80	(2014.01)
A 63 F 13/53	(2014.01)
A 63 F 13/55	(2014.01)
A 63 F 13/45	(2014.01)
A 63 F	13/822
A 63 F	13/80
A 63 F	13/53
A 63 F	13/55
A 63 F	13/45

請求項の数 2 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2019-21940 (P2019-21940)
(22) 出願日	平成31年2月8日(2019.2.8)
(62) 分割の表示	特願2016-135500 (P2016-135500) の分割
原出願日	平成28年7月7日(2016.7.7)
(65) 公開番号	特開2019-93191 (P2019-93191A)
(43) 公開日	令和1年6月20日(2019.6.20)
審査請求日	令和1年6月25日(2019.6.25)

(73) 特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト 東京都中央区銀座一丁目11番1号
(72) 発明者	三登 章裕 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(72) 発明者	田村 喜隆 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(72) 発明者	東 尚吾 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(72) 発明者	吉岡 正徳 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(72) 発明者	安齊 純 東京都港区赤坂九丁目7番2号

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ゲームシステム及びプログラム

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

オブジェクトの配置に基づいて進行する第1ゲームと、前記第1ゲームと異なる第2ゲームとを実行するゲーム処理装置を有し、

前記ゲーム処理装置は、

2以上のオブジェクトを配置可能な配置エリアを表示する配置エリア表示部と、

異なる属性情報がそれぞれ関連付けられた複数のオブジェクトのうちから選択されたオブジェクトの前記配置エリアへの配置の指示を受け付けるオブジェクト配置指示受付部と、

前記配置エリアに配置されているオブジェクトの属性情報に基づいて決まる、それぞれが異なる複数の前記第2ゲームの内容の候補ごとの抽選確率により行われる抽選結果に基づいて前記第2ゲームの内容を決定する第2ゲーム決定部と、

を備え、

前記第1ゲームは第1ユーザによりプレイされ、前記第2ゲームは前記第2ゲーム決定部により前記内容を決定された複数の前記第2ゲームの中から前記第1ユーザとは異なる第2ユーザにより選択され、プレイされる、

ゲームシステム。

## 【請求項 2】

オブジェクトの配置に基づいて進行する第1ゲームと、前記第1ゲームと異なる第2ゲームとを実行するコンピュータを、

10

20

請求項 1 に記載のゲームシステムの各部として機能させるためのコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

仮想空間内に種々の建物オブジェクトを配置することによって、例えば仮想空間内の人 口や資金等のパラメータが増えていくようにして進行するゲームが知られている（例えば 10 、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-67550 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載のゲームでは、ユーザが建物などのオブジェクトを配置するというゲーム上での操作に飽きが生じた場合に、ユーザがゲームに対するモチベーションを維持しにくい。この場合、オブジェクトの追加とは異なる内容を有する別ゲームを追加することが 20 1 つの対策となる。しかしながら、単に既存のゲームのうちから適当に選んだゲームを別ゲームとして追加しても、ユーザの意向が反映されないことになってしまうため、ユーザのモチベーションを維持することが難しい場合がある。

【0005】

本発明のいくつかの態様は、オブジェクトを配置していくことで進行する第 1 ゲームと、第 1 ゲームとは異なる内容の第 2 ゲームとが行われるゲームにおいて、ユーザのオブジェクトの配置の仕方によりユーザの意向が反映されるようにして第 2 ゲームの内容を決定できるゲームシステム及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【0006】

また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にするゲームシステム及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一態様は、オブジェクトの配置に基づいて進行する第 1 ゲームと、前記第 1 ゲームと異なる第 2 ゲームとを実行するゲーム処理装置を有し、前記ゲーム処理装置は、2 以上のオブジェクトを配置可能な配置エリアを表示する配置エリア表示部と、異なる属性情報がそれぞれ関連付けられた複数のオブジェクトのうちから選択されたオブジェクトの前記配置エリアへの配置の指示を受け付けるオブジェクト配置指示受付部と、前記配置エリアに配置されているオブジェクトの属性情報に基づいて、前記第 2 ゲームの内容を決定する第 2 ゲーム決定部とを備えるゲームシステムである。 40

【0008】

本発明の一態様は、1 以上のコンピュータを、上記のゲームシステムとして機能させるためのプログラムである。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本実施形態におけるゲームシステムの全体的な構成例を示す図である。

【図 2】本実施形態における国作りゲームのゲーム画面の一例を示す図である。

【図 3】本実施形態における建物選択ウィンドウの態様例を示す図である。

【図 4】本実施形態における配置エリア属性情報ウィンドウの態様例を示す図である。 50

【図5】本実施形態における国作りゲームのゲーム画面として、城発掘ボタンの操作に応じて表示されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図6】本実施形態における配置エリアに配置されている城と建物に対応して表示される関連情報の態様例を示す図である。

【図7】本実施形態における国選択画面の一例を示す図である。

【図8】本実施形態のゲーム装置の構成例を示す図である。

【図9】本実施形態における配置エリア属性情報の構造例を示す図である。

【図10】本実施形態における城情報の構造例を示す図である。

【図11】本実施形態におけるゲーム装置が、配置エリアへの建物の配置に関連して実行する処理手順例を示すフローチャートである。  
10

【図12】本実施形態のゲーム装置が、城の発掘に関連して実行する処理手順例を示すフローチャートである。

【図13】本実施形態のゲーム装置が実行する城決定処理の手順例を示すフローチャートである。

【図14】本実施形態の変形例における報酬ランクテーブルの構造例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態について図面を参照して説明する。

【実施形態】

図1は、本実施形態におけるゲームシステム1（ゲームシステムの一例）の全体的な構成例を示している。本実施形態のゲームシステム1は、店舗STごとに備えられるゲーム装置10とセンターサーバ30とを備える。  
20

【0011】

1つの店舗STには、複数のゲーム装置10が備えられる。店舗STにおける複数のゲーム装置10は、同じ店舗STに備えられる中継装置20を経由して相互に通信が可能である。また、ゲーム装置10は、中継装置20を経由することで、ネットワークNWを介して店舗STの外部のセンターサーバ30と通信が可能である。なお、同じ店舗STに備えられる中継装置20同士は、中継装置20を経由せずに直接に相互通信が行われるように構成されてもよい。

【0012】

本実施形態のゲーム装置10は、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、プレイ料金に対応した範囲でプレイヤにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム装置である。このようなゲーム装置10は、アーケードゲーム機と呼ばれ、遊戯施設などの店舗STに設置される。  
30

【0013】

センターサーバ30は、ゲーム装置10により行われるゲームを統括して管理するサーバである。センターサーバ30は、例えばゲーム装置10において行われたゲームの履歴や、ゲームを行っているプレイヤの情報などを管理することができる。

なお、センターサーバ30は、複数のサーバユニットが組み合わされることにより1つの論理的なサーバ装置として構成されてもよいし、単一のサーバユニットにより構成されてもよい。あるいは、センターサーバ30は、クラウドコンピューティングを利用して論理的に構成されてもよい。  
40

【0014】

なお、ゲーム装置10が設置される店舗STの数については特に限定されない。また、1つの店舗STにおいて備えられるゲーム装置10の数についても特に限定されない。

【0015】

図2～図7を参照して、本実施形態におけるゲーム装置10にて行われるゲームの態様例について説明する。本実施形態のゲーム装置10にて行われるゲームは、建物としてのオブジェクトを仮想空間に配置していくことで国を構築していく国（街）作りゲーム（第1ゲームの一例）と、構築された国において配置された城に入り、アイテム等の獲得やモ  
50

ンスターとのバトルなど行うダンジョンゲーム（第2ゲームの一例）とが組み合わされたものである。

【0016】

図2は、国作りゲームのゲーム画面GPの一例を示している。同図のゲーム画面GPにおいては、建物としてのオブジェクトが配置される配置エリアが表示される配置エリア表示領域AR11が表示される。配置エリアは、国としての仮想空間における領土を表す。

【0017】

また、ゲーム画面GPにおいては、プレイヤ名表示領域AR12、人口表示領域AR13、建物コスト表示領域AR14、城コイン表示領域AR15、クレジット表示領域AR16、建物配置操作領域AR17、及び城発掘操作領域AR18が配置される。

10

【0018】

プレイヤ名表示領域AR12は、ゲームをプレイしているプレイヤの名称（プレイヤ名）が表示される領域である。

人口表示領域AR13は、配置エリア表示領域AR11に表示される配置エリアが対応する国の人口が表示される領域である。

建物コスト表示領域AR14は、建物を建てる（即ち、配置エリアにオブジェクトを配置する）のに消費される対価であるコストに関する情報が表示される領域である。具体的に、建物コスト表示領域AR14においては、現在においてユーザが保有するコストの総額と、この総額のうち配置済みの建物に応じて消費された分のコストとが表示される。

城コイン表示領域AR15は、城を発掘する（城を建てる）のに消費される対価である城コインについての、現在のユーザの保有数が表示される領域である。

20

クレジット表示領域AR16は、現在においてユーザが保有するクレジットの総額が表示される領域である。クレジットは、ユーザがベットを行う際に使用するポイントである。

【0019】

建物配置操作領域AR17は、ユーザが配置エリアにおける建物の配置に関する操作を行う領域である。建物配置操作領域AR17には、「建物を建てる」ボタンBT1、移動ボタンBT2、撤去ボタンBT3が配置されている。

「建物を建てる」ボタンBT1は、配置エリアに建物を新たに配置する際に操作が行われるボタンである。

30

移動ボタンBT2は、配置エリアに配置されている建物を配置エリア内で移動させる際に操作が行われるボタンである。ユーザは、移動させたい建物がある場合に、移動ボタンBT2を操作し、移動させたい建物を配置エリアにおける空きの敷地に移動させることができる。建物の移動は、さらに追加で建てたい建物があるが、現在の建物の配置の状態では追加の建物を建てられる敷地が確保ないような場合に、追加の建物を建てる敷地を確保するような場合に行われる。

撤去ボタンBT3は、配置エリアに配置されている建物を撤去する際に操作が行われるボタンである。

【0020】

城発掘操作領域AR18は、ユーザが配置エリアにおける城の発掘（城を建てる）ことに関する操作を行う領域である。城発掘操作領域AR18においては、城発掘ボタンBT4、城玉使用ボタンBT5、「城に挑戦」ボタンBT6が配置される。

40

城発掘ボタンBT4は、城を建てる（発掘する）際に操作が行われるボタンである。

城玉使用ボタンBT5は、城を強化するためにユーザが獲得した城玉を使用する際に操作されるボタンである。

「城に挑戦」ボタンBT6は、城に挑戦する、即ち、城に入ってダンジョンゲームを行う際に操作されるボタンである。

【0021】

また、ゲーム画面GPにおいては、遠征ボタンBT11と、城コインミッションボタンBT12と、「戻る」ボタンBT13とが配置される。

50

遠征ボタン B T 1 1 は、ユーザが他の国の城（他のユーザが発掘した城）でのダンジョンゲームを行おうとする場合に操作されるボタンである。

城コインミッションボタン B T 1 2 は、ユーザが城コインを獲得するためのゲーム（城コイン獲得ゲーム）を行おうとする場合に、城コイン獲得ゲームへの移行を指示する操作が行われるボタンである。

「戻る」ボタン B T 1 3 は、前のゲーム画面に戻すための操作が行われるボタンである。

#### 【 0 0 2 2 】

同図に示されるゲーム画面 G P がゲーム装置 1 0 にて表示された状態のもとで、ユーザは、ゲーム装置 1 0 に対する操作を行うことで、配置エリア表示領域 A R 1 1 にて表示される配置エリアとしての仮想空間に、建物を建てることができる。また、ユーザは、配置エリアに対して城を建てることができる。

配置エリアとしての領土には、一定のサイズ、形状によるマス C L が配列される。ユーザは、建物は、1 以上の隣接するマスにより形成される敷地に建物を建てることができる。また、城についても、ユーザは、配置エリアにおける所定数の隣接するマスの配列により形成される敷地に建てることができる。

#### 【 0 0 2 3 】

本実施形態において、城は、中に入ることによりダンジョンゲームが行われる仮想空間を提供する。また、城が有するダンジョンゲームとしての性質（ダンジョン属性）は、城を建てる際に配置エリアに建てられている建物の種類と数との組み合わせに基づく抽選確率により抽選が行われることによって決定される。

このため、ユーザとしては、城を建てるに先立って、まず、自分の好みのダンジョン属性を有する城が建つ確率ができるだけ高められることを考慮しながら建物を建てていくようにゲームを進行させる。

#### 【 0 0 2 4 】

ユーザが配置エリアに建物を建てる操作手順例について説明する。ユーザは、建物を建てる際には、配置エリアにおいて建物を配置させるマス C L を選択したうえで、同図のゲーム画面 G P の建物配置操作領域 A R 1 7 における「建物を建てる」ボタン B T 1 を操作する。「建物を建てる」ボタン B T 1 が操作されたことに応じて、ゲーム画面 G P 上には、建物を選択する操作が行われる建物選択ウィンドウが表示される。

#### 【 0 0 2 5 】

図 3 は、建物選択ウィンドウ W D 1 の態様例を示している。同図の建物選択ウィンドウ W D 1 においては、1 つの建物ごとに応する建物ボタン B T 2 1 が配列されている。建物ボタン B T 2 1 には、対応の建物についての名称、レベル、建物が占有するマスの配列パターン、城のダンジョン属性に与える作用の内容（難易度属性又は種類属性）と度合い（レベル）、建物の配置に必要なコストの値とベットの値などが示される。

#### 【 0 0 2 6 】

城の特徴、即ちダンジョン属性は、上記のように難易度属性と種類属性との組み合わせとして定められる。そこで、城を建てようとするユーザは、難易度属性と種類属性について自分の好みとなるように建物を選んで建てていくことになる。

本実施形態における建物の種類としては、難易度属性の決定要素となる建物（難易度対応建物）と、種類属性の決定要素となる建物（種類対応建物）との 2 種が設けられる。難易度対応建物については難易度属性の加算量の大きさのレベルに対応するように複数設けられる。種類対応建物は、建物の種類属性の種類、及び種類属性の加算量の大きさのレベルに対応するように複数設けられる。

#### 【 0 0 2 7 】

具体的に、同図の建物選択ウィンドウ W D 1 においては、3 つの「訓練所」の各建物に対応する建物ボタン B T 2 1 が配置されている。3 つの「訓練所」には、それぞれ「 L v (レベル) 1 」、「 L v 2 」、「 L v 3 」のように異なるレベルが割り当てられている。「訓練所」は、難易度対応建物であり、「 L v 1 」、「 L v 2 」、「 L v 3 」の順でレベ

10

20

30

40

50

ルが高くなる。「L v 1」が最もレベルが低く、「L v 3」が最もレベルが高い。

【0028】

また、同図の建物選択ウィンドウWD1においては、種類対応建物の1つとして「ショッピングモール」が対応付けられた建物ボタンBT21が配置されている。「ショッピングモール」は、「SHOP」としての種類属性を城に与える作用を有する建物である。「ショッピングモール」の建物についても、3つが存在し、それぞれに「L v 1」、「L v 2」、「L v 3」が割り当てられている。レベルが高くなるほど、「SHOP」の種類属性を有する城が建つ確率(割合)が高まる。「SHOP」の種類属性を有する城では、城内にて買い物をするダンジョンが行われる。

【0029】

10

また、同図の建物選択ウィンドウWD1においては、種類対応建物の1つとして「装備屋」が対応付けられた建物ボタンBT21が配置されている。「装備屋」は、「装備」としての種類属性を城に与える作用を有する建物である。「装備屋」の建物についても、3つが存在し、それぞれに「L v 1」、「L v 2」、「L v 3」が割り当てられている。レベルが高くなるほど、「装備」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「装備」の種類属性を有する城では、装備品を獲得するダンジョンが行われる。

【0030】

また、同図の建物選択ウィンドウWD1においては、種類対応建物の1つとして「ペットショップ」が対応付けられた建物ボタンBT21が配置されている。「ペットショップ」は、「モンスター」としての種類属性を城に与える作用を有する建物である。「ペットショップ」の建物についても、3つが存在し、それぞれに「L v 1」、「L v 2」、「L v 3」が割り当てられている。レベルが高くなるほど、「ペットショップ」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「ペットショップ」の種類属性を有する城ではモンスターを狩るダンジョンが行われる。

20

【0031】

同図の建物選択ウィンドウWD1において建物ボタンBT21が配列された領域はスクロールさせていくことで、さらに他の建物に対応する建物ボタンBT21を表示させることができる。

本実施形態においては、種類対応建物として、上記の「ショッピングモール」、「装備屋」、「ペットショップ」の他に、さらに「アイテム屋」、「武器屋」、「防具屋」、「指輪屋」が設けられている。これらの建物も、種類ごとに、それぞれ「L v 1」、「L v 2」、「L v 3」の3段階によるレベルが割り当てられた建物が設けられる。

30

【0032】

「アイテム屋」は、「アイテム」の種類属性を城に与える作用を有する建物である。「アイテム屋」のレベルが高くなるほど、「アイテム」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「アイテム」の種類属性を有する城ではアイテムを獲得するダンジョンが行われる。

「武器屋」は、「ソード(武器)」の種類属性を城に与える作用を有する建物である。「武器屋」のレベルが高くなるほど、「ソード」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「ソード」の種類属性を有する城ではソードを獲得するダンジョンが行われる。

40

「防具屋」は、「シールド(防具)」の種類属性を城に与える作用を有する建物である。「防具屋」のレベルが高くなるほど、「シールド」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「シールド」の種類属性を有する城ではシールドを獲得するダンジョンが行われる。

「アイテム屋」は、「アイテム」の種類属性を城に与える作用を有する建物である。「アイテム屋」のレベルが高くなるほど、「アイテム」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「アイテム」の種類属性を有する城ではアイテムを獲得するダンジョンが行われる。

「指輪屋」は、「リング(指輪)」の種類属性を城に与える作用を有する建物である。「指輪屋」のレベルが高くなるほど、「リング」の種類属性を有する城が建つ確率が高ま

50

る。「リング」の種類属性を有する城ではアイテムを獲得するダンジョンが行われる。

【0033】

なお、種類対応建物の種類は、上記の例に限定されない。例えば、本実施形態における変形例として、種類対応建物として「貴金属屋」をさらに設けてよい。「貴金属屋」は、「ゴールド」の種類属性を城に与える作用を有する建物である。「貴金属屋」のレベルが高くなるほど、「ゴールド」の種類属性を有する城が建つ確率が高まる。「ゴールド」の種類属性を有する城ではゴールドを獲得するダンジョンが行われる。

【0034】

建物には、その種類とレベルとの組み合わせに応じて必要とされるコスト（対価）とベット値とが定められており、建物を建てるごとに、ユーザの保有するコストとクレジット 10 とから、建てられた建物に応じた値が減算されていく。

ユーザは自分が保有するコストの総額のうちで消費可能な範囲で建物を建てていく。例えば、自分が保有するコストの残高が建物のコスト未満の状態で建物を建てる指示操作を行っても当該操作は受け付けられない。

【0035】

難易度属性に関すれば、例えば初心者のユーザは、できるだけ難易度を低くしたいと考える。一方で、熟練したユーザは、難易度を高く設定してイベントなどのクリアが困難な状況を楽しみたいと考える。本実施形態においては、難易度が高くなるほど、イベントのクリアなどに応じた報酬が高くなる。

難易度属性について自分の好みに設定しようとするにあたり、ユーザは、「訓練所」の建物のうちから自分が設定したい難易度属性に応じたレベルの「訓練所」の建物ボタン B T 2 1 に対する操作を行う。この操作に応じて、例えば建物選択ウィンドウ W D 1 が消去されて配置エリア表示領域 A R 1 1 が見える状態のゲーム画面 G P となる。そして、配置エリアにおいて、操作された建物ボタン B T 2 1 に対応する「訓練所」が、配置エリアにおいて先に選択されたマス C L に対応する敷地に配置された状態が表示される。 20

【0036】

また、種類属性に関して、ユーザが自分の好みに設定しようとする場合には、種類対応建物のうちから、自分が設定したい種類属性に対応する建物を選ぶようにする。具体例として、ユーザが「ショップ」の種類属性を設定したいと思っている場合には、「ショッピングモール」の建物を主に選ぶことになる。この場合、ユーザは、「ショッピングモール」の建物のうちから自分の保有するコストやクレジットで消費可能なレベルの建物を選び、選んだ建物に対応する建物ボタン B T 2 1 に対する操作を行う。この操作に応じて、例えば建物選択ウィンドウ W D 1 が消去されて配置エリア表示領域 A R 1 1 が見える状態のゲーム画面 G P となる。そして、配置エリアにおいて、操作された建物ボタン B T 2 1 に対応する「ショッピングモール」が、配置エリアにおいて先に選択されたマス C L に対応する敷地に配置された状態が表示される。 30

【0037】

また、本実施形態では、定められた上限の範囲内で、同じ種類の建物を複数建てることができる。従って、或る1つの建物を建てた後において、これと同じレベルあるいは異なるレベルで同じ種類の建物を建てることができる。 40

例えば「訓練所」の建物を複数建てた場合には、建てられた「訓練所」ごとのレベルに応じた難易度が加算された難易度が城に適用される。

また、種類対応建物について、同じ種類のものが複数建てられた場合には、複数の建物ごとのレベルに応じた、対応の種類属性の城の建つ確率が合算される。従って、ユーザが希望する種類属性の城を建てるには、配置エリアにおいて、希望の種類属性に対応する建物について、できるだけレベルの高いものをできるだけ多く配置する。

【0038】

この場合、希望の種類対応建物のみを建てることで、希望の種類属性の城が建つことになる。また、希望の種類対応建物としてレベルの高い建物のみを配置すれば、希望の種類属性であって、かつ、ダンジョンゲームの内容が充実した城が建つことになる。 50

しかしながら、領土に建てる（配置エリアに配置する）ことが可能な建物の数の上限は、例えば建物の種類ごとに定められている。また、城を建てることが可能となるには、例えば領土に建てられた建物の数が一定以上になることであるとか、建物の数に応じた人口が一定以上になるなどの条件を満たす必要がある。また、上記のように建物を建てるにはコストなどの消費が必要になる。このため、ユーザが希望する種類属性でレベルの高い建物のみを建てていくことは難しい。即ち、本実施形態の国作りゲームでは、ユーザは、希望の種類属性であっても自分が望むよりも低いレベルの建物を建てたり、希望の種類属性以外の建物を建てたりしなければならないといった制約を受けることになる。これにより、国作りゲームが単調になってしまふことが避けられる。

#### 【0039】

10

上記のように配置エリアに建物が配置されていくことで、配置エリアに配置された建物の内訳に応じて、城を建てた場合に設定されるダンジョン属性の確率が定まることになる。つまり、配置された難易度対応建物（「訓練所」）の内訳に応じて、城を建てた場合に設定される難易度属性が定まる。また、配置された種類対応建物の種類ごとの内訳に応じて、城を建てた場合に設定される種類属性の確率が、種類属性ごとに定まる。このように定まる、城を建てた場合に設定されるダンジョン属性の確率は、配置エリアに関する属性を示す情報（配置エリア属性情報）である。

#### 【0040】

20

本実施形態においては、上記のように定まる配置エリア属性情報をゲーム画面GPにて表示させることができる。図4は、ゲーム画面GPにて配置エリア属性情報を表示する配置エリア属性情報ウィンドウWD2の態様例を示している。同図の配置エリア属性情報ウインドウWD2は、例えばユーザの所定操作に応じて、ゲーム画面GPにおける一部領域に重畠されるようにして表示される。

同図の配置エリア属性情報ウインドウWD2においては、難易度表示領域AR21と、種類属性確率表示領域AR22とが配置される。

#### 【0041】

30

難易度表示領域AR21においては、現在の配置エリアにおいて配置される難易度対応建物（「訓練所」）ごとのレベルの総合に応じた難易度がバー表示によって示される。難易度表示領域AR21の表示を見ることで、ユーザは、現段階で城を建てた場合に、城のダンジョン属性として設定される難易度属性がどの程度のものであるのかを把握できる。

#### 【0042】

40

種類属性確率表示領域AR22においては、「SHOP（ショップ）」、「装備」、「モンスター」、「アイテム」、「ソード」、「シールド」、「リング」の各種類属性ごとの確率がバー表示によって割合として表される。種類属性確率表示領域AR22を見ることで、ユーザは、現段階で城を建てた場合に、城のダンジョン属性として設定される種類属性の確率を、種類属性ごとに把握することができる。具体的に、同図の例では、バーは「アイテム」が最も長く、次いで「SHOP」が長く、「モンスター」が最も短い状態となっている。また、「アイテム」、「SHOP」、「モンスター」以外の種類属性のバーは表示されていない。この場合、ユーザは、城を建てた場合には「アイテム」の種類属性となる確率が最も高く、次いで、「SHOP」、「モンスター」の順で確率が下がり、残る種類属性については設定される確率が「0」であることを把握できる。

ユーザは、このような配置エリア属性情報の表示を見ることで、例えば以降において、どのように建物を選んで配置エリアに配置していくか判断できる。

#### 【0043】

そして、ユーザが城を建てる際には、ゲーム画面GPの城発掘操作領域AR18における城発掘ボタンBT4に対する操作を行う。城発掘ボタンBT4が操作されたことに応じて、ゲーム画面GPは、図5のような表示が行われる。同図のゲーム画面GPにおいては、城情報表示領域AR31と、城発掘ダイアログボックスBX1とが配置される。

城発掘ボタンBT4に対する操作が行われたことに応じて、ゲーム装置10は、配置エリア属性情報に基づいて城のダンジョン属性を決定する。城情報表示領域AR31には、

50

決定されたダンジョン属性が反映された城についての情報が表示される。城情報表示領域 A R 3 1 にて表示された内容を見ることで、ユーザは、城についてどのようなダンジョン属性が決定されたのかを知ることができる。

#### 【 0 0 4 4 】

城発掘ダイアログボックス B X 1 は、ユーザに、今回決定されたダンジョン属性による城を発掘する（建てる）か否かを問い合わせるダイアログボックスである。城発掘ダイアログボックス B X 1 においては、消費城ポイント表示領域 A R 3 2 が配置される。消費城ポイント表示領域 A R 3 2 においては、今回決定されたダンジョン属性による城を発掘するのにユーザの保有する城コインから消費（減算）される城コイン（消費城コイン）の額が示される。ユーザは、消費城ポイント表示領域 A R 3 2 にて示される消費城ポイントと、城コイン表示領域 A R 1 5 において示される自分が保有する城ポイントとを確認し、今回の城を発掘した場合には、どのくらい自分の保有する城コインが減ってしまうのかを確認し、城を発掘するか否かを判断できる。

#### 【 0 0 4 5 】

ユーザは、今回の城を発掘すると決めた場合、城発掘ダイアログボックス B X 1 における「作る」ボタン B T 3 1 を操作する。「作る」ボタン B T 3 1 が操作されたことに応じて、配置エリアにおいて今回決定されたダンジョン属性による城が発掘される。この際、城情報表示領域 A R 3 1 と城発掘ダイアログボックス B X 1 の表示が消去され、配置エリアにおいては、今回決定されたダンジョン属性による城が新たに発掘された様子が所定の態様によって表現されるようにして表示が行われる。

10

#### 【 0 0 4 6 】

ここで、本実施形態における城の発掘には、2つの態様がある。本実施形態のゲームの開始に際しては、配置エリアには、城は建てられていない。そこで、1つの態様は、城が建てられていない状態から、新規に城を建てるというものである。

20

もう1つの態様は、既に城が建てられている状態のもとで、城の発掘を行うというものである。この場合、先に配置されていた城に代えて、新たに発掘された城が配置される。つまり、城の入れ替えが行われる。なお、城が建てられた後において、建物の配置、撤去、移動などを行わず、再度城を建てなおすことも可能である。この場合であっても抽選によって建てられる城が決まるため、異なる城が配置される可能性がある。

#### 【 0 0 4 7 】

30

また、配置エリア表示領域 A R 1 1 においては、配置エリアに配置されている城と建物のそれぞれに対応させて、それぞれに関連する情報（関連情報）を表示させることができる。

図 6 を参照して関連情報の表示態様例について説明する。同図は、配置エリア表示領域 A R 1 1 の一部を抜き出して示す図である。

同図には、配置エリアにて1つの城 C S L と複数の建物 O B J とが配置された状態が示されている。

城 C S L には、関連情報表示領域 A R 4 1 が重畠して表示されている。関連情報表示領域 A R 4 1 においては、城 C S L についての関連情報として、城 C S L の名称、城 C S L に応じたダンジョンゲームがプレイされた回数、及び城コイン収入が示される。城コイン収入は、他のユーザが城 C S L を訪れてダンジョンゲームをしたことに応じてユーザに報酬として与えられた城コインの総額を示す。

40

#### 【 0 0 4 8 】

また、建物 O B J のそれぞれにも関連情報表示領域 A R 4 2 が重畠して表示されている。建物 O B J に対応の関連情報表示領域 A R 4 2 には、関連情報として、建物の名称と、建物に付与されたレベルと、配置されたことに応じて城のダンジョン属性の決定の確率に与える作用についての説明（属性情報）が示されている。具体的に、同図の関連情報表示領域 A R 4 2 において示される属性情報は、「S H O P 割合」との文字と上向きの3本の矢印とが示されている。「S H O P 割合」との文字によって、当該建物 O B J は、城のダンジョン属性の決定にあたり、「ショップ」のダンジョン属性が決定される確率を高める

50

作用を有することが示される。また、3本の矢印によって、「ショップ」のダンジョン属性が決定される確率を高める作用として、レベル1、2、3のうち最も作用の強いレベル3であることが示される。

#### 【0049】

また、ユーザは、上記のように自分が建てた城に入って、ダンジョンゲームを行うことができる。ダンジョンゲームを行う際には、ユーザは、ゲーム画面G Pの城発掘操作領域A R 1 8に配置される「城に挑戦」ボタンB T 6(図1)を操作する。

「城に挑戦」ボタンB T 6が操作されると、ゲーム画面G Pは、城の内部を表す仮想空間の表示に遷移し、ユーザに対応するキャラクタが城の中に現れる。ユーザは、キャラクタを城内で移動させながらダンジョンゲームを進めていくことができる。また、ダンジョンゲームにおいてイベントをクリアできたことに応じて、ユーザにコストやクレジットが付与される。つまり、ユーザは、建物を建てるためのコストなどを必要とする場合には、積極的に城に入ってダンジョンゲームを行うことになる。

#### 【0050】

また、ユーザは、城を強化する城強化アイテムを獲得し、獲得した城強化アイテムを任意のタイミングで使用して自分が建てた城を強化することができる。城強化アイテムは、例えば一定以上のクレジットを消費することによって獲得できる。獲得した城強化アイテムを使用して城を強化したい場合、ユーザは、城玉使用ボタンB T 5を操作する。

城玉使用ボタンB T 5の操作が行われると、現在において配置エリアに建てられている城について、城強化アイテムに応じた強化が為される。具体的には、例えばイベントのクリアに応じた報酬が増加したり、より強力なアイテムが獲得できたりするようになる。

#### 【0051】

また、例えば1つの配置エリアにおいてこれ以上建物を配置できる敷地がなくなってしまったなどの条件が満たされたことに応じて、ユーザは、さらにもう1つの配置エリアを(即ち、国)作ることができる。

#### 【0052】

また、一度建てられた城は、建て替えられることなく存在し、一定期間(例えば、10日間)を経過すると消滅する。このように城の存続に期間的制限が与えられることで、例えば、ユーザがプレイする回数や時間を増加させることが可能になる。また、同じ城(ダンジョンゲーム)をユーザがプレイし続けることによるゲームの膠着化を防ぐことができる。

#### 【0053】

また、ユーザは、他のプレイヤーが建てた城のダンジョンゲームを行うことができる。ユーザは、同じ店舗S Tに設置されている他のゲーム装置1 0にて建てられている城を対象としてダンジョンゲームを行うことができる。また、ユーザは、他の店舗S Tにて設置されている他のゲーム装置1 0にて建てられた城を対象としてダンジョンゲームを行うこともできる。つまり、ユーザは他の国に遠征してダンジョンゲームを行うことができる。

#### 【0054】

遠征してダンジョンゲームを行いたい場合、ユーザは、ゲーム画面G Pにおいて配置される遠征ボタンB T 1 1を操作する。遠征ボタンB T 1 1が操作されると、ゲーム画面G Pは、ダンジョンゲームを行うための遠征先の国を選択する国選択画面の表示に切り替わる。

図7は、国選択画面の一例を示している。国選択画面はタブごとに画面を有する構造である。国選択画面のタブには、自店舗リストタブT A B 1と他店舗リストタブT A B 2とが含まれる。

ユーザが自店舗リストタブT A B 1をタッチする操作を行うと、ユーザがプレイしているゲーム装置1 0が設置された店舗S T(自店舗)における国のリストを提示する国リスト画面が表示される。

また、ユーザが他店舗リストタブT A B 2をタッチする操作を行うと、他のゲーム装置1 0が設置された店舗S T(自店舗)における国のリストを提示する国リスト画面が表示

10

20

30

40

50

される。

【0055】

同図においては、他店舗リストタブTAB2が操作されたことに応じて、国リスト表示領域AR51において他店舗の国リストが表示された状態が示されている。国リストにおいては、他店舗に設置されるゲーム装置10にて存在する配置エリアのうちから所定のアルゴリズムにより選択された所定数の配置エリアに相当する国がリスト形式で提示される。国リストにおいては、4つの国ごとに応する4つの国選択ボタンBT41(BT41-1～BT41-4)が配置される。国リストは、スクロールの操作を行うことで、他の国に対応する国選択ボタンBT41を表示させることができる。

ユーザは、国リストにおいて配置される国選択ボタンBT41のうちから、任意の国選択ボタンBT41を選択する操作を行うことができる。同図においては、国選択ボタンBT41-2が選択された状態が示されている。

【0056】

国リスト表示領域AR51の右側には、配置エリア状況表示領域AR52が配置される。配置エリア状況表示領域AR52には、国リストにおいて選択されている国選択ボタンBT41に対応する国の様子、即ち配置エリアの状況が表示される。ユーザは、配置エリア状況表示領域AR52を見ることで、選択した国に対応する配置エリアにおいてどのように城と建物とが配置されているのかを把握できる。

【0057】

また、自店舗リストタブTAB1をタッチする操作が行われた場合には、国リスト表示領域AR51において、自店舗の国リストが表示される。自店舗の国リストにおいては、自店舗に設置されるゲーム装置10にて存在する全ての配置エリアに相当する国ごとに応する国選択ボタンBT41が配列される。従って、自店舗に関しては、ユーザは、自店舗に設置されているゲーム装置10にて存在する全ての国(配置エリア)に遠征できる。

【0058】

ユーザは、自分が遠征したい国に対応する国選択ボタンBT41を操作して、自分が遠征したい国が選択された状態とする。この状態のもとで、ユーザは、選択された国を遠征先として決定する遠征先決定操作を行う。

遠征先決定操作に応じて、ゲーム装置10は、遠征先決定操作により指定された配置エリアに応じたゲームを実行している他のゲーム装置10にゲームデータを要求する。他のゲーム装置10は、要求に応答して、遠征先決定操作により指定された配置エリアに応じたゲームデータを送信する。ゲーム装置10は、受信されたゲームデータを利用してダンジョンゲームを進行させる。このようにして、ユーザは、他のゲーム装置10にて建てられた城のダンジョンゲームをプレイすることができる。このようにして他のゲーム装置10にて建てられた城のダンジョンゲームをプレイしたことに応じては、例えばプレイされたダンジョンゲームを建てたプレイヤーに対して報酬として所定の城ポイントが付与される。

【0059】

図8を参照して、本実施形態のゲーム装置10の構成例について説明する。同図のゲーム装置10は、通信部110、制御部120、記憶部130、表示部140及び操作部150を備える。

通信部110は、中継装置20と接続することで、同じ店舗ST(自店舗)における他のゲーム装置10と通信を行う。また、通信部110は、中継装置20からさらにネットワークNWを経由して他の店舗ST(他店舗)における他のゲーム装置10と通信を行う。

【0060】

制御部120は、ゲーム装置10における制御を実行する。制御部120としての機能は、ゲーム装置10が備えるCPU(Central Processing Unit)がプログラムを実行することにより実現される。

【0061】

10

20

30

40

50

制御部120は、第1ゲーム制御部121と第2ゲーム制御部122とを備える。第1ゲーム制御部121は、国作りゲームに関する制御を実行する。第2ゲーム制御部122は、ダンジョンゲームに関する制御を実行する。

#### 【0062】

第1ゲーム制御部121は、配置エリア表示部1211、オブジェクト配置指示受付部1212、エリア属性情報表示部1213、決定要求操作受付部1214、第2ゲーム決定部1215、及び第2ゲーム変更部1216を備える。

配置エリア表示部1211は、配置エリアを表示する。

オブジェクト配置指示受付部1212は、複数の建物のうちから選択されたオブジェクトの配置エリアへの配置の指示を受け付ける。

エリア属性情報表示部1213は、エリア属性情報を表示する。

決定要求操作受付部1214は、ダンジョンゲームの内容（即ち、城）の決定を要求する操作を受け付ける。

#### 【0063】

第2ゲーム決定部1215は、決定要求操作受付部1214にて操作が受け付けられた場合に、ダンジョンゲームの内容（即ち、城）を決定する。

第2ゲーム変更部1216は、第2ゲーム決定部1215により決定されたダンジョンゲームの内容を変更する。

前述のように、城発掘と、城玉の使用による城の強化は、国作りゲームの一環として行われる。このため、第2ゲーム決定部1215と第2ゲーム変更部1216は、第2ゲーム制御部122ではなく、第1ゲーム制御部121に備えられる。

#### 【0064】

記憶部130は、制御部120が利用する各種の情報を記憶する。記憶部130は、建物情報記憶部131、配置エリア属性情報記憶部132、及び城情報記憶部133を備える。

建物情報記憶部131は、建物情報を記憶する。1つの建物情報は、配置エリアに配置可能な建物のうちの1つに対応する。1つの建物情報は、対応の建物についての、種類、レベル、占有するマスの数及びマスの配列パターン、建物の表示データなどを含む。ここで、マスの配列パターンは、例えば $1 \times 1$ 、 $2 \times 2$ などのような四角形（長方形又は正方形）とされてもよいし、三角形などをはじめとして四角形以外の多角形を形成するようなパターンとされてもよい。図3に例示した建物選択ウィンドウWD1における建物ボタンBT21内に表示される画像は、建物情報をを利用して生成される。

#### 【0065】

配置エリア属性情報記憶部132は、エリア属性情報を記憶する。エリア属性情報は、1つの配置エリアに対応する情報であって、前述のように、配置エリアにおける建物の配置に応じて定まる、城を建てた場合に設定される種類属性の確率を、種類属性ごとに示す情報である。配置エリア属性情報記憶部132は、ゲーム装置10にて設定されている配置エリア（即ち、国）ごとの配置エリア属性情報を記憶する。

#### 【0066】

図9は、1つの配置エリアに対応する配置エリア属性情報の構造例を示している。同図の配置エリア属性情報は、配置エリア基本情報、ユーザ情報、建物配置情報、難易度、種類属性別重み値の各フィールドを含む。

配置エリア基本情報のフィールドは、対応の配置エリアに関する配置エリア基本情報を格納する。配置エリア基本情報は、例えば配置エリアID、配置エリアに対応する国名などの情報を含む。

ユーザ情報のフィールドは、対応の配置エリアの作成者であるユーザに関するユーザ情報を格納する。ユーザ情報は、例えばユーザID、ユーザ名などの情報を含む。

建物配置情報のフィールドは、配置エリアにおける建物の配置状態を示す情報である。建物配置情報により、配置エリアのどの敷地（マス）にどの建物が配置されているのかが示される。

## 【0067】

難易度のフィールドは、城を建てた場合にダンジョンゲームに設定される難易度の値を格納する。難易度は、例えば、建物配置情報により配置エリアに配置されていることが示される難易度対応建物（「訓練所」）ごとに設定されたレベルに応じた難易度の総和として算出される。

種類属性別重み値のフィールドは、現在の種類対応建物の配置状態に応じた、種類属性ごとの重み値を格納する。ここで重み値は、種類属性ごとの建物に設定されたレベル1、2、3のレベルごとに応じて定められたポイントの総和として算出される。重み値が高い種類属性ほど、城を建てた場合にダンジョンゲームに設定される種類属性として決定される確率が高い。

種類属性別重み値のフィールドは、ショップ属性重み値、装備属性重み値、モンスター属性重み値、アイテム属性重み値、ソード属性重み値、シールド属性重み値、及びリング属性重み値の各フィールドを含む。

ショップ属性重み値のフィールドは、ショップ属性重み値を格納する。「ショップ」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「ショッピングモール」である。ショップ属性重み値は、配置エリアに配置されている「ショッピングモール」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

装備属性重み値のフィールドは、装備属性重み値を格納する。「装備」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「装備屋」である。装備属性重み値は、配置エリアに配置されている「装備屋」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

モンスター属性重み値のフィールドは、モンスター属性重み値を格納する。「モンスター」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「ペットショップ」である。モンスター属性重み値は、配置エリアに配置されている「ペットショップ」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

アイテム属性重み値のフィールドは、アイテム属性重み値を格納する。「アイテム」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「アイテム屋」である。アイテム属性重み値は、配置エリアに配置されている「アイテム屋」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

ソード属性重み値のフィールドは、ソード属性重み値を格納する。「ソード」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「武器屋」である。ソード属性重み値は、配置エリアに配置されている「武器屋」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

シールド属性重み値のフィールドは、シールド属性重み値を格納する。「シールド」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「防具屋」である。シールド属性重み値は、配置エリアに配置されている「防具屋」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

リング属性重み値のフィールドは、リング属性重み値を格納する。「リング」としての種類属性を城に与える作用を有する建物は「指輪屋」である。リング属性重み値は、配置エリアに配置されている「指輪屋」ごとのレベルに応じたポイントの総和として算出される。

## 【0068】

説明を図8に戻す。城情報記憶部133は、配置エリアに配置可能な城に関連する城情報を記憶する。第2ゲーム決定部1215は、城情報記憶部133から1つの城を選択することで、配置エリアに建てる城、即ちダンジョンゲームの内容を決定する。

図10は、城情報記憶部133が記憶する城情報の構造例を示している。同図の城情報は、難易度ごとに城グループが対応付けられた構造を有する。同図においては、1~10の難易度が定められた例が示されている。そして、難易度1~10のそれぞれに対して、第1城グループ~第10城グループによる各1つの城グループが対応付けられる。つまり、本実施形態においては、難易度ごとに、城グループが対応付けられている。

そのうえで、1つの城グループには、第1城サブグループ~第7城サブグループによる

10

20

30

40

50

7つの城サブグループが含まれる。1つの城サブグループは、1つの種類属性に対応する。例えば、第1城サブグループ～第7城サブグループは、それぞれ、「ショップ」、「装備」、「モンスター」、「アイテム」、「ソード」、「シールド」、「リング」の種類属性に対応する。

#### 【0069】

そのうえで、1つの城サブグループは、第1城データ～第N城データのN個の城データを含む。本実施形態において、城に対応するダンジョン属性としての難易度属性と種類属性との組み合わせは、城サブグループの段階で定まることから、本実施形態では、同じダンジョン属性を有する城が複数設けられることになる。同じダンジョン属性を有する城の間では、例えば城内の構造や獲得できるアイテム等などが異なる。このように、同じダンジョン属性のもとであっても城を1つとするのではなく複数とし、複数の城のうちから1つの城が選ばれるようにすることで、城を建てる際に同じダンジョン属性が抽選されたとしてもタイプの異なる城を建てることができるようにして、ユーザが飽きにくいように配慮している。なお、第1城サブグループ～第7城サブグループの各城サブグループに含まれる城データの数は、同じでなくともよい。

10

#### 【0070】

説明を図8に戻す。表示部140は、制御部120の制御に応じて画像を表示する。操作部150は、ゲーム装置10に備えられる各種の操作子、操作デバイスを一括して示す。

#### 【0071】

20

図11のフローチャートを参照して、本実施形態におけるゲーム装置10が、配置エリアへの建物の配置に関連して実行する処理手順例について説明する。

ゲーム装置10において、オブジェクト配置指示受付部1212は、建物配置指示操作が行われるのを待機する(ステップS100-N0)。建物配置指示操作として、ユーザは、「建物を建てる」ボタンBT1(図2)を操作して建物選択ウィンドウWD1(図3)を表示させ、配置する建物を建物選択ウィンドウWD1から選択する。そして、例えば操作部150が備える操作子に対する所定操作によって、選択された建物を配置するマスCLを指定し、配置を指示する。

#### 【0072】

建物配置指示操作の行われたことが判定された場合(ステップS100-YES)、オブジェクト配置指示受付部1212は、選択された建物を配置エリアに配置できる建物配置条件が成立しているか否かについて判定する(ステップS102)。ここでの建物配置条件の具体例は、ユーザが保有するコストの残高が、選択された建物を建てるのに必要なコスト以上であることと、選択された建物と同じ種類の建物が配置エリアにおいて配置されている数が、予め定められた上限を越えていないこととの2つの条件要素を満たすことである。

30

#### 【0073】

建物配置条件が成立している場合(ステップS102-YES)、オブジェクト配置指示受付部1212は、建物配置指示操作を受け付ける。建物配置指示操作を受け付けたことに応じて、オブジェクト配置指示受付部1212は、配置エリアにおいて建物配置指示操作により指定されたマスCLによる敷地に、選択された建物を配置する(ステップS104)。ステップS104の処理により、ゲーム画面GPにおいては、配置エリアに選択された建物が新たに配置された状態が表示される。

40

また、オブジェクト配置指示受付部1212は、ステップS104による建物の配置が反映されるように配置エリア属性情報記憶部132が記憶する配置エリア属性情報(図9)を更新する(ステップS106)。ステップS106において、オブジェクト配置指示受付部1212は、配置エリア属性情報における建物配置情報について、ステップS104により配置された建物が示されるように更新する。また、配置された建物が難易度対応建物(「訓練所」)である場合、オブジェクト配置指示受付部1212は、ステップS104により配置された建物のレベルに応じた難易度の値を加算するようにして、難易度の

50

フィールドの値を更新する。また、配置された建物が種類対応建物である場合、オブジェクト配置指示受付部 1212 は、該当の種類別属性重み値について、ステップ S104 により配置された建物のレベルに応じたポイントを加算するようにして更新する。

#### 【0074】

一方、建物配置条件が成立していない場合（ステップ S102 - NO）、ステップ S104 及びステップ S106 の処理がスキップされ、同図の処理が終了される。なお、この場合には、例えば建物配置条件が成立していないために建物が配置できない旨をユーザに伝えるメッセージなどが表示部 140 にて表示されるようにしてよい。

#### 【0075】

なお、建物の移動が行われた際にも、配置エリア属性情報における建物配置情報の更新が行われる。また、建物の撤去が行われた際にも、配置エリア属性情報における建物配置情報が更新され、該当の種類別属性重み値について、撤去された建物のレベルに応じたポイントが減算されようにして更新される。

#### 【0076】

次に、図 12 のフローチャートを参照して、本実施形態のゲーム装置 10 が、城の発掘（城を建てる）ことに関連して実行する処理手順例について説明する。

ゲーム装置 10 において、決定要求操作受付部 1214 は、城発掘指示操作（決定要求操作の一例）が行われるのを待機する（ステップ S200 - NO）。城発掘指示操作として、ユーザは、城発掘ボタン BT4（図 2）を操作する。

#### 【0077】

城発掘指示操作の行われたことが判定された場合（ステップ S200 - YES）、決定要求操作受付部 1214 は、城発掘条件が成立しているか否か判定する（ステップ S202）。ここでの城発掘条件の具体例を挙げる。1つは、配置エリアが相当する国の人団が一定以上となっていること、との条件要素を満たすことである。あるいは、ユーザの保有する城ポイントが一定以上であること、との条件要素を満たすことである。あるいは、これらの条件要素の双方を満たすことを城発掘条件としてもよい。

#### 【0078】

城発掘条件が成立している場合（ステップ S202 - YES）、決定要求操作受付部 1214 は、城発掘指示操作を受け付ける。城発掘指示操作が受け付けられたことに応じて、以下の処理が実行される。

即ち、第 2 ゲーム決定部 1215 は、建てるべき城、即ちダンジョンゲームの内容を決定する処理（城決定処理）を実行する（ステップ S204）。そして、第 2 ゲーム決定部 1215 は、ステップ S204 による決定結果を表示する（ステップ S206）。ステップ S206 により、ゲーム画面 GP の配置エリアにおいて、ステップ S204 により決定された城が発掘された状態が所定の態様で表示される。

#### 【0079】

次に、図 13 のフローチャートを参照して、図 12 のステップ S204 としての城決定処理の手順例について説明する。

第 2 ゲーム決定部 1215 は、配置エリア属性情報記憶部 132 が記憶する配置エリア属性情報（図 9）から難易度を取得する。第 2 ゲーム決定部 1215 は、取得した難易度に基づいて、ダンジョン属性における難易度属性としての難易度の値を決定する（ステップ S300）。

#### 【0080】

また、第 2 ゲーム決定部 1215 は、配置エリア属性情報から、7つの種類属性ごとの種類属性別重み値（ショップ属性重み値、装備属性重み値、モンスター属性重み値、アイテム属性重み値、ソード属性重み値、シールド属性重み値、及びリング属性重み値）を取得する（ステップ S302）。

#### 【0081】

第 2 ゲーム決定部 1215 は、ステップ S302 により取得した7つの種類属性ごとの種類属性別重み値に基づき、7つの種類属性ごとの抽選確率を設定する（ステップ S30

10

20

30

40

50

4)。

一例として、第2ゲーム決定部1215は、7つの種類属性ごとの抽選確率を以下のように設定する。ここで、ステップS302により取得された7つの種類属性重み値である、ショップ属性重み値、装備属性重み値、モンスター属性重み値、アイテム属性重み値、ソード属性重み値、シールド属性重み値、及びリング属性重み値をそれぞれ、a1、a2、a3、a4、a5、a6、a7とする。第2ゲーム決定部1215は、7つの種類属性ごとの種類属性別重み値の総和  $a_t = (a_1 + a_2 + a_3 + a_4 + a_5 + a_6 + a_7)$  を算出する。そのうえで、ショップ属性重み値、装備属性重み値、モンスター属性重み値、アイテム属性重み値、ソード属性重み値、シールド属性重み値、及びリング属性重み値ごとの抽選確率について以下のように算出する。以下の各式において、ショップ属性重み値、装備属性重み値、モンスター属性重み値、アイテム属性重み値、ソード属性重み値、シールド属性重み値、及びリング属性重み値ごとの抽選確率を、それぞれ、P1、P2、P3、P4、P5、P6、P7とする。

$$\begin{aligned} P_1 &= a_1 / a_t \cdots \text{ (式 1) } \\ P_2 &= a_2 / a_t \cdots \text{ (式 2) } \\ P_3 &= a_3 / a_t \cdots \text{ (式 3) } \\ P_4 &= a_4 / a_t \cdots \text{ (式 4) } \\ P_5 &= a_5 / a_t \cdots \text{ (式 5) } \\ P_6 &= a_6 / a_t \cdots \text{ (式 6) } \\ P_7 &= a_7 / a_t \cdots \text{ (式 7) } \end{aligned}$$

なお、以降の説明において抽選確率P1～P7について特に区別しない場合には、抽選確率Pと記載する。

#### 【0082】

次に、第2ゲーム決定部1215は、ステップS300により決定された難易度属性として示される難易度の値に該当する城グループを、城情報記憶部133が記憶する城情報(図10)から選択する(ステップS306)。ステップS300により決定された難易度属性としての難易度の値が、例えば「8」であった場合、ステップS306によっては、城情報における「8」の難易度に対応付けられた第8城グループが選択される。

#### 【0083】

次に、第2ゲーム決定部1215は、ステップS306により選択された城グループから、ステップS304により設定された抽選確に従って、城サブグループを抽選する(ステップS308)。

城サブグループを抽選するにあたり、第2ゲーム決定部1215は、例えば一定の抽選数値範囲に対して、ステップS304により設定された抽選確率P1～P7間の比率に応じた数値範囲区間を種類属性ごとに割り当てる。

具体的に、抽選数値範囲が「1」～「100」、抽選確率P1=30%(0.3)、抽選確率P2=25%(0.25)、抽選確率P3=20%(0.2)、抽選確率P4=15%(0.15)、抽選確率P5=10%、抽選確率P6=0%、抽選確率P7=0%である場合を例に挙げる。

この場合、第2ゲーム決定部1215は、抽選確率P1に対応する「ショップ」の種類属性には「1」～「100」の抽選数値範囲における「1」～「30」の数値範囲区間を割り当てる。

また、第2ゲーム決定部1215は、抽選確率P2に対応する「装備」の種類属性には「31」～「55」の数値範囲区間を割り当てる。

また、第2ゲーム決定部1215は、抽選確率P3に対応する「モンスター」の種類属性には「56」～「75」の数値範囲区間を割り当てる。

また、第2ゲーム決定部1215は、抽選確率P4に対応する「アイテム」の種類属性には「76」～「90」の数値範囲区間を割り当てる。

また、第2ゲーム決定部1215は、抽選確率P5に対応する「ソード」の種類属性には「91」～「100」の数値範囲区間を割り当てる。

10

20

30

40

50

抽選確率 P 6 に対応する「シールド」の種類属性と、抽選確率 P 7 に対応する「リング」の種類属性とには、数値範囲区間は割り当てられない。

#### 【 0 0 8 4 】

第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、上記のように数値範囲区間の割り当てを行ったうえで、例えば乱数を発生させることで、「1」～「100」の抽選数値範囲のうちから 1 つの数値をランダムに選択する。第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、城グループに含まれる第 1 城サブグループ～第 7 城サブグループのうちから、選択された数値が含まれる数値範囲区間が割り当てられた種類属性が対応する城サブグループを選択する。このようにして城サブグループの抽選が行われる。このように抽選された城サブグループは、ステップ S 3 0 0 により決定された難易度属性と、ステップ S 3 0 4 により設定された抽選確率に従って抽選された種類属性とに該当する同じダンジョン属性のもとで、異なるダンジョンゲームの内容を有する城のグループである。

#### 【 0 0 8 5 】

次に、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、ステップ S 3 0 8 により抽選された城サブグループに含まれる城データのうちから、例えば乱数の発生により 1 つの城データを抽選する（ステップ S 3 1 0）。このように抽選された城データによる城が、ユーザの城発掘指示操作に応じて建てられるべき城（即ち、ダンジョンゲームの内容）についての決定結果となる。第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、図 1 2 のステップ S 2 0 6 において、ステップ S 3 1 0 により抽選された城データを利用して城についての決定結果を表示する。

#### 【 0 0 8 6 】

〔 実施形態のまとめ 〕

( 1 ) 以上説明したように、本実施形態におけるゲームシステムは、建物（オブジェクトの一例）の配置に基づいて進行する国作りゲーム（第 1 ゲームの一例）と、国作りゲームと異なるダンジョンゲーム（第 2 ゲームの一例）とを実行するゲーム装置 1 0（ゲーム処理装置の一例）を有する。ゲーム装置 1 0 は、配置エリア表示部 1 2 1 1 と、オブジェクト配置指示受付部 1 2 1 2 と、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 とを備える。

配置エリア表示部 1 2 1 1 は、2 以上の建物を配置可能な配置エリアを表示する。オブジェクト配置指示受付部 1 2 1 2 は、異なる属性の種類を示す情報又は / 及び異なる属性の値を示す情報（属性情報の一例）がそれぞれ関連付けられた複数の建物のうちから選択された建物の配置エリアへの配置の指示を受け付ける。第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、配置エリアに配置されている建物の属性の種類を示す情報又は / 及び属性の値を示す情報に基づいて、ダンジョンゲームの内容を決定する。

上記構成によれば、国作りゲームにおいて配置エリアに配置する建物に応じて、ダンジョンゲームの内容が決定される。これにより、ユーザの建物の配置の仕方によりユーザの意向が反映されるようにしてダンジョンゲームの内容を決定することができ、ユーザがゲームを行うモチベーションを維持できるようになる。

#### 【 0 0 8 7 】

( 2 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、属性情報には、ダンジョンゲームの難易度を決定するのに利用される難易度属性情報が含まれ、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、配置エリアに配置されている建物の難易度属性情報に基づいてダンジョンゲームの難易度を決定可能である。

上記構成によれば、建物の配置の仕方により、ダンジョンゲームに設定される難易度に關してユーザの意向を反映させることが可能になる。

#### 【 0 0 8 8 】

( 3 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、属性情報には、ダンジョンゲームの種類を決定するのに利用される種類属性情報が含まれ、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、配置エリアに配置されている建物の種類属性情報に基づいてダンジョンゲームの種類を決定可能である。

上記構成によれば、建物の配置の仕方により、ダンジョンゲームの種類に關してユーザの意向を反映させることが可能になる。

10

20

30

40

50

**【 0 0 8 9 】**

( 4 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、配置エリア表示部 1 2 1 1 は、配置エリアにおいて、配置されている建物の属性の種類を示す情報又は／及び属性の値を示す情報（属性情報の一例）を表示する。

上記構成によれば、配置エリアにおいて、配置された建物の属性の種類や属性の値などの情報が表示される。これにより、ユーザは、配置エリアにどのような建物を配置したのか確認が行いやすくなる。

**【 0 0 9 0 】**

( 5 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、属性情報には、属性の種類と属性の値を示す情報が少なくとも含まれ、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、配置エリアに配置されている建物ごとに関連付けられた属性の種類と属性の値とから属性の種類ごとに算出された属性重み値（属性の値の総和の一例）に基づいて、ダンジョンゲームの内容を決定する。

上記構成によれば、ユーザの希望するダンジョンゲームの内容に対応する種類属性の建物を増やすほど、ユーザの希望するダンジョンゲームの内容の城が建つ可能性が高くなるため、ユーザは、明確な目標を持って建物を建てていくようにして国作りゲームをプレイしていくことができる。

**【 0 0 9 1 】**

( 6 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、属性情報には、属性の種類と属性の値を示す情報が少なくとも含まれ、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、配置エリアに配置されている建物ごとに関連付けられた属性の種類と属性の値とに基づいて、それぞれが異なる内容を有する複数のダンジョンゲームの候補ごとの抽選確率を設定し、該設定された抽選確率に基づいて複数のダンジョンゲームの候補の中からダンジョンゲームの抽選を行う。

上記構成によれば、ユーザの希望するダンジョンゲームの内容に対応する種類属性の建物を増やすほど、ユーザの希望する内容のダンジョンゲームが行われる城が抽選される確率が高くなるため、ユーザは、明確な目標を持って建物を建てていくようにして国作りゲームをプレイしていくことができる。

**【 0 0 9 2 】**

( 7 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、属性情報には、属性の種類と属性の値を示す情報が少なくとも含まれ、配置エリアに配置されている建物ごとに関連付けられた属性の種類と属性の値とから属性の種類ごとに算出された属性の種類ごとの種類属性別重み値（総和の一例）に基づいたエリア属性情報を表示するエリア属性情報表示部 1 2 1 3 をさらに備える。

上記構成によれば、これまでに配置エリアに配置された建物に応じて、種類属性ごとの重み値が表示されることになる。これにより、ユーザは、現段階においてどのようなダンジョンゲームの城が建つ傾向であるのかを簡易に把握できる。

**【 0 0 9 3 】**

( 8 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 により決定されたダンジョンゲームの内容を変更する第 2 ゲーム変更部 1 2 1 6 をさらに備える。

上記構成によれば、一度建てられた城のダンジョンゲームの内容を変更することが可能となる。これにより、城が建てられた後においてもダンジョンゲームの内容が固定されることなく変更される余地が与えられるため、ユーザがダンジョンゲームに飽きにくくなる。

**【 0 0 9 4 】**

( 9 ) また、本実施形態のゲームシステムにおいて、城発掘指示操作（ダンジョンゲームの内容の決定を要求する操作の一例）を受け付ける決定要求操作受付部 1 2 1 4 をさらに備え、第 2 ゲーム決定部 1 2 1 5 は、決定要求操作受付部 1 2 1 4 にて操作が受け付けられた場合に、ダンジョンゲームの内容を決定する。

10

20

30

40

50

上記構成によれば、ダンジョンゲームの内容を決定する（即ち、城を建てる）にあたり、ユーザが城発掘指示操作を行う。これにより、国作りゲームの進行のもとでユーザが意図したタイミングで城を建てる指示を行うことができる。

#### 【0095】

以下、本実施形態の変形例について説明する。

##### [第1変形例]

第2ゲーム決定部1215は、図12のステップS204において以下のように城決定処理を行ってもよい。例えば、ゲーム上で城のダンジョン属性について、それぞれが異なる特徴を与える複数の種類属性を設定し、ユーザは、各種類属性に応じた建物を配置エリアに配置できるようにする。

10

一例として、以下のように5つの種類属性X、Y、A、B、Cを設定する。種類属性Xは、対応の種類属性重み値によりダンジョンゲーム全体についての難易度を決定する作用を有する。種類属性Yは、対応の種類属性重み値によりダンジョンゲームの種類を決定する作用を有する。

種類属性Aは、対応の種類属性重み値によりダンジョンゲームにおけるアイテムの数、グレードを決定する作用を有する。種類属性Bは、対応の種類属性重み値によりダンジョンゲームにおける装備の数、グレードを決定する作用を有する。種類属性Cは、対応の種類属性重み値によりダンジョンゲームにおけるキャラクタの数、強さを決定する作用を有する。

ユーザは、上記の5つの種類属性ごとに応じた建物を配置エリアに配置することが可能であり、各種類属性の種類属性重み値は、配置エリアに配置された対応の種類属性の建物のレベルに応じたポイントの総和として求められる。

20

#### 【0096】

そのうえで、城決定処理として、第2ゲーム決定部1215は、種類属性Xの種類属性重み値により城に対応するダンジョンゲームの難易度を決定し、種類属性Yの種類属性重み値によりダンジョンゲームの種類を決定する。さらに、第2ゲーム決定部1215は、種類属性Aの種類属性重み値によりダンジョンゲームにおけるアイテムの数とグレードとを決定し、種類属性Bの種類属性重み値によりダンジョンゲームにおける装備の数とグレードとを決定し、種類属性Cの種類属性重み値によりダンジョンゲームにおけるキャラクタの数とグレードとを決定する。このようにして、ユーザの城発掘指示操作に応じて建てるべき1つの城の内容が決定される。

30

#### 【0097】

##### [第2変形例]

また、第2ゲーム決定部1215は、図12のステップS204の城決定処理において、以下のようにダンジョンゲームにおける報酬付与の態様を決定してもよい。

本変形例では、複数の種類属性のうちの1つに、ダンジョンゲームにおいてイベント等をクリアした場合にユーザに付与される報酬に影響を与える「報酬ランク」の種類属性を設ける。この場合、配置エリアに配置可能な建物の種類属性のうちに「報酬ランク」の種類属性に対応するものが含まれる。

そして、第2ゲーム決定部1215は、城決定処理にあたり、「報酬ランク」の種類属性重み値が高くなるのに応じて、ダンジョンゲームにおける同じイベントのクリアに対して付与される報酬が増加する傾向となるように、即ち、「報酬ランク」が高くなるように設定する。

40

#### 【0098】

上記のようにダンジョンゲームにおける「報酬ランク」を設定する構成の一具体例として、記憶部130に、図14に示す報酬ランクテーブルを記憶させておき、第2ゲーム決定部1215が、報酬ランクテーブルを参照してもよい。

同図の報酬ランクテーブルは、「報酬ランク」の種類属性重み値の範囲ごとに、報酬レベル1～4の4段階の報酬レベルの抽選確率が対応釣られた構造である。報酬レベル1～4は、ユーザに付与する報酬の段階的な高低に対応し、報酬レベル1から報酬レベル4に

50

かけて段階的に付与される報酬が高くなる。報酬レベル1の報酬が最も低く、報酬レベル4の報酬が最も高い。

同図によれば、「報酬ランク」の種類属性重み値の範囲が「0～1」である場合には、第2ゲーム決定部1215は、報酬レベル1が80%、報酬レベル2が20%、報酬レベル3、4がそれぞれ0%の確率で抽選されるように報酬ランクを設定する。

また、「報酬ランク」の種類属性重み値の範囲が「2～4」である場合には、第2ゲーム決定部1215は、報酬レベル1が20%、報酬レベル2が60%、報酬レベル3が20%、報酬レベル4が0%の確率で抽選されるように報酬ランクを設定する。

また、「報酬ランク」の種類属性重み値の範囲が「5～7」である場合には、第2ゲーム決定部1215は、報酬レベル1が0%、報酬レベル2が20%、報酬レベル3が60%、報酬レベル4が20%の確率で抽選されるように報酬ランクを設定する。10

また、「報酬ランク」の種類属性重み値の範囲が「8」以上である場合には、第2ゲーム決定部1215は、報酬レベル1が0%、報酬レベル2が0%、報酬レベル3が20%、報酬レベル4が60%の確率で抽選されるように報酬ランクを設定する。

#### 【0099】

##### [第3変形例]

上記実施形態においては、配置エリアにおいて建物が配置される敷地の位置については、城の決定に関して特に影響を与えるものではなかった。しかしながら、配置エリアにおいて建物が配置される敷地の位置が城の決定に影響を及ぼすようにしてもよい。一具体例として、配置エリアにおいて建物の配置される敷地が城の建設位置に近いほど、その建物の種類属性重み値が高くなり、より多くの影響を及ぼすようにしてもよい。このためには、例えば配置エリアにおけるマスC1について、城の建設位置との距離が短くなるほど大きくなる係数を割り当てる。そのうえで、建物を配置した際には、配置された建物の種類属性のポイントとして、レベルに応じたポイントに係数を乗算した値を、種類属性重み値に加算すればよい。20

#### 【0100】

##### [第4変形例]

本実施形態のもとで、ダンジョンゲームでのプレイ結果に基づいて、国作りゲームの内容が変化するようにされてもよい。

例えば、特定の城に対応するダンジョンゲームをクリアすると、国作りゲームにおいて、新たな種類属性に応じた建物を建てることができるようにもよい。30

あるいは、ダンジョンゲームにて獲得された武器、アイテムなどに応じて、国作りゲームにおける配置エリア（即ち、国）の拡張、あるいは配置エリアの追加などが行われるようにもよい。

#### 【0101】

##### [第5変形例]

先の実施形態においては、他のゲーム装置10において建てられた城（即ち、他国の城）に入ってダンジョンゲームを行った場合、ダンジョンゲームが行われた城を建てたユーザの城ポイントが増加するようにされていた。このように1つの配置エリアの城のダンジョンゲームを他のユーザがプレイした場合に、城を建てたユーザに応じて還元される報酬としては、城ポイント以外のパラメータであってもよく、例えば配置エリア（国）の人口が増えるようにされてもよい。40

また、このような人口のパラメータに応じたランキングを設定し、ランキングの高いユーザには表彰が行われるようにもよい。

#### 【0102】

##### [第6変形例]

先の実施形態においては、配置エリアに配置されているオブジェクトの属性情報に基づいて決定されるゲームとしては、オブジェクトの配置に基づいて進行するゲームとは異なるダンジョンゲームであったが、ダンジョンゲーム以外であってもよい。一例として、城に応じて行われるゲームは、スロットゲームであってもよい。

50

この場合、建物に対応付けられる種類属性としては、スロットゲームにおけるリール配列の内容を決定する作用を有する属性、リール配列の数を決定する作用を有する属性、入賞ラインの数を決定する作用を有する属性、入賞が成立した場合の報酬量の決定を決定する作用を有する属性、マルチプライア（乗率）を決定する作用を有する属性、ワイルドシンボルの数を決定する作用を有する属性、フリーゲームの回数を決定する作用を有する属性などが設けられる。

#### 【0103】

##### [第7变形例]

城に応じて行われるゲームは、ボール抽選ゲームであってもよい。ボール抽選ゲームは、複数のボールポケットが配置されたフィールドにボールを投入し、投入されたボールがいずれのボールポケットに入るかに応じて抽選が行われるゲームである。

10

この場合、建物に対応付けられる種類属性としては、ボール抽選ゲームのボール投入数を決定する作用を有する属性、ボールポケットの内容を決定する作用を有する属性、有効なポケット数を決定する作用を有する属性、ボーナスポケットの数を決定する作用を有する属性、報酬の内容を決定する作用を有する属性などが設けられる。

#### 【0104】

##### [第8变形例]

城に応じて行われるゲームは、例えば野球、サッカー、テニスなどをはじめとするスポーツゲームであってもよい。

この場合、建物に対応付けられる種類属性としては、スポーツゲームにおける自分又は敵のキャラクタの攻撃性、防御性、技術性等のパラメータを決定する作用を有する属性、自分又は敵のチームのパラメータを決定する作用を有する属性、試合条件（天候条件、足元の状態、観客動員数等）を決定する作用を有する属性、キャラクタの育成条件を決定する作用を有する属性などが設けられる。

20

#### 【0105】

##### [第9变形例]

城に応じて行われるゲームは、シューティングゲームであってもよい。この場合、建物に対応付けられる種類属性としては、シューティングゲームで使用可能な武器の性能を決定する作用を有する属性、武器の弾丸や光線などの発射可能数を決定する作用を有する属性、防衛性能を決定する作用を有する属性、敵キャラクタの数や強さを決定する作用を有する属性などが設けられる。

30

#### 【0106】

##### [第10变形例]

また、配置エリアに配置されるオブジェクトは、建物以外であってもよい。例えば、配置エリアに配置されるオブジェクトとしては、山、丘、湖、川、田園、畑などであってもよい。

#### 【0107】

##### [第11变形例]

これまでの説明では、本実施形態のゲーム装置10はアーケードゲーム機である場合を例に挙げた、しかしながら、本実施形態のゲーム装置10は、例えば、ユーザが個人で所有するパーソナルコンピュータ、スマートフォン、タブレット端末、及び携帯電話などであってもよい。

40

#### 【0108】

##### [付記]

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

#### 【0109】

（付記1）本発明の一態様に係るゲームシステムは、オブジェクト（例えば、建物）の配置に基づいて進行する第1ゲーム（例えば、国作りゲーム）と、第1ゲームと異なる第

50

2ゲーム(例えば、ダンジョンゲーム)とを実行するゲーム処理装置(例えば、ゲーム装置10)を有し、前記ゲーム処理装置は、2以上のオブジェクトを配置可能な配置エリアを表示する配置エリア表示部(1211)と、異なる属性情報(例えば、属性の種類を示す情報や属性の値を示す情報)がそれぞれ関連付けられた複数のオブジェクトのうちから選択されたオブジェクトの前記配置エリアへの配置の指示を受け付けるオブジェクト配置指示受付部(1212、S100、S102)と、前記配置エリアに配置されているオブジェクトの属性情報に基づいて、前記第2ゲームの内容を決定する第2ゲーム決定部(1215、S204)とを備える。

上記構成によれば、第1ゲームにおいて配置エリアに配置するオブジェクトに応じて、第2ゲームの内容が決定される。これにより、ユーザのオブジェクトの配置の仕方によりユーザの意向が反映されるようにして第2ゲームの内容を決定することができ、ユーザがゲームを行うモチベーションを維持できるようになる。

#### 【0110】

(付記2)本発明の一態様は、付記1に記載のゲームシステムであって、前記属性情報には、前記第2ゲームの難易度を決定するのに利用される難易度属性情報が含まれ、前記第2ゲーム決定部は、前記配置エリアに配置されているオブジェクトの前記難易度属性情報に基づいて前記第2ゲームの難易度を決定可能である。

上記構成によれば、オブジェクトの配置の仕方により、第2ゲームに設定される難易度に関してユーザの意向を反映させることができになる。

#### 【0111】

(付記3)本発明の一態様は、付記1または2に記載のゲームシステムであって、前記属性情報には、前記第2ゲームの種類を決定するのに利用される種類属性情報が含まれ、前記第2ゲーム決定部は、前記配置エリアに配置されているオブジェクトの前記種類属性情報に基づいて前記第2ゲームの種類を決定可能である。

上記構成によれば、オブジェクトの配置の仕方により、第2ゲームの種類に関してユーザの意向を反映させることができになる。

#### 【0112】

(付記4)本発明の一態様は、付記1から3のいずれか1つに記載のゲームシステムであって、前記配置エリア表示部は、前記配置エリアにおいて、配置されているオブジェクトの属性情報を表示する。

上記構成によれば、配置エリアにおいて、配置されたオブジェクトについての属性情報が表示される。これにより、ユーザは、配置エリアにどのようなオブジェクトを配置したのか確認が行いやすくなる。

#### 【0113】

(付記5)本発明の一態様は、付記1から4のいずれか1つに記載のゲームシステムであって、前記属性情報には、属性の種類と属性の値を示す情報が少なくとも含まれ、前記第2ゲーム決定部は、前記配置エリアに配置されているオブジェクトごとに関連付けられた属性の種類と属性の値とから属性の種類ごとに算出された属性の値の総和に基づいて、前記第2ゲームの内容を決定する。

上記構成によれば、ユーザの希望する第2ゲームの内容に対応する種類属性のオブジェクトを増やすほど、ユーザの希望する第2ゲームの内容の城が建つ可能性が高くなるため、ユーザは、明確な目標を持ってオブジェクトを配置していくようにして第1ゲームをプレイしていくことができる。

#### 【0114】

(付記6)本発明の一態様は、付記1から5のいずれか1つに記載のゲームシステムであって、前記属性情報には、属性の種類と属性の値を示す情報が少なくとも含まれ、前記第2ゲーム決定部は、前記配置エリアに配置されているオブジェクトごとに関連付けられた属性の種類と属性の値に基づいて、それぞれが異なる内容を有する複数の第2ゲームの候補ごとの抽選確率を設定し、該設定された抽選確率に基づいて前記複数の第2ゲームの候補の中から前記第2ゲームの抽選を行う。

10

20

30

40

50

上記構成によれば、ユーザの希望する第2ゲームの内容に対応する種類属性のオブジェクトを増やすほど、ユーザの希望する内容の第2ゲームが行われる城が抽選される確率が高くなるため、ユーザは、明確な目標を持ってオブジェクトを配置していくようにして第1ゲームをプレイしていくことができる。

【0115】

(付記7) 本発明の一態様は、付記1から6のいずれか1つに記載のゲームシステムであって、前記属性情報には、属性の種類と属性の値を示す情報が少なくとも含まれ、前記配置エリアに配置されているオブジェクトごとに関連付けられた属性の種類と属性の値とから属性の種類ごとに算出された属性の種類ごとの総和に基づいたエリア属性情報を表示するエリア属性情報表示部(1213)をさらに備える。

10

上記構成によれば、これまでに配置エリアに配置されたオブジェクトに応じて、属性の種類と属性の種類ごとの総和とが表示されることになる。これにより、ユーザは、現段階においてどのような第2ゲームの内容となる傾向であるのかを簡易に把握できる。

【0116】

(付記8) 本発明の一態様は、付記1から7のいずれか1つに記載のゲームシステムであって、前記第2ゲーム決定部により決定された前記第2ゲームの内容を変更する第2ゲーム変更部(1216)をさらに備える。

上記構成によれば、一度決定された第2ゲームの内容を変更することが可能となる。これにより、一旦第2ゲームの内容が決定された後であっても、第2ゲームの内容が固定されることなく変更される余地が与えられるため、ユーザが第2ゲームに飽きにくくなる。

20

【0117】

(付記9) 本発明の一態様は、付記1から8のいずれか1つに記載のゲームシステムであって、前記第2ゲームの内容の決定を要求する操作を受け付ける決定要求操作受付部をさらに備え、前記第2ゲーム決定部は、前記決定要求操作受付部にて前記操作が受け付けられた場合に、前記第2ゲームの内容を決定する。

上記構成によれば、第2ゲームの内容が決定されるようにするにあたり、ユーザが決定要求操作を行う。これにより、第1ゲームの進行のもとでユーザが意図したタイミングで第2ゲームの内容を決定させる指示を行うことができる。

【0118】

(付記10) 本発明の一態様は、1以上のコンピュータを、付記1～9のいずれか1つに記載のゲームシステムとして機能させるためのコンピュータプログラムである。

30

【0119】

なお、上述のゲーム装置10及びセンターサーバ30などとして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上述のゲーム装置10及びセンターサーバ30などとしての処理を行ってもよい。ここで、「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」とは、コンピュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。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、インターネットやWAN、LAN、専用回線等の通信回線を含むネットワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。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。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、CD-ROM等の非一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するために配信サーバからアクセス可能な内部又は外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、配信サーバで記憶される形式は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロー

40

50

ドした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配信サーバが異なっていてもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、ネットワーク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。また、上記プログラムは、上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、上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。

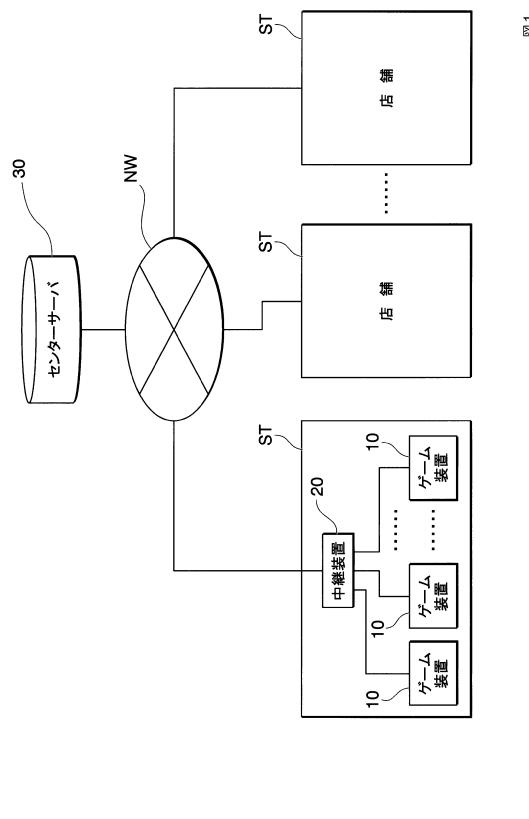
【符号の説明】

【0 1 2 0】

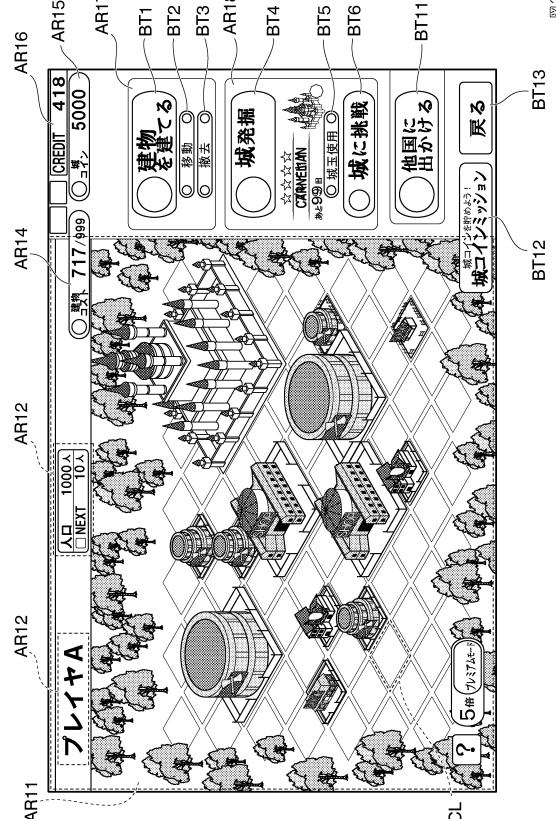
1 0 ゲーム装置、2 0 中継装置、3 0 センターサーバ、1 1 0 通信部、1 2 0 制御部、1 2 1 第1ゲーム制御部、1 2 2 第2ゲーム制御部、1 3 0 記憶部、1 3 1 建物情報記憶部、1 3 2 配置エリア属性情報記憶部、1 3 3 城情報記憶部、1 4 0 表示部、1 5 0 操作部、1 2 1 1 配置エリア表示部、1 2 1 2 オブジェクト配置指示受付部、1 2 1 3 エリア属性情報表示部、1 2 1 4 決定要求操作受付部、1 2 1 5 第2ゲーム決定部、1 2 1 6 第2ゲーム変更部

10

【図1】



【図2】



【図3】

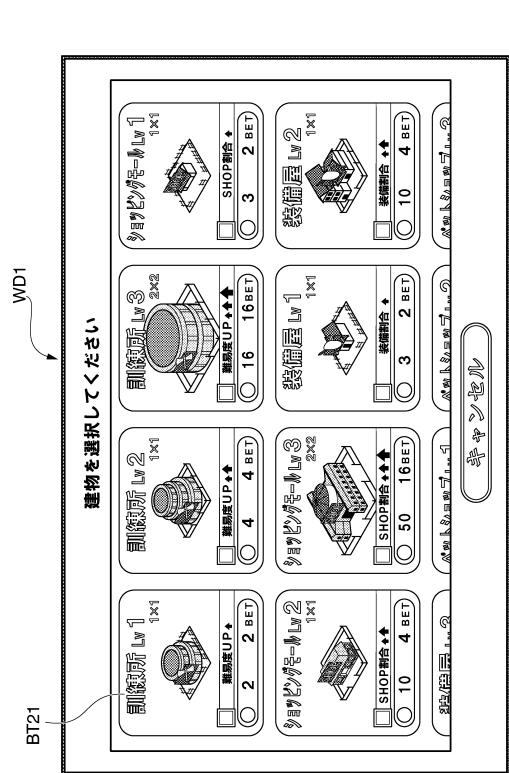


図3

【図4】

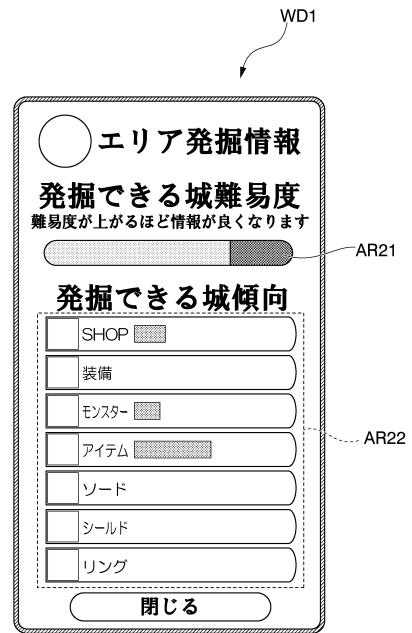


図4

【図5】

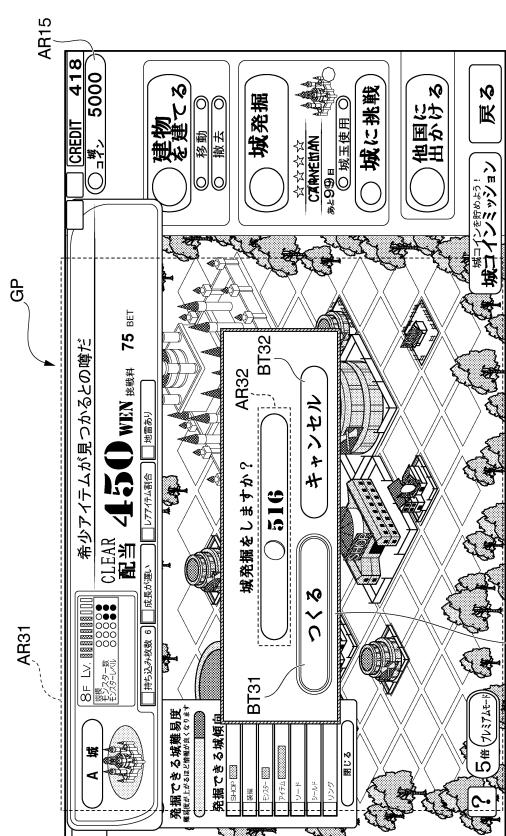


図5

BX1

【図6】

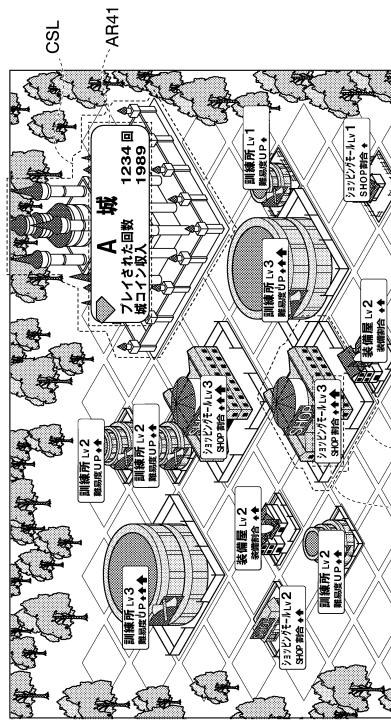
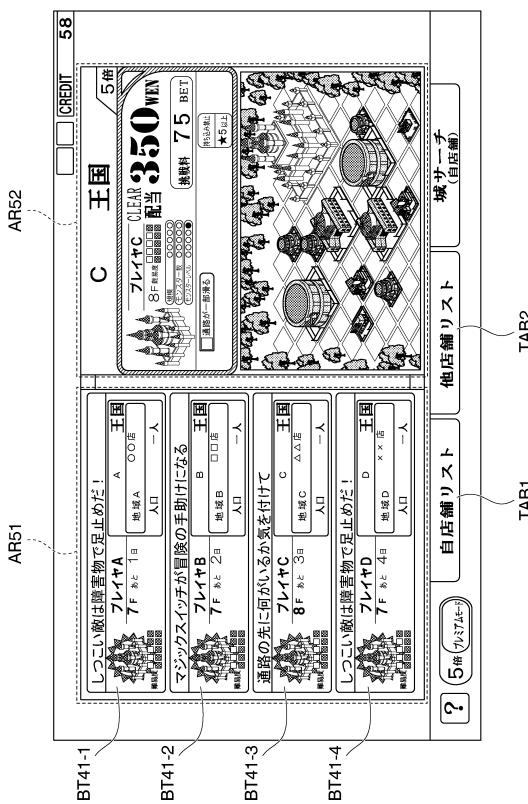


図6

【図7】



AR51

AR52

【図8】

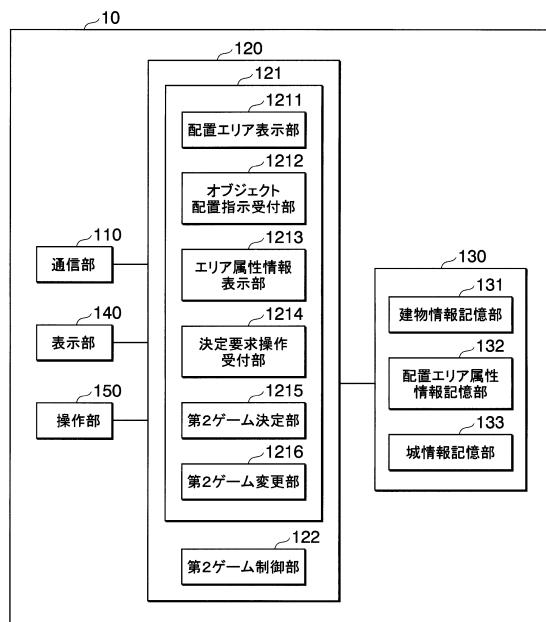


図8

【図9】

配置エリア基本情報	
ユーザ情報	
建物配置情報	
難易度	
種類属性別 重み値	ショップ属性重み値
	装備属性重み値
	モンスター属性重み値
	アイテム属性重み値
	ソード属性重み値
	シールド属性重み値
	リング属性重み値

図9

【図10】

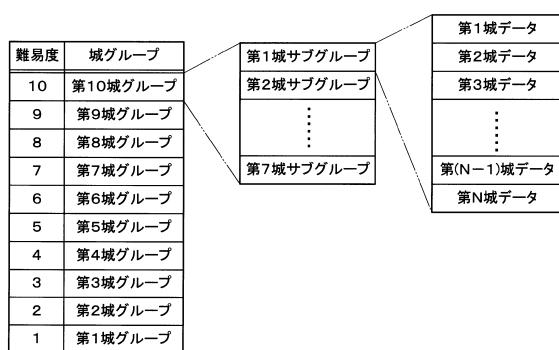


図10

【図11】

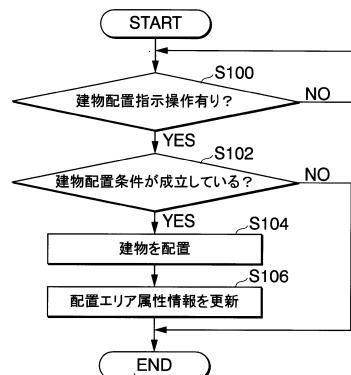


図11

【図12】

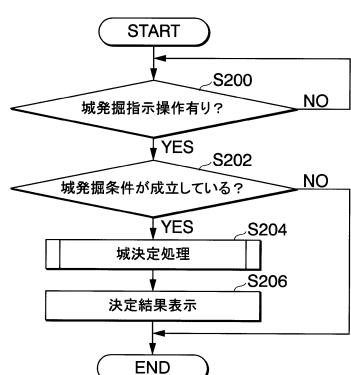


図12

【図13】



図13

【図14】

報酬ランク 種類属性重み値	報酬レベル1 抽選確率(%)	報酬レベル2 抽選確率(%)	報酬レベル3 抽選確率(%)	報酬レベル4 抽選確率(%)
0~1	80	20	0	0
2~4	20	60	20	0
5~7	0	20	60	20
8~	0	0	20	80

図14

---

フロントページの続き

審査官 比嘉 翔一

(56)参考文献 特開2009-112708(JP,A)

特開2015-228931(JP,A)

[アプリ2分紹介] すべてが美しい、高完成度・超ハイクオリティRPG, ゲームギフト, 2015年07月15日, <https://gamegift.jp/news/375>, 平成30年7月4日検索

名探偵コナン ミステリータウン DETECTIVE CONAN MYSTERY TOWN, 月刊アプリスタイル 第2巻 第7号, 株式会社アプリスタイル, 2015年05月28日, 第2巻, P. 21

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13 / 00 - 13 / 98

A 63 F 9 / 24