

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7171497号
(P7171497)

(45)発行日 令和4年11月15日(2022.11.15)

(24)登録日 令和4年11月7日(2022.11.7)

(51)国際特許分類		F I	
A 6 3 F	13/533(2014.01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/5375(2014.01)	A 6 3 F	13/5375
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58
		A 6 3 F	13/69
		5 1 0	
請求項の数 13 (全40頁)			
(21)出願番号 特願2019-73630(P2019-73630)		(73)特許権者	509070463
(22)出願日 平成31年4月8日(2019.4.8)			株式会社コロブラ
(62)分割の表示 特願2018-101240(P2018-101240)の分割		(74)代理人	東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 100142365
原出願日 平成30年5月28日(2018.5.28)			弁理士 白井 宏紀
(65)公開番号 特開2019-205823(P2019-205823 A)		(72)発明者	柏木 准一 東京都渋谷区渋谷 3 丁目 3 番 2 号 株式 会社ピラミッド内
(43)公開日 令和1年12月5日(2019.12.5)		審査官	早川 貴之
審査請求日 令和3年5月27日(2021.5.27)			
特許法第30条第2項適用 ウェブサイトによる発表 (A)平成29年12月5日https://colopl.co.jp/a/alicegearaegis/ , (B)平成29年11月28日https://twitter.com/colopl_alice			
特許法第30条第2項適用 記事の公開に伴う発明の公			
最終頁に続く		最終頁に続く	

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム方法、および情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサ、メモリ、および表示部を備えるコンピュータにおいて実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

ゲーム進行によりステージクリアとなる条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第1ゲームパートとして提供する第1ステップと、

前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトを、ユーザが所有する所有オブジェクトのうちのいずれかに変更可能な第2ゲームパートを提供する第2ステップと、

前記第1ゲームパートに移行させるための第1操作と、前記第2ゲームパートに移行させるための第2操作とを受付可能な移行前画面を表示する第3ステップと、

ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトに応じて当該ゲームキャラクタの能力値を特定する第4ステップとを実行させ、

前記第3ステップにより表示される移行前画面は、前記第1操作を受付ける第1操作部と、前記第2操作を受付ける第2操作部と、前記複数の項目各々について設定されているオブジェクトを表示するオブジェクト表示部とを含み、

前記複数のステージの各々には、複数種類の属性のうちステージクリアとなる可能性が高まるユーザにとって有利な属性が定められており、

オブジェクトには、各々、前記複数種類の属性のいずれかが定められており、

前記第 3 ステップは、ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトのうち、前記第 1 ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な属性に合致するオブジェクトが、当該有利な属性に合致しないオブジェクトとは異なる態様となるように、前記オブジェクト表示部を表示する、ゲームプログラム。
【請求項 2】

前記ゲームキャラクタには、オブジェクトとの相性に関する相性パラメータが定められており、

前記第 4 ステップは、第 1 のゲームキャラクタの項目について特定のオブジェクトが設定されているときよりも、当該特定のオブジェクトとの相性が前記第 1 のゲームキャラクタよりも高い第 2 のゲームキャラクタの項目について当該特定のオブジェクトが設定されているときの方が高い能力値を特定する、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 3】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記複数の項目各々について前記相性が高いオブジェクトが設定されるときには、前記相性が高いオブジェクトである旨を報知するステップを実行させる、請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

特定アイテムの消費を伴う抽選によりゲームキャラクタを付与するステップを実行させる、請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のゲームプログラム。

20

【請求項 5】

前記第 3 ステップは、前記複数の項目各々について設定されているオブジェクトを前記ゲームキャラクタ毎に前記オブジェクト表示部に表示する、請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記複数のオブジェクトは、前記ゲームキャラクタに関連付けられるアイテムを含み、

前記アイテムには前記ゲームキャラクタに対する相性を判定するための情報が設定されている、請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、前記ステージを構成する少なくとも 1 つのエリアを示すエリア画像を含み、

30

前記第 3 ステップは、前記エリア画像を選択することに応答して、ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトのうち、当該エリアをクリアとなる可能性が高まるユーザにとって有利な属性に合致するオブジェクトが、当該有利な属性に合致しないオブジェクトとは異なる態様となるように、前記オブジェクト表示部を表示する、請求項 1 ～ 6 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

前記ゲームキャラクタに関する項目について設定可能な所有オブジェクトと、前記ゲームキャラクタに関する項目について設定するオブジェクトを選択するための第 3 操作を受け付ける第 3 操作部とを含む設定操作画面を前記第 2 ゲームパートに対応して表示するステップを実行させる、請求項 1 ～ 7 のいずれかに記載のゲームプログラム。

40

【請求項 9】

前記設定操作画面を前記第 2 ゲームパートに対応して表示するステップは、前記ゲームキャラクタに関する項目について設定可能な所有オブジェクトのうち、前記第 1 ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な属性に合致するオブジェクトを前記設定操作画面において優先的に表示するステップを含む、請求項 8 に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、オブジェクトに関連するミッション

50

を表示するミッション表示部を含む、請求項 8 または請求項 9 に記載のゲームプログラム。

【請求項 1 1】

前記第 3 ステップは、前記オブジェクト表示部における複数の項目に対応してゲームキャラクタのキャラクタ画像を表示可能であり、前記第 1 ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な属性に合致するオブジェクトが前記複数の項目のいずれかに設定されているキャラクタ画像を、当該有利な属性に合致するオブジェクトが設定されていないキャラクタ画像とは異なる態様となるように表示する、請求項 1 ~ 1 0 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 1 2】

プロセッサ、メモリ、およびタッチスクリーンを備えるコンピュータにより実行されるゲーム方法であって、

前記ゲーム方法は、前記コンピュータが、

ゲーム進行によりステージクリアとなる条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第 1 ゲームパートとして提供する第 1 ステップと、

前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトを、ユーザが所有する所有オブジェクトのうちのいずれかに変更可能な第 2 ゲームパートを提供する第 2 ステップと、

前記第 1 ゲームパートに移行させるための第 1 操作と、前記第 2 ゲームパートに移行させるための第 2 操作とを受付可能な移行前画面を表示する第 3 ステップと、

ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトに応じて当該ゲームキャラクタの能力値を特定する第 4 ステップとを備え、

前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、前記第 1 操作を受付ける第 1 操作部と、前記第 2 操作を受付ける第 2 操作部と、前記複数の項目各々について設定されているオブジェクトを表示するオブジェクト表示部とを含み、

前記複数のステージの各々には、複数種類の属性のうちステージクリアとなる可能性が高まるユーザにとって有利な属性が定められており、

オブジェクトには、各々、前記複数種類の属性のいずれかが定められており、

前記第 3 ステップは、ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトのうち、前記第 1 ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な属性に合致するオブジェクトが、当該有利な属性に合致しないオブジェクトとは異なる態様となるように、前記オブジェクト表示部を表示する、ゲーム方法。

【請求項 1 3】

情報処理装置であって、

タッチスクリーンと、

ゲームプログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部とを備え、

前記制御部は、

ゲーム進行によりステージクリアとなる条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第 1 ゲームパートとして提供する第 1 ステップと、

前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトを、ユーザが所有する所有オブジェクトのうちのいずれかに変更可能な第 2 ゲームパートを提供する第 2 ステップと、

前記第 1 ゲームパートに移行させるための第 1 操作と、前記第 2 ゲームパートに移行させるための第 2 操作とを受付可能な移行前画面を表示する第 3 ステップと、

ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトに応じて当該ゲームキャラクタの能力値を特定する第 4 ステップとを実行し、

前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、前記第 1 操作を受付ける第 1 操作部と、前記第 2 操作を受付ける第 2 操作部と、前記複数の項目各々について設定されているオブジェクトを表示するオブジェクト表示部とを含み、

10

20

30

40

50

前記複数のステージの各々には、複数種類の属性のうちステージクリアとなる可能性が高まるユーザにとって有利な属性が定められており、

オブジェクトには、各々、前記複数種類の属性のいずれかが定められており、

前記第3ステップは、ゲームキャラクタに関する複数の項目各々について設定されているオブジェクトのうち、前記第1ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な属性に合致するオブジェクトが、当該有利な属性に合致しないオブジェクトとは異なる態様となるように、前記オブジェクト表示部を表示する、情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム方法、および情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

プレイヤーによって操作されるキャラクタと、当該キャラクタが操縦する戦車と、当該戦車の装備とを編成して出撃し、敵キャラクタと戦闘を行うゲーム装置の一例が特許文献1に開示されている。特許文献1によれば、複数のキャラクタが編成されていれば、ゲーム攻略のためのヒントや豆知識を含む台詞がホーム画面に表示される。ホーム画面において出撃準備操作が行われると、ホーム画面から出撃準備画面に切り替わる。

【0003】

出撃準備画面において推奨配置提示操作が行われると、出撃ユニットの型、それぞれの型の数、選択されたゲームステージに出現する敵キャラクタの特性などに応じて推奨配置が決定される。出撃準備画面における出撃ユニット配置設定欄の表示は、プレイヤーが設定したオリジナルの配置から推奨配置に変更される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2015-126775号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1でも述べられているように、編成は、倒すべき敵キャラクタの特性や自らが設定したユニットの特性を考慮して決定するものであり、戦術的な思考を楽しむ重要な要素の1つである。

【0006】

然るに、ホーム画面には、キャラクタ強化操作アイコン、戦車強化操作アイコン、装備強化操作アイコン、装備変更操作アイコン、ユニット作成操作アイコン、ユニット解体操作アイコンなどの編成に関わる各種操作アイコンが表示されるものの、出撃準備画面には、このようなアイコンは表示されない。

【0007】

このため、出撃準備画面において選択されたゲームステージに相応しい編成を組むには、一旦ホーム画面に戻った後に、各種操作アイコンを操作する必要がある。また、推奨配置は、ホーム画面において表示されない。このため、ユーザは、ゲームステージに相応しい編成を思考する際に混乱する虞があり、ひいてはゲームの興趣に欠けるという問題がある。

【0008】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、興趣を向上させることができる、ゲームプログラム、方法、および情報処理装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、および表示部を備

10

20

30

40

50

えるコンピュータにおいて実行されるゲームプログラムが提供される。ゲームプログラムは、プロセッサに、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第1ゲームパートとして提供する第1ステップと、ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について定められた設定事項を変更可能な第2ゲームパートを提供する第2ステップと、第1ゲームパートに移行させるための第1操作と、第2ゲームパートに移行させるための第2操作とを受付可能な移行前画面を表示する第3ステップとを実行させ、第3ステップにより表示される移行前画面は、第1操作を受付ける第1操作部と、第2操作を受付ける第2操作部と、複数の項目各々について定められた設定事項を表示する設定事項表示部とを含み、複数のステージの各々には、達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項が定められており、第3ステップは、第1ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項が複数の項目のいずれかに定められているときに、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、設定事項表示部を表示する。

10

【0010】

一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、およびタッチスクリーンを備えるコンピュータにより実行されるゲーム方法が提供される。ゲーム方法は、コンピュータが、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第1ゲームパートとして提供する第1ステップと、ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について定められた設定事項を変更可能な第2ゲームパートを提供する第2ステップと、第1ゲームパートに移行させるための第1操作と、第2ゲームパートに移行させるための第2操作とを受付可能な移行前画面を表示する第3ステップとを備え、第3ステップにより表示される移行前画面は、第1操作を受付ける第1操作部と、第2操作を受付ける第2操作部と、複数の項目各々について定められた設定事項を表示する設定事項表示部とを含み、複数のステージの各々には、達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項が定められており、第3ステップは、第1ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項が複数の項目のいずれかに定められているときに、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、設定事項表示部を表示する。

20

【0011】

一実施形態のある局面によれば、タッチスクリーンと、ゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部とを備える情報処理装置が提供される。制御部は、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第1ゲームパートとして提供する第1ステップと、ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について定められた設定事項を変更可能な第2ゲームパートを提供する第2ステップと、第1ゲームパートに移行させるための第1操作と、第2ゲームパートに移行させるための第2操作とを受付可能な移行前画面を表示する第3ステップとを実行し、第3ステップにより表示される移行前画面は、第1操作を受付ける第1操作部と、第2操作を受付ける第2操作部と、複数の項目各々について定められた設定事項を表示する設定事項表示部とを含み、複数のステージの各々には、達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項が定められており、第3ステップは、第1ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項が複数の項目のいずれかに定められているときに、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、設定事項表示部を表示する。

30

40

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本実施形態に係るゲームシステムのハードウェア構成を示す図である。

【図2】本実施形態に係るユーザ端末およびサーバの機能的構成を示すブロック図である。

50

【図 3】(A) はユーザ端末のメモリに記憶されているショット・ウェポンギアテーブルの一例を示す図解図であり、(B) はユーザ端末のメモリに記憶されているクロス・ウェポンギアテーブルの一例を示す図解図である。

【図 4】(A) はユーザ端末のメモリに記憶されているドレスギア・トップステーブルの一例を示す図解図であり、(B) はユーザ端末のメモリに記憶されているドレスギア・ボトムステーブルの一例を示す図解図である。

【図 5】ユーザ端末のメモリに記憶されている得意ギア・得意属性テーブルの一例を示す図解図である。

【図 6】(A) はユーザ端末のメモリに記憶されている装備テーブルの一例を示す図解図であり、(B) はユーザ端末のメモリに記憶されているパラメータテーブルの一例を示す図解図であり、(C) はユーザ端末のメモリに記憶されているチーム編成テーブルの一例を示す図解図である。

10

【図 7】(A) はユーザ端末のメモリに記憶されている弱点属性テーブルの一例を示す図解図であり、(B) はユーザ端末のメモリに記憶されているサブミッションテーブルの一例を示す図解図である。

【図 8】ユーザ端末に設けられたプロセッサの動作の一部を示すフローチャートである。

【図 9】ユーザ端末に設けられたプロセッサの動作の他の一部を示すフローチャートである。

【図 10】ユーザ端末に設けられたプロセッサの動作のその他の一部を示すフローチャートである。

20

【図 11】ユーザ端末に設けられたプロセッサの動作のさらにその他の一部を示すフローチャートである。

【図 12】(A) は電撃属性を表すマークと当該マークが描かれたエリア画像の一例を示す図解図であり、(B) は重力属性を表すマークと当該マークが描かれたエリア画像の一例を示す図解図であり、(C) は冷撃属性を表すマークと当該マークが描かれたエリア画像の一例を示す図解図であり、(D) は焼夷属性を表すマークと当該マークが描かれたエリア画像の一例を示す図解図である。

【図 13】(A) はクエスト開始画面の一例を示す図解図であり、(B) はクエスト開始画面の他の一例を示す図解図であり、(C) はシェル解析画面の一例を示す図解図であり、(D) は戦闘画面の一例を示す図解図である。

30

【図 14】(A) はチーム管理画面の一例を示す図解図であり、(B) はショット・ウェポンギア選択画面の一例を示す図解図であり、(C) はショット・ウェポンギア選択画面の他の一例を示す図解図であり、(D) はチーム管理画面の他の一例を示す図解図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

本開示に係るゲームシステムは、複数のユーザにゲームを提供するためのシステムである。以下、ゲームシステムについて図面を参照しつつ説明する。なお、本発明はこれらの例示に限定されるものではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が本発明に含まれることが意図される。以下の説明では、図面の説明において同一の要素には同一の符号を付し、重複する説明を繰り返さない。

40

【0015】

<ゲームシステム 1 のハードウェア構成>

図 1 は、ゲームシステム 1 のハードウェア構成を示す図である。ゲームシステム 1 は図示の通り、複数のユーザ端末 100 と、サーバ 200 とを含む。各ユーザ端末 100 は、サーバ 200 とネットワーク 2 を介して接続する。ネットワーク 2 は、インターネットおよび図示しない無線基地局によって構築される各種移動通信システム等で構成される。この移動通信システムとしては、例えば、所謂 3G、4G 移動通信システム、LTE (Long Term Evolution)、および所定のアクセスポイントによってインターネットに接続可能な無線ネットワーク (例えば Wi-Fi (登録商標)) 等が挙げられる。

50

【 0 0 1 6 】

サーバ 2 0 0 (コンピュータ、情報処理装置) は、ワークステーションまたはパーソナルコンピュータ等の汎用コンピュータであってよい。サーバ 2 0 0 は、プロセッサ 2 0 と、メモリ 2 1 と、ストレージ 2 2 と、通信 I F 2 3 と、入出力 I F 2 4 とを備える。サーバ 2 0 0 が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。

【 0 0 1 7 】

ユーザ端末 1 0 0 (コンピュータ、情報処理装置) は、スマートフォン、フィーチャーフォン、PDA (Personal Digital Assistant)、またはタブレット型コンピュータ等の携帯端末であってよい。ユーザ端末 1 0 0 は、ゲームプレイに適したゲーム装置であって
10 もよい。ユーザ端末 1 0 0 は図示の通り、プロセッサ 1 0 と、メモリ 1 1 と、ストレージ 1 2 と、通信インターフェース (I F) 1 3 と、入出力 I F 1 4 と、タッチスクリーン 1 5 (表示部) と、カメラ 1 7 と、測距センサ 1 8 とを備える。ユーザ端末 1 0 0 が備えるこれらの構成は、通信バスによって互いに電氣的に接続される。なお、ユーザ端末 1 0 0 は、タッチスクリーン 1 5 に代えて、または、加えて、ユーザ端末 1 0 0 本体とは別に構成されたディスプレイ (表示部) を接続可能な入出力 I F 1 4 を備えていてもよい。

【 0 0 1 8 】

また、図 1 に示すように、ユーザ端末 1 0 0 は、1 つ以上のコントローラ 1 0 2 0 と通信可能に構成されることとしてもよい。コントローラ 1 0 2 0 は、例えば、Bluetooth (登録商標) 等の通信規格に従って、ユーザ端末 1 0 0 と通信を確立する。コント
20 ローラ 1 0 2 0 は、1 つ以上のボタン等を有していてもよく、該ボタン等に対するユーザの入力操作に基づく出力値をユーザ端末 1 0 0 へ送信する。また、コントローラ 1 0 2 0 は、加速度センサ、および、角速度センサ等の各種センサを有していてもよく、該各種センサの出力値をユーザ端末 1 0 0 へ送信する。

【 0 0 1 9 】

なお、ユーザ端末 1 0 0 がカメラ 1 7 および測距センサ 1 8 を備えることに代えて、または、加えて、コントローラ 1 0 2 0 がカメラ 1 7 および測距センサ 1 8 を有していてもよい。

【 0 0 2 0 】

ユーザ端末 1 0 0 は、例えばゲーム開始時に、コントローラ 1 0 2 0 を使用するユーザに、該ユーザの名前またはログイン ID 等のユーザ識別情報を、該コントローラ 1 0 2 0
30 を介して入力させることが望ましい。これにより、ユーザ端末 1 0 0 は、コントローラ 1 0 2 0 とユーザとを紐付けることが可能となり、受信した出力値の送信元 (コントローラ 1 0 2 0) に基づいて、該出力値がどのユーザのものであるかを特定することができる。

【 0 0 2 1 】

ユーザ端末 1 0 0 が複数のコントローラ 1 0 2 0 と通信する場合、各コントローラ 1 0 2 0 を各ユーザが把持することで、ネットワーク 2 を介してサーバ 2 0 0 などの他の装置と通信せずに、該 1 台のユーザ端末 1 0 0 でマルチプレイを実現することができる。また、各ユーザ端末 1 0 0 が無線 LAN (Local Area Network) 規格等の無線規格により互いに通信接続する (サーバ 2 0 0 を介さずに通信接続する) ことで、複数台のユーザ端末 1 0 0 によりローカルでマルチプレイを実現することもできる。1 台のユーザ端末 1 0 0
40 によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、ユーザ端末 1 0 0 は、さらに、サーバ 2 0 0 が備える後述する種々の機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、複数のユーザ端末 1 0 0 によりローカルで上述のマルチプレイを実現する場合、複数のユーザ端末 1 0 0 は、サーバ 2 0 0 が備える後述する種々の機能を分散して備えていてもよい。

【 0 0 2 2 】

なお、ローカルで上述のマルチプレイを実現する場合であっても、ユーザ端末 1 0 0 はサーバ 2 0 0 と通信を行ってもよい。例えば、あるゲームにおける成績または勝敗等のプレイ結果を示す情報と、ユーザ識別情報とを対応付けてサーバ 2 0 0 に送信してもよい。また、コントローラ 1 0 2 0 は、ユーザ端末 1 0 0 に着脱可能な構成であるとしてもよい。この場合、ユーザ端末 1 0 0 の筐体における少なくともいずれかの面に、コントローラ
50

１０２０との結合部が設けられていてもよい。該結合部を介して有線によりユーザ端末１００とコントローラ１０２０とが結合している場合は、ユーザ端末１００とコントローラ１０２０とは、有線を介して信号を送受信する。

【００２３】

図１に示すように、ユーザ端末１００は、外部のメモリカード等の記憶媒体１０３０の装着を、入出力ＩＦ１４を介して受け付けてもよい。これにより、ユーザ端末１００は、記憶媒体１０３０に記録されるプログラム及びデータを読み込むことができる。記憶媒体１０３０に記録されるプログラムは、例えばゲームプログラムである。

【００２４】

ユーザ端末１００は、サーバ２００等の外部の装置と通信することにより取得したゲームプログラムをユーザ端末１００のメモリ１１に記憶してもよいし、記憶媒体１０３０から読み込むことにより取得したゲームプログラムをメモリ１１に記憶してもよい。

10

【００２５】

以上で説明したとおり、ユーザ端末１００は、該ユーザ端末１００に対して情報を入力する機構の一例として、通信ＩＦ１３、入出力ＩＦ１４、タッチスクリーン１５、カメラ１７、および、測距センサ１８を備える。入力する機構としての上述の各部は、ユーザの入力操作を受け付けるように構成された操作部と捉えることができる。

【００２６】

例えば、操作部が、カメラ１７および測距センサ１８の少なくともいずれか一方で構成される場合、該操作部が、ユーザ端末１００の近傍の物体１０１０を検出し、当該物体の検出結果から入力操作を特定する。一例として、物体１０１０としてのユーザの手、予め定められた形状のマーカーなどが検出され、検出結果として得られた物体１０１０の色、形状、動き、または、種類などに基づいて入力操作が特定される。より具体的には、ユーザ端末１００は、カメラ１７の撮影画像からユーザの手が検出された場合、該撮影画像に基づき検出されるジェスチャ（ユーザの手の一連の動き）を、ユーザの入力操作として特定し、受け付ける。なお、撮影画像は静止画であっても動画であってもよい。

20

【００２７】

あるいは、操作部がタッチスクリーン１５で構成される場合、ユーザ端末１００は、タッチスクリーン１５の入力部１５１に対して実施されたユーザの操作をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が通信ＩＦ１３で構成される場合、ユーザ端末１００は、コントローラ１０２０から送信される信号（例えば、出力値）をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。あるいは、操作部が入出力ＩＦ１４で構成される場合、該入出力ＩＦ１４と接続されるコントローラ１０２０とは異なる入力装置（図示せず）から出力される信号をユーザの入力操作として特定し、受け付ける。

30

【００２８】

<ゲーム概要>

ゲームシステム１は、ゲームの進行に応じてユーザに報酬が付与されるゲームを実行するシステムである。本実施形態で実行されるゲームは、例えば、新任隊長という設定のユーザが、ウェポンギアを手に持ちドレスギアを着用する少女たちをゲームキャラクターとして導き、射撃・近接攻撃・スキル等を駆使して敵キャラクターを撃退する３Ｄシューティングアクションゲームである。

40

【００２９】

なお、ゲームシステム１によって実行されるゲームは、特定のジャンルに限らず、各種のジャンルのゲームを実行するためのシステムであってもよい。例えば、テニス、卓球、ドッジボール、野球、サッカーおよびホッケーなどのスポーツを題材としたゲーム、パズルゲーム、クイズゲーム、ＲＰＧ、アドベンチャーゲーム、シミュレーションゲーム、ならびに、育成ゲームなどであってもよい。

【００３０】

また、本ゲームシステム１は、シングルプレイ型ゲームを実行するためのシステムであってもよい。シングルプレイ型ゲームは、単一のユーザ端末１００において実行されるゲ

50

ームである。この場合、シングルプレイ型ゲームをユーザ端末１００において実行するために必要な情報のやりとりが、ユーザ端末１００とサーバ２００との間で行われる。

【００３１】

また、ゲームシステム１は、マルチプレイ型ゲームを実行するためのシステムであってもよい。マルチプレイ型ゲームは、複数のユーザ端末１００の各ユーザが、１のゲームに参加して対戦又は協力してプレイすることが可能なゲームである。この場合、ユーザが操作するユーザ端末１００と、１以上の他のユーザが操作する１以上の他のユーザ端末１００との間で、該ゲームに係るデータの少なくとも一部が、サーバ２００を介して共有される。

【００３２】

なお、シングルプレイ型又はマルチプレイ型に限らず、ゲームシステム１は、各種のプレイ形態のゲームを実行するためのシステムであってもよい。

【００３３】

<各装置のハードウェア構成要素>

プロセッサ１０は、ユーザ端末１００全体の動作を制御する。プロセッサ２０は、サーバ２００全体の動作を制御する。プロセッサ１０および２０は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）、ＭＰＵ（Micro Processing Unit）、およびＧＰＵ（Graphics Processing Unit）を含む。

【００３４】

プロセッサ１０は後述するストレージ１２からプログラムを読み出し、後述するメモリ１１に展開する。プロセッサ２０は後述するストレージ２２からプログラムを読み出し、後述するメモリ２１に展開する。プロセッサ１０およびプロセッサ２０は展開したプログラムを実行する。

【００３５】

メモリ１１および２１は主記憶装置である。メモリ１１および２１は、ＲＯＭ（Read Only Memory）およびＲＡＭ（Random Access Memory）等の記憶装置で構成される。メモリ１１は、プロセッサ１０が後述するストレージ１２から読み出したプログラムおよび各種データを一時的に記憶することにより、プロセッサ１０に作業領域を提供する。メモリ１１は、プロセッサ１０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。メモリ２１は、プロセッサ２０が後述するストレージ２２から読み出した各種プログラムおよびデータを一時的に記憶することにより、プロセッサ２０に作業領域を提供する。メモリ２１は、プロセッサ２０がプログラムに従って動作している間に生成した各種データも一時的に記憶する。

【００３６】

本実施形態においてプログラムとは、ゲームをユーザ端末１００により実現するためのゲームプログラムであってもよい。あるいは、該プログラムは、該ゲームをユーザ端末１００とサーバ２００との協働により実現するためのゲームプログラムであってもよい。あるいは、該プログラムは、該ゲームを複数のユーザ端末１００の協働により実現するためのゲームプログラムであってもよい。また、各種データとは、ユーザ情報およびゲーム情報などのゲームに関するデータ、ならびに、ユーザ端末１００とサーバ２００との間またはは複数のユーザ端末１００間で送受信する指示または通知を含んでいる。

【００３７】

ストレージ１２および２２は補助記憶装置である。ストレージ１２および２２は、フラッシュメモリまたはＨＤＤ（Hard Disk Drive）等の記憶装置で構成される。ストレージ１２およびストレージ２２には、ゲームに関する各種データが格納される。

【００３８】

通信ＩＦ１３は、ユーザ端末１００における各種データの送受信を制御する。通信ＩＦ２３は、サーバ２００における各種データの送受信を制御する。通信ＩＦ１３および２３は例えば、無線ＬＡＮ（Local Area Network）を介する通信、有線ＬＡＮ、無線ＬＡＮ、または携帯電話回線網を介したインターネット通信、ならびに近距離無線通信等を用い

10

20

30

40

50

た通信を制御する。

【 0 0 3 9 】

入出力 I F 1 4 は、ユーザ端末 1 0 0 がデータの入力を受け付けるためのインターフェースであり、またユーザ端末 1 0 0 がデータを出力するためのインターフェースである。入出力 I F 1 4 は、U S B (Universal Serial Bus) 等を介してデータの入出力を行ってもよい。入出力 I F 1 4 は、例えば、ユーザ端末 1 0 0 の物理ボタン、カメラ、マイク、または、スピーカ等を含み得る。

【 0 0 4 0 】

サーバ 2 0 0 の入出力 I F 2 4 は、サーバ 2 0 0 がデータの入力を受け付けるためのインターフェースであり、またサーバ 2 0 0 がデータを出力するためのインターフェースである。入出力 I F 2 4 は、例えば、マウスまたはキーボード等の情報入力機器である入力部と、画像を表示出力する機器である表示部とを含み得る。

10

【 0 0 4 1 】

ユーザ端末 1 0 0 のタッチスクリーン 1 5 は、入力部 1 5 1 と表示部 1 5 2 とを組み合わせた電子部品である。入力部 1 5 1 は、例えばタッチセンシティブなデバイスであり、例えばタッチパッドによって構成される。表示部 1 5 2 は、例えば液晶ディスプレイ、または有機 E L (Electro-Luminescence) ディスプレイ等によって構成される。

【 0 0 4 2 】

入力部 1 5 1 は、入力面に対しユーザの操作（主にタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、およびタップ操作等の物理的接触操作）が入力された位置を検知して、位置を示す情報を入力信号として送信する機能を備える。入力部 1 5 1 は、図示しないタッチセンシング部を備えていればよい。タッチセンシング部は、静電容量方式または抵抗膜方式等のどのような方式を採用したものであってもよい。

20

【 0 0 4 3 】

図示していないが、ユーザ端末 1 0 0 は、該ユーザ端末 1 0 0 の保持姿勢を特定するための 1 以上のセンサを備えていてもよい。このセンサは、例えば、加速度センサ、または、角速度センサ等であってもよい。ユーザ端末 1 0 0 がセンサを備えている場合、プロセッサ 1 0 は、センサの出力からユーザ端末 1 0 0 の保持姿勢を特定して、保持姿勢に応じた処理を行うことも可能になる。例えば、プロセッサ 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 が縦向きに保持されているときには、縦長の画像を表示部 1 5 2 に表示させる縦画面表示としてもよい。一方、ユーザ端末 1 0 0 が横向きに保持されているときには、横長の画像を表示部に表示させる横画面表示としてもよい。このように、プロセッサ 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 の保持姿勢に応じて縦画面表示と横画面表示とを切り替え可能であってもよい。

30

【 0 0 4 4 】

カメラ 1 7 は、イメージセンサ等を含み、レンズから入射する入射光を電気信号に変換することで撮影画像を生成する。

【 0 0 4 5 】

測距センサ 1 8 は、測定対象物までの距離を測定するセンサである。測距センサ 1 8 は、例えば、パルス変換した光を発する光源と、光を受ける受光素子とを含む。測距センサ 1 8 は、光源からの発光タイミングと、該光源から発せられた光が測定対象物にあたって反射されて生じる反射光の受光タイミングとにより、測定対象物までの距離を測定する。測距センサ 1 8 は、指向性を有する光を発する光源を有することとしてもよい。

40

【 0 0 4 6 】

ここで、ユーザ端末 1 0 0 が、カメラ 1 7 と測距センサ 1 8 とを用いて、ユーザ端末 1 0 0 の近傍の物体 1 0 1 0 を検出した検出結果を、ユーザの入力操作として受け付ける例をさらに説明する。カメラ 1 7 および測距センサ 1 8 は、例えば、ユーザ端末 1 0 0 の筐体の側面に設けられてもよい。カメラ 1 7 の近傍に測距センサ 1 8 が設けられてもよい。カメラ 1 7 としては、例えば赤外線カメラを用いることができる。この場合、赤外線を照射する照明装置および可視光を遮断するフィルタ等が、カメラ 1 7 に設けられてもよい。これにより、屋外か屋内かにかかわらず、カメラ 1 7 の撮影画像に基づく物体の検出精度

50

をいっそう向上させることができる。

【 0 0 4 7 】

プロセッサ 1 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像に対して、例えば以下の (1) ~ (5) に示す処理のうち 1 つ以上の処理を行ってもよい。(1) プロセッサ 1 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像に対し画像認識処理を行うことで、該撮影画像にユーザの手が含まれているか否かを特定する。プロセッサ 1 0 は、上述の画像認識処理において採用する解析技術として、例えばパターンマッチング等の技術を用いてよい。(2) また、プロセッサ 1 0 は、ユーザの手の形状から、ユーザのジェスチャを検出する。プロセッサ 1 0 は、例えば、撮影画像から検出されるユーザの手の形状から、ユーザの指の本数(伸びている指の本数)を特定する。プロセッサ 1 0 はさらに、特定した指の本数から、ユーザが行ったジェスチャを特定する。例えば、プロセッサ 1 0 は、指の本数が 5 本である場合、ユーザが「パー」のジェスチャを行ったと判定する。また、プロセッサ 1 0 は、指の本数が 0 本である(指が検出されなかった)場合、ユーザが「グー」のジェスチャを行ったと判定する。また、プロセッサ 1 0 は、指の本数が 2 本である場合、ユーザが「チョキ」のジェスチャを行ったと判定する。(3) プロセッサ 1 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像に対し、画像認識処理を行うことにより、ユーザの指が人差し指のみ立てた状態であるか、ユーザの指がはじくような動きをしたかを検出する。(4) プロセッサ 1 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像の画像認識結果、および、測距センサ 1 8 の出力値等の少なくともいずれか 1 つに基づいて、ユーザ端末 1 0 0 の近傍の物体 1 0 1 0 (ユーザの手など)とユーザ端末 1 0 0 との距離を検出する。例えば、プロセッサ 1 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像から特定されるユーザの手の形状の大小により、ユーザの手がユーザ端末 1 0 0 の近傍(例えば所定値未満の距離)にあるのか、遠く(例えば所定値以上の距離)にあるのかを検出する。なお、撮影画像が動画の場合、プロセッサ 1 0 は、ユーザの手がユーザ端末 1 0 0 に接近しているのか遠ざかっているのかを検出してよい。(5) カメラ 1 7 の撮影画像の画像認識結果等に基づいて、ユーザの手が検出されている状態で、ユーザ端末 1 0 0 とユーザの手との距離が変化していることが判明した場合、プロセッサ 1 0 は、ユーザが手をカメラ 1 7 の撮影方向において振っていると認識する。カメラ 1 7 の撮影範囲よりも指向性が強い測距センサ 1 8 において、物体が検出されたりされなかったりする場合に、プロセッサ 1 0 は、ユーザが手をカメラの撮影方向に直交する方向に振っていると認識する。

【 0 0 4 8 】

このように、プロセッサ 1 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像に対する画像認識により、ユーザが手を握りこんでいるか否か(「グー」のジェスチャであるか、それ以外のジェスチャ(例えば「パー」)であるか)を検出する。また、プロセッサ 1 0 は、ユーザの手の形状とともに、ユーザがこの手をどのように移動させているかを検出する。また、プロセッサ 1 0 は、ユーザがこの手をユーザ端末 1 0 0 に対して接近させているのか遠ざけているのかを検出する。このような操作は、例えば、マウスまたはタッチパネルなどのポインティングデバイスを用いた操作に対応させることができる。ユーザ端末 1 0 0 は、例えば、ユーザの手の移動に応じて、タッチスクリーン 1 5 においてポインタを移動させ、ユーザのジェスチャ「グー」を検出する。この場合、ユーザ端末 1 0 0 は、ユーザが選択操作を継続中であると認識する。選択操作の継続とは、例えば、マウスがクリックされて押し込まれた状態が維持されること、または、タッチパネルに対してタッチダウン操作がなされた後タッチされた状態が維持されることに対応する。また、ユーザ端末 1 0 0 は、ユーザのジェスチャ「グー」が検出されている状態で、さらにユーザが手を移動させると、このような一連のジェスチャを、スワイプ操作(またはドラッグ操作)に対応する操作として認識することもできる。また、ユーザ端末 1 0 0 は、カメラ 1 7 の撮影画像によるユーザの手の検出結果に基づいて、ユーザが指をはじくようなジェスチャを検出した場合に、当該ジェスチャを、マウスのクリックまたはタッチパネルへのタップ操作に対応する操作として認識してもよい。

【 0 0 4 9 】

< ゲームシステム 1 の機能的構成 >

10

20

30

40

50

図 2 は、ゲームシステム 1 に含まれるサーバ 2 0 0 およびユーザ端末 1 0 0 の機能的構成を示すブロック図である。サーバ 2 0 0 およびユーザ端末 1 0 0 のそれぞれは、図示しない、一般的なコンピュータとして機能する場合に必要な機能的構成、および、ゲームにおける公知の機能を実現するために必要な機能的構成を含み得る。

【 0 0 5 0 】

ユーザ端末 1 0 0 は、ユーザの入力操作を受け付ける入力装置としての機能と、ゲームの画像や音声を出力する出力装置としての機能を有する。ユーザ端末 1 0 0 は、プロセッサ 1 0、メモリ 1 1、ストレージ 1 2、通信 I F 1 3、および入出力 I F 1 4 等の協働によって、制御部 1 1 0 および記憶部 1 2 0 として機能する。

【 0 0 5 1 】

サーバ 2 0 0 は、各ユーザ端末 1 0 0 と通信して、ユーザ端末 1 0 0 がゲームを進行させるのを支援する機能を有する。ゲームがマルチプレイ型ゲームである場合には、サーバ 2 0 0 は、ゲームに参加する各ユーザ端末 1 0 0 と通信して、ユーザ端末 1 0 0 同士のやりとりを仲介する機能を有していてもよい。サーバ 2 0 0 は、プロセッサ 2 0、メモリ 2 1、ストレージ 2 2、通信 I F 2 3、および入出力 I F 2 4 等の協働によって、制御部 2 1 0 および記憶部 2 2 0 として機能する。

【 0 0 5 2 】

記憶部 1 2 0 は、ゲームプログラム 1 2 1、ゲーム情報 1 2 2、およびユーザ情報 1 2 3 を格納する。記憶部 2 2 0 は、ゲームプログラム 2 2 1、ゲーム情報 2 2 2、およびユーザ情報 2 2 3 を格納する。ゲームプログラム 1 2 1 は、ユーザ端末 1 0 0 で実行するゲームプログラムである。ゲームプログラム 2 2 1 は、サーバ 2 0 0 で実行するゲームプログラムである。ゲーム情報 1 2 2 は、制御部 1 1 0 がゲームプログラム 1 2 1 を実行する際に参照するデータである。ゲーム情報 2 2 2 は、制御部 2 1 0 がゲームプログラム 2 2 1 を実行する際に参照するデータである。ユーザ情報 1 2 3 および 2 2 3 は、ユーザのアカウントに関するデータである。記憶部 2 2 0 において、ゲーム情報 2 2 2 およびユーザ情報 2 2 3 は、ユーザ端末 1 0 0 ごとに格納されている。

【 0 0 5 3 】

(サーバ 2 0 0 の機能的構成)

制御部 2 1 0 は、記憶部 2 2 0 に格納されたゲームプログラム 2 2 1 を実行することにより、サーバ 2 0 0 を統括的に制御する。例えば、制御部 2 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 に各種データおよびプログラム等を送信する。制御部 2 1 0 は、ゲーム情報もしくはユーザ情報の一部または全部をユーザ端末 1 0 0 から受信する。ゲームがマルチプレイ型ゲームである場合には、制御部 2 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 からマルチプレイの同期の要求を受信して、同期のためのデータをユーザ端末 1 0 0 に送信してもよい。

【 0 0 5 4 】

制御部 2 1 0 は、ゲームプログラム 2 2 1 の記述に応じて機能する。制御部 2 1 0 は、実行するゲームの性質に応じて、ユーザ端末 1 0 0 におけるゲームの進行を支援するために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能することができる。

【 0 0 5 5 】

(ユーザ端末 1 0 0 の機能的構成)

制御部 1 1 0 は、記憶部 1 2 0 に格納されたゲームプログラム 1 2 1 を実行することにより、ユーザ端末 1 0 0 を統括的に制御する。例えば、制御部 1 1 0 は、ゲームプログラム 1 2 1 およびユーザの操作にしたがって、ゲームを進行させる。また、制御部 1 1 0 は、ゲームを進行させている間、必要に応じて、サーバ 2 0 0 と通信して、情報の送受信を行う。

【 0 0 5 6 】

制御部 1 1 0 は、ゲームプログラム 1 2 1 の記述に応じて、操作受付部 1 1 1、ユーザインターフェース(以下、UI)制御部 1 1 2、アニメーション生成部 1 1 3、表示制御部 1 1 4、ゲーム進行部 1 1 5 として機能する。制御部 1 1 0 は、実行するゲームの性質に応じて、ゲームを進行させるために、図示しないその他の機能ブロックとしても機能す

10

20

30

40

50

ることができる。

【 0 0 5 7 】

操作受付部 1 1 1 は、入力部 1 5 1 に対するユーザの入力操作を検知し受け付ける。操作受付部 1 1 1 は、タッチスクリーン 1 5 およびその他の入出力 I F 1 4 を介したコンソールに対してユーザが及ぼした作用から、いかなる入力操作がなされたかを判別し、その結果を制御部 1 1 0 の各要素に出力する。

【 0 0 5 8 】

例えば、操作受付部 1 1 1 は、入力部 1 5 1 に対する入力操作を受け付け、該入力操作の入力位置の座標を検出し、該入力操作の種類を特定する。操作受付部 1 1 1 は、入力操作の種類として、例えばタッチ操作、スライド操作、スワイプ操作、ドラッグ操作、およびタップ操作等を特定する。また、操作受付部 1 1 1 は、連続して検知されていた入力

10

が途切れると、タッチスクリーン 1 5 から接触入力解除されたことを検知する。

【 0 0 5 9 】

UI 制御部 1 1 2 は、UI を構築するために表示部 1 5 2 に表示させる UI オブジェクトを制御する。UI オブジェクトは、ユーザが、ゲームの進行上必要な入力をユーザ端末 1 0 0 に対して行うためのツール、または、ゲームの進行中に出力される情報をユーザ端末 1 0 0 から得るためのツールである。UI オブジェクトは、これには限定されないが、例えば、アイコン、ボタン、リスト、メニュー画面などである。

【 0 0 6 0 】

アニメーション生成部 1 1 3 は、各種オブジェクトの制御態様に基づいて、各種オブジェクトのモーションを示すアニメーションを生成する。例えば、少女を模したゲームキャラクター（以下、単に「キャラクター」と呼ぶ。）が敵キャラクターと戦闘している様子を表現したアニメーション等を生成してもよい。

20

【 0 0 6 1 】

表示制御部 1 1 4 は、タッチスクリーン 1 5 の表示部 1 5 2 に対して、上述の各要素によって実行された処理結果が反映されたゲーム画面を出力する。表示制御部 1 1 4 は、アニメーション生成部 1 1 3 によって生成されたアニメーションを含むゲーム画面を表示部 1 5 2 に表示してもよい。また、UI 制御部 1 1 2 は、上述の UI オブジェクトを、該ゲーム画面に重畳して描画してもよい。

【 0 0 6 2 】

なお、以降、操作受付部 1 1 1 によって入力部 1 5 1 に対する入力操作が検知され受け付けられることを、単に、入力操作が受け付けられる、とも記載する。また、他の機能ブロックが、各種のゲーム画面を表示制御部 1 1 4 によって表示部 1 5 2 に出力することを、単に、表示する、とも記載する。

30

【 0 0 6 3 】

ゲーム進行部 1 1 5 は、ゲームの進行に係る各種処理を行う。例えば、ゲーム進行部 1 1 5 は、操作受付部 1 1 1 が受け付けた入力操作の入力位置の座標と操作の種類とから示されるユーザの指示内容を解釈し、当該解釈に基づいて、ゲームを進行させる処理を行う。また、例えば、ゲーム進行部 1 1 5 は、ゲームの進行に応じて、ゲーム情報 1 2 2 またはユーザ情報 1 2 3 の追加、更新、または削除を行う。また例えば、ゲーム進行部 1 1 5 は、ゲームの進行に係る各種判定処理を行う。

40

【 0 0 6 4 】

例えば、ゲームにおいて、ユーザが操作する操作キャラクター（本実施形態では、ユーザが導く少女たちの 1 人であり、換言すれば複数のキャラクターの 1 つ）と敵キャラクターとが戦闘するクエストが提供されている場合、ゲーム進行部 1 1 5 は、ユーザの操作に基づいて操作キャラクターの動作を決定する事により、戦闘を進行させる。また、この場合、ゲーム進行部 1 1 5 は、戦闘の進行状況に基づいて、操作キャラクター及び敵キャラクターの何れが勝利したかを判定する。

【 0 0 6 5 】

なお、少女を模したキャラクターは、特定アイテムの消費を伴う抽選によりユーザに付与

50

(獲得)される。具体的には、キャラクタを獲得する画面上でユーザが特定アイテム(例えば、課金により取得した宝石や、クエストの達成等により取得したスカウトカード)を消費する操作を行うと、ゲーム進行部115が乱数抽選を行い、予め準備された複数のゲームキャラクタのいずれかを獲得する。

【0066】

なお、図2に示すサーバ200およびユーザ端末100の機能は一例にすぎない。サーバ200は、ユーザ端末100が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。また、ユーザ端末100は、サーバ200が備える機能の少なくとも一部を備えていてもよい。さらに、ユーザ端末100およびサーバ200以外の他の装置をゲームシステム1の構成要素とし、該他の装置にゲームシステム1における処理の一部を実行させてもよい。すなわち、本実施形態においてゲームプログラムを実行するコンピュータは、ユーザ端末100、サーバ200、および他の装置の何れであってもよいし、これらの複数の装置の組み合わせにより実現されてもよい。

10

【0067】

<ショット・ウェポンギアテーブル例>

メモリ11には、図3(A)に示すショット・ウェポンギアテーブルTBL1が記憶される。図3(A)によれば、SHT1~SHT12がショット名(ショット・ウェポンギアの名称)として設定され、ライフル、デュアル、バズーカおよびスナイパーがギア種別として設定される。SHT1~SHT3はライフルに分類され、SHT4~SHT6はデュアルに分類され、SHT7~SHT9はバズーカに分類され、SHT10~SHT12はスナイパーに分類される。

20

【0068】

なお、ライフルは、近距離から遠距離まで広い範囲の射撃に適した万能性の小銃であり、デュアルは、近距離での射撃に適しており、キャラクタの両手に把持される2丁のガンである。また、バズーカは、携帯式のロケット弾発射器であり、スナイパーは、遠距離からの狙撃に適した小銃である。

【0069】

SHT1~SHT12の各々には、ウェポンレベルの上限値を規定する星の数と、現時点のウェポンレベルを示す数値とが割り当てられる。ウェポンレベルは、ショット・ウェポンギアの攻撃力を示すレベルであり、クエストの達成により付与されるコインを消費することで増大する。ただし、1つ星が割り当てられたショット・ウェポンギアのウェポンレベルはレベル15で頭打ちとなり、2つ星が割り当てられたショット・ウェポンギアのウェポンレベルはレベル30で頭打ちとなり、3つ星が割り当てられたショット・ウェポンギアのウェポンレベルはレベル40で頭打ちとなる。

30

【0070】

具体的には、SHT1に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも1であり、SHT2に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ2および30であり、SHT3に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも1である。SHT4に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ2および1であり、SHT5に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ2および30であり、SHT6に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ2および18である。

40

【0071】

SHT7に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも1であり、SHT8に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ1および15であり、SHT9に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも1である。SHT10に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも1であり、SHT11に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ2および20であり、SHT12に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも1である。

【0072】

ショット・ウェポンギアの属性は、冷撃、電撃、重力および焼夷のいずれかに分類され

50

る。冷撃属性のウェポンギアは敵キャラクタを凍らせて撃退し、電撃属性のウェポンギアは敵キャラクタを電気ショックで撃退する。また、重力属性のウェポンギアは敵キャラクタを重力波で撃退し、焼夷属性のウェポンギアは敵キャラクタを燃烧させて撃退する。また、当該属性の強さを示す数値は、ギアによって異なる。S H T 1 ~ S H T 1 2 の各々には、属性の種別および数値の組合せが属性値として割り当てられる。

【 0 0 7 3 】

具体的には、S H T 1 の属性値は冷撃 7 7 であり、S H T 2 の属性値は電撃 1 2 5 であり、S H T 3 の属性値は電撃 6 8 である。S H T 4 の属性値は重力 4 6 であり、S H T 5 の属性値は重力 1 2 4 であり、S H T 6 の属性値は重力 1 7 8 である。S H T 7 の属性値は冷撃 1 5 1 であり、S H T 8 の属性値は焼夷 9 9 であり、S H T 9 の属性値は冷撃 1 3 6 である。S H T 1 0 の属性値は重力 6 9 であり、S H T 1 1 の属性値は電撃 1 3 5 であり、S H T 1 2 の属性値は重力 8 9 である。

10

【 0 0 7 4 】

S H T 1 ~ S H T 1 2 の各々には、ウェポンレベルを示す数値と、属性値を構成する数値とに基づく攻撃力 (A T K) が設定される。

【 0 0 7 5 】

具体的には、S H T 1 の攻撃力は 1 8 2 であり、S H T 2 の攻撃力は 2 8 8 であり、S H T 3 の攻撃力は 1 3 1 である。S H T 4 の攻撃力は 1 0 9 であり、S H T 5 の攻撃力は 2 6 5 であり、S H T 6 の攻撃力は 1 3 8 である。S H T 7 の攻撃力は 1 1 7 であり、S H T 8 の攻撃力は 1 2 4 であり、S H T 9 の攻撃力は 8 1 である。S H T 1 0 の攻撃力は 1 4 9 であり、S H T 1 1 の攻撃力は 7 6 であり、S H T 1 2 の攻撃力は 1 2 7 である。

20

【 0 0 7 6 】

< クロス・ウェポンギアテーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 3 (B) に示すショット・ウェポンギアテーブル T B L 2 が記録される。図 3 (B) によれば、C R S 1 ~ C R S 1 2 がクロス名 (クロス・ウェポンギアの名称) として設定され、片手剣、両手剣、ランスおよびハンマーがギア種別として設定される。C R S 1 ~ C R S 3 は片手剣に分類され、C R S 4 ~ C R S 6 は両手剣に分類され、C R S 7 ~ C R S 9 はランスに分類され、C R S 1 0 ~ C R S 1 2 はハンマーに分類される。

【 0 0 7 7 】

30

なお、片手剣は、キャラクタの右手で把持される中型の剣とキャラクタの左手で把持されるシールドとを 1 セットとする武器であり、両手剣は、キャラクタの両手で把持される大型の剣である。ランスは、キャラクタの両手で把持される大型の槍であり、ハンマーは、キャラクタの両手で把持される大型の槌である。

【 0 0 7 8 】

C R S 1 ~ C R S 1 2 の各々には、ウェポンレベルの上限値を規定する星の数と、現時点のウェポンレベルを示す数値とが割り当てられる。上述と同様、ウェポンレベルは、クロス・ウェポンギアの攻撃力を示すレベルであり、クエストの達成により付与されるコインを消費することで増大する。ただし、1 つ星が割り当てられたクロス・ウェポンギアのウェポンレベルはレベル 1 5 で頭打ちとなり、2 つ星が割り当てられたクロス・ウェポンギアのウェポンレベルはレベル 3 0 で頭打ちとなり、3 つ星が割り当てられたクロス・ウェポンギアのウェポンレベルはレベル 4 0 で頭打ちとなる。

40

【 0 0 7 9 】

具体的には、C R S 1 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも 1 であり、C R S 2 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ 2 および 3 0 であり、C R S 3 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ 2 および 2 5 である。C R S 4 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ 2 および 3 0 であり、C R S 5 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも 1 であり、C R S 6 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ 1 および 2 である。

【 0 0 8 0 】

50

C R S 7 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも 1 であり、C R S 8 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ 2 および 2 0 であり、C R S 9 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも 1 である。C R S 1 0 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも 1 であり、C R S 1 1 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはいずれも 1 であり、C R S 1 2 に割り当てられた星の数およびウェポンレベルはそれぞれ 1 および 1 5 である。

【 0 0 8 1 】

C R S 1 ~ C R S 1 2 の各々には、属性の種別および数値の組合せが属性値として割り当てられる。

【 0 0 8 2 】

具体的には、C R S 1 の属性値は焼夷 8 4 であり、C R S 2 の属性値は重力 1 2 4 であり、C R S 3 の属性値は重力 2 1 5 である。C R S 4 の属性値は電撃 2 3 7 であり、C R S 5 の属性値は重力 9 7 であり、C R S 6 の属性値は冷撃 1 0 6 である。C R S 7 の属性値は重力 6 9 であり、C R S 8 の属性値は焼夷 7 4 であり、C R S 9 の属性値は重力 1 1 6 である。C R S 1 0 の属性値は焼夷 1 4 1 であり、C R S 1 1 の属性値は電撃 7 1 であり、C R S 1 2 の属性値は焼夷 9 3 である。

【 0 0 8 3 】

C R S 1 ~ C R S 1 2 の各々には、ウェポンレベルが示す数値と、属性値を構成する数値とに基づく攻撃力 (A T K) が設定される。

【 0 0 8 4 】

具体的には、C R S 1 の攻撃力は 1 2 4 であり、C R S 2 の攻撃力は 2 3 7 であり、C R S 3 の攻撃力は 1 5 7 である。C R S 4 の攻撃力は 2 9 6 であり、C R S 5 の攻撃力は 7 6 であり、C R S 6 の攻撃力は 8 6 である。C R S 7 の攻撃力は 1 0 2 であり、C R S 8 の攻撃力は 9 7 であり、C R S 9 の攻撃力は 1 3 1 である。C R S 1 0 の攻撃力は 1 8 2 であり、C R S 1 1 の攻撃力は 1 5 4 であり、C R S 1 2 の攻撃力は 9 2 である。

【 0 0 8 5 】

< ドレスギア・トップステーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 4 (A) に示すドレスギア・トップステーブル T B L 3 が記憶される。図 4 (A) によれば、T P S 1 ~ T P S 6 がトップス名 (ドレスギア・トップスの名称) として設定される。T P S 1 ~ T P S 6 の各々には、ドレスギアレベルの上限値を規定する星の数と、現時点のドレスギアレベルを示す数値とが割り当てられる。なお、ドレスギア・トップスとは、キャラクタの上半身に着用される装備である。

【 0 0 8 6 】

具体的には、T P S 1 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 2 および 3 0 であり、T P S 2 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 3 および 4 0 であり、T P S 3 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 2 および 2 8 である。T P S 4 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 3 および 3 0 であり、T P S 5 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはいずれも 1 であり、T P S 6 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはいずれも 1 である。

【 0 0 8 7 】

T P S 1 ~ T P S 6 の各々には、ドレスギアレベルに基づくヘルスポイント (H P) , 防御力 (D E F) およびスピード (S P D) が設定される。

【 0 0 8 8 】

具体的には、T P S 1 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 2 1 6 , 6 3 および 0 であり、T P S 2 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 2 3 5 , 8 5 および 0 であり、T P S 3 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 2 8 6 , 7 4 および 0 である。T P S 4 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 3 0 9 , 9 2 および 0 であり、T P S 5 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 2 4 6 , 6 7 および 0 であり、T P S 6 のヘルスポイント, 防御力およびスピード

10

20

30

40

50

はそれぞれ 2 7 5 , 8 1 および 0 である。

【 0 0 8 9 】

T P S 1 ~ T P S 6 の各々には、ギアスキルが割り当てられる。具体的には、T P S 1 に割り当てられたギアスキルは T S K L 1 であり、T P S 2 に割り当てられたギアスキルは T S K L 2 であり、T P S 3 に割り当てられたギアスキルは T S K L 3 である。T P S 4 に割り当てられたギアスキルは T S K L 4 であり、T P S 5 に割り当てられたギアスキルは T S K L 5 であり、T P S 6 に割り当てられたギアスキルは T S K L 6 である。

【 0 0 9 0 】

T S K L 1 ~ T S K L 6 の各々には、属性が割り当てられる。具体的には、T S K L 1 の属性は電撃であり、T S K L 2 の属性は重力であり、T S K L 3 の属性は焼夷である。また、T S K L 4 の属性は冷撃であり、T S K L 5 の属性は電撃であり、T S K L 6 の属性は重力である。

【 0 0 9 1 】

< ドレスギア・ボトムステーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 4 (B) に示すドレスギア・ボトムステーブル T B L 4 が記憶される。図 4 (B) によれば、B T M 1 ~ B T M 6 がトップス名 (ドレスギア・ボトムスの名称) として設定される。B T M 1 ~ B T M 6 の各々には、ドレスギアレベルの上限値を規定する星の数と、現時点のドレスギアレベルを示す数値とが割り当てられる。なお、ドレスギア・ボトムスとは、キャラクタの下半身に着用される装備である。

【 0 0 9 2 】

具体的には、B T M 1 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 2 および 4 0 であり、B T M 2 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 3 および 3 2 であり、B T M 3 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 2 および 3 0 である。B T M 4 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはいずれも 1 であり、B T M 5 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはそれぞれ 2 および 3 0 であり、B T M 6 に割り当てられた星の数およびドレスギアレベルはいずれも 1 である。

【 0 0 9 3 】

B T M 1 ~ B T M 6 の各々には、ドレスギアレベルに基づくヘルスポイント (H P) , 防御力 (D E F) およびスピード (S P D) が設定される。

【 0 0 9 4 】

具体的には、B T M 1 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 1 4 1 , 4 8 および 2 4 0 であり、B T M 2 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 1 6 8 , 6 3 および 2 8 0 であり、B T M 3 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 2 1 4 , 5 3 および 2 6 0 である。

【 0 0 9 5 】

B T M 4 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 1 7 6 , 6 5 および 2 4 0 であり、B T M 5 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 1 3 9 , 4 7 および 2 6 0 であり、B T M 6 のヘルスポイント, 防御力およびスピードはそれぞれ 2 2 7 , 5 8 および 2 8 0 である。

【 0 0 9 6 】

B T M 1 ~ B T M 6 の各々には、ギアスキルが割り当てられる。具体的には、B T M 1 に割り当てられたギアスキルは B S K L 1 であり、B T M 2 に割り当てられたギアスキルは B S K L 2 であり、B T M 3 に割り当てられたギアスキルは B S K L 3 である。B T M 4 に割り当てられたギアスキルは B S K L 4 であり、B T M 5 に割り当てられたギアスキルは B S K L 5 であり、B T M 6 に割り当てられたギアスキルは B S K L 6 である。

【 0 0 9 7 】

B S K L 1 ~ B S K L 6 の各々には、属性が割り当てられる。具体的には、B S K L 1 の属性は電撃であり、B S K L 2 の属性は重力であり、B S K L 3 の属性は焼夷である。また、B S K L 4 の属性は電撃であり、B S K L 5 の属性は重力であり、B S K L 6 の属

10

20

30

40

50

性は冷撃である。

【 0 0 9 8 】

< 得意ギア・得意属性テーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 5 に示す得意ギア・得意属性テーブル T B L 5 が記憶される。図 5 によれば、キャラクタ A ~ E と、各キャラクタが得意とする（相性が良い）ウェポンギアのギア種別と、各キャラクタが得意とする（相性が良い）属性とが、得意ギア・得意属性テーブル T B L 5 に設定される。具体的には、キャラクタ A には、得意ギアとしてライフルが割り当てられ、得意属性として電撃が割り当てられる。キャラクタ B には、得意ギアとして両手剣が割り当てられ、得意属性として電撃が割り当てられる。

【 0 0 9 9 】

キャラクタ C には、得意ギアとしてバズーカが割り当てられ、得意属性として重力が割り当てられる。キャラクタ D には、得意ギアとしてスナイパーが割り当てられ、得意属性として重力が割り当てられる。キャラクタ E には、得意ギアとしてハンマーが割り当てられ、得意属性として焼夷が割り当てられる。

【 0 1 0 0 】

こうして設定された得意ギアおよび得意属性は、キャラクタとウェポンギアとの相性を示すものであり、相性パラメータと定義することができる。また、キャラクタとウェポンギアとの相性は、キャラクタの得意ギアおよび得意属性とウェポンギアのギア種別および属性との一致度が高いほど良くなる。

【 0 1 0 1 】

< 装備テーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 6 (A) に示す装備テーブル T B L 6 が記憶される。図 6 (A) によれば、キャラクタ A ~ E の各々が手にするショット・ウェポンギアおよびクロス・ウェポンギアの名称と、キャラクタ A ~ E の各々が着用するドレスギア・トップスおよびドレスギア・ボトムスの名称とが設定される。具体的には、キャラクタ A には、ショット・ウェポンギアとして S H T 4 が割り当てられ、クロス・ウェポンギアとして C R S 4 が割り当てられ、ドレスギア・トップスとして T P S 2 が割り当てられ、ドレスギア・ボトムスとして B T M 1 が割り当てられる。

【 0 1 0 2 】

キャラクタ B には、ショット・ウェポンギアとして S H T 5 が割り当てられ、クロス・ウェポンギアとして C R S 2 が割り当てられ、ドレスギア・トップスとして T P S 4 が割り当てられ、ドレスギア・ボトムスとして B T M 5 が割り当てられる。キャラクタ C には、ショット・ウェポンギアとして S H T 6 が割り当てられ、クロス・ウェポンギアとして C R S 3 が割り当てられ、ドレスギア・トップスとして T P S 1 が割り当てられ、ドレスギア・ボトムスとして B T M 3 が割り当てられる。

【 0 1 0 3 】

キャラクタ D には、ショット・ウェポンギアとして S H T 1 1 が割り当てられ、クロス・ウェポンギアとして C R S 8 が割り当てられ、ドレスギア・トップスとして T P S 5 が割り当てられ、ドレスギア・ボトムスとして B T M 4 が割り当てられる。キャラクタ E には、ショット・ウェポンギアとして S H T 8 が割り当てられ、クロス・ウェポンギアとして C R S 1 2 が割り当てられ、ドレスギア・トップスとして T P S 3 が割り当てられ、ドレスギア・ボトムスとして B T M 2 が割り当てられる。

【 0 1 0 4 】

< パラメータテーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 6 (B) に示すパラメータテーブル T B L 7 が記憶される。図 6 (B) によれば、キャラクタ A ~ E の各々のパラメータとして、当該キャラクタのレベル、当該キャラクタが装備するショット・ウェポンギアの属性値および攻撃力と、当該キャラクタが装備するクロス・ウェポンギアの属性値および攻撃力と、ヘルスポイント、防御力およびスピードとが設定される。なお、キャラクタのレベルは、当該キャラクタの生命力を示し、クエストの達成により付与されるアニマ（生命を意味する a n i m a に相当）を

10

20

30

40

50

消費することで増大する。

【 0 1 0 5 】

ショット・ウェポンギアの属性値については、ショット・ウェポンギアテーブル T B L 1 に設定された当該ショット・ウェポンギアの属性値がそのまま反映され、クロス・ウェポンギアの属性値については、クロス・ウェポンギアテーブル T B L 2 に設定された当該クロス・ウェポンギアの属性値がそのまま反映される。

【 0 1 0 6 】

一方、ショット・ウェポンギアの攻撃力は、キャラクタのレベルと、当該ショット・ウェポンギアのギア種別および属性とキャラクタの得意ギアおよび得意属性との一致度と、当該ショット・ウェポンギアの属性値を構成する数値（ただし、当該ショット・ウェポンギア属性がキャラクタの得意属性と一致する場合）とに基づいて、ショット・ウェポンギアテーブル T B L 1 に設定された当該ショット・ウェポンギアの攻撃力から増大される。

10

【 0 1 0 7 】

クロス・ウェポンギアの攻撃力は、キャラクタのレベルと、当該クロス・ウェポンギアのギア種別および属性と各キャラクタの得意ギアおよび得意属性との一致度と、当該クロス・ウェポンギアの属性値を構成する数値（ただし、当該クロス・ウェポンギア属性がキャラクタの得意属性と一致する場合）とに基づいて、クロス・ウェポンギアテーブル T B L 2 に設定された当該クロス・ウェポンギアの攻撃力から増大される。

【 0 1 0 8 】

また、ヘルスポイント，防御力およびスピードは、ドレスギア・トップステーブル T B L 3 およびドレスギア・ボトムステーブル T B L 4 の各々に設定されたヘルスポイント，防御力およびスピードと、各キャラクタのレベルとに基づいて算出される。

20

【 0 1 0 9 】

こうして算出されたショット・ウェポンギアの攻撃力，クロス・ウェポンギアの攻撃力，ヘルスポイント，防御力およびスピードは、キャラクタの戦闘能力を示すものであり、能力値と定義することができる。

【 0 1 1 0 】

キャラクタ A のレベルは 3 3 であり、キャラクタ A が装備する C R S 4 の属性はキャラクタ A の得意属性と一致し（属性は電撃）、C R S 4 の属性値を構成する数値は 2 3 7 である。また、キャラクタ A が装備する T P S 2 のヘルスポイント，防御力およびスピードはそれぞれ 2 3 5 ， 8 5 および 0 であり、キャラクタ A が装備する B T M 1 のヘルスポイント，防御力およびスピードはそれぞれ 1 4 1 ， 4 8 および 2 4 0 である。

30

【 0 1 1 1 】

この結果、ショット・ウェポンギアの攻撃力は 1 0 9 から 3 4 8 に増大し、クロス・ウェポンギアの攻撃力は 2 9 6 から 1 7 7 6 に増大する。キャラクタ A のヘルスポイントは、T P S 2 のヘルスポイントと B T M 1 のヘルスポイントとの合算値（＝ 3 7 6 ）よりも大きい 3 2 6 2 となる。キャラクタ A の防御力は、T P S 2 の防御力と B T M 1 の防御力との合算値（＝ 1 3 3 ）よりも大きい 8 1 5 となる。キャラクタ A のスピードは、T P S 2 のスピードと B T M 1 のスピードとの合算値（＝ 2 4 0 ）よりも大きい 4 0 2 となる。

【 0 1 1 2 】

キャラクタ B のレベルは 3 2 であり、キャラクタ B が装備する S H T 5 および C R S 2 のギア種別および属性は、キャラクタ B の得意ギアおよび得意属性と異なる。また、キャラクタ B が装備する T P S 4 のヘルスポイント，防御力およびスピードはそれぞれ 3 0 9 ， 9 2 および 0 であり、キャラクタ B が装備する B T M 5 のヘルスポイント，防御力およびスピードはそれぞれ 1 3 9 ， 4 7 および 2 6 0 である。

40

【 0 1 1 3 】

この結果、ショット・ウェポンギアの攻撃力は 2 6 5 から 6 3 5 に増大し、クロス・ウェポンギアの攻撃力は 2 3 7 から 6 5 8 に増大する。キャラクタ B のヘルスポイントは、T P S 4 のヘルスポイントと B T M 5 のヘルスポイントとの合算値（＝ 4 4 8 ）よりも大きい 3 2 0 6 となる。キャラクタ B の防御力は、T P S 4 の防御力と B T M 5 の防御力と

50

の合算値(=139)よりも大きい839となる。キャラクタBのスピードは、TPS4のスピードとBTM5のスピードとの合算値(=260)よりも大きい365となる。

【0114】

キャラクタCのレベルは35であり、キャラクタCが装備するSHT6およびCRS3の属性はキャラクタCの得意属性と一致し(属性は重力)、SHT6の属性値を構成する数値およびCRS3の属性値を構成する数値はそれぞれ178および215である。また、キャラクタCが装備するTPS1のヘルスポイント、防御力およびスピードはそれぞれ216, 63および0であり、キャラクタCが装備するBTM3のヘルスポイント、防御力およびスピードはそれぞれ214, 53および260である。

【0115】

この結果、ショット・ウェポンギアの攻撃力は138から828に増大し、クロス・ウェポンギアの攻撃力は157から942に増大する。キャラクタCのヘルスポイントは、TPS1のヘルスポイントとBTM3のヘルスポイントとの合算値(=430)よりも大きい2850となる。キャラクタCの防御力は、TPS1の防御力とBTM3の防御力との合算値(=116)よりも大きい685となる。キャラクタCのスピードは、TPS1のスピードとBTM3のスピードとの合算値(=260)よりも大きい400となる。

【0116】

キャラクタDのレベルは25であり、キャラクタDが装備するSHT11のギア種別はキャラクタDの得意ギアと一致する(ギア種別ないし得意ギアはスナイパー)。また、キャラクタDが装備するTPS5のヘルスポイント、防御力およびスピードはそれぞれ246, 67および0であり、キャラクタDが装備するBTM4のヘルスポイント、防御力およびスピードはそれぞれ176, 65および240である。

【0117】

この結果、ショット・ウェポンギアの攻撃力は76から456に増大し、クロス・ウェポンギアの攻撃力は97から241に増大する。キャラクタDのヘルスポイントは、TPS5のヘルスポイントとBTM4のヘルスポイントとの合算値(=422)よりも大きい2853となる。キャラクタDの防御力は、TPS5の防御力とBTM4の防御力との合算値(=132)よりも大きい521となる。キャラクタDのスピードは、TPS5のスピードとBTM4のスピードとの合算値(=240)よりも大きい320となる。

【0118】

キャラクタEのレベルは21である。また、キャラクタEが装備するSHT8の属性は、キャラクタEの得意属性と一致し(いずれも属性は焼夷)、SHT8の属性値を構成する数値は99である。さらに、キャラクタEが装備するCRS12のギア種別および属性は、キャラクタEの得意ギアおよび得意属性と一致し(ギア種別ないし得意ギアはハンマーであり、属性は焼夷)、CRS12の属性値を構成する数値は93である。

【0119】

また、キャラクタEが装備するTPS3のヘルスポイント、防御力およびスピードはそれぞれ286, 74および0であり、キャラクタEが装備するBTM2のヘルスポイント、防御力およびスピードはそれぞれ168, 63および280である。

【0120】

この結果、ショット・ウェポンギアの攻撃力は124から744に増大し、クロス・ウェポンギアの攻撃力は92から828に増大する。キャラクタEのヘルスポイントは、TPS3のヘルスポイントとBTM2のヘルスポイントとの合算値(=454)よりも大きい2314となる。キャラクタEの防御力は、TPS3の防御力とBTM2の防御力との合算値(=137)よりも大きい453となる。キャラクタEのスピードは、TPS3のスピードとBTM2のスピードとの合算値(=280)よりも大きい460となる。

【0121】

すなわち、能力値のうち特にウェポンギアの攻撃力については、当該ウェポンギアを装備するキャラクタのレベルが高いほど増大する。また、ウェポンギアの攻撃力の増大量は、当該ウェポンギアのギア種別および属性と当該ウェポンギアを装備するキャラクタの得

10

20

30

40

50

意ギアおよび得意属性との一致度に応じて異なり、さらに、当該ウェポンギアの属性がキャラクタの得意属性と一致する場合には、当該ウェポンギアの属性値を構成する数値に応じて異なる。

【 0 1 2 2 】

具体的には、当該一致度が高い場合の当該攻撃力の増大量は、当該一致度が低い場合の当該攻撃力の増大量よりも大きい。さらに、属性が一致する場合においては、当該ウェポンギアの属性値を構成する数値が高い場合の当該攻撃力の増大量の方が、当該数値が低い場合の当該攻撃力の増大量よりも大きい。

【 0 1 2 3 】

< チーム編成テーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 6 (C) に示すチーム編成テーブル T B L 8 が記憶される。図 6 (C) によれば、チーム 1 はキャラクタ A , B および C によって編成され、このうちキャラクタ A がリーダーとして定められている。チーム 2 はキャラクタ B , D および E によって編成され、このうちキャラクタ B がリーダーとして定められている。チーム 3 はキャラクタ C および D によって編成され、このうちキャラクタ C がリーダーとして定められている。チーム 4 はキャラクタ C , A および E によって編成され、このうちキャラクタ C がリーダーとして定められている。

【 0 1 2 4 】

< 弱点属性テーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 7 (A) に示す弱点属性テーブル T B L 9 が記憶される。図 7 (A) によれば、6 つのクエストがゲームステージとして用意される。各クエストは 1 または 2 以上のエリアによって構成され、各エリアには敵キャラクタが登場する。また、当該敵キャラクタには、弱点属性が設定される。

【 0 1 2 5 】

具体的には、討伐任務： 1 件目のクエストは、エリア 1 および 2 によって構成される。エリア 1 および 2 の各々に登場する敵キャラクタの弱点属性としては、重力が設定される。討伐任務： 2 件目のクエストは、エリア 1 および 2 によって構成される。エリア 1 および 2 の各々に登場する敵キャラクタの弱点属性としては、冷撃が設定される。討伐任務： 3 件目のクエストは、エリア 1 および 2 によって構成される。エリア 1 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては電撃が設定され、エリア 2 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては重力が設定される。

【 0 1 2 6 】

討伐任務： 4 件目のクエストは、エリア 1 によって構成される。エリア 1 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては、電撃が設定される。討伐任務： 5 件目のクエストは、エリア 1 および 2 によって構成される。エリア 1 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては焼夷が設定され、エリア 2 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては冷撃が設定される。討伐任務： 6 件目のクエストは、エリア 1 ~ 3 によって構成される。エリア 1 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては重力が設定され、エリア 2 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては焼夷が設定され、エリア 3 に登場する敵キャラクタの弱点属性としては電撃が設定される。

【 0 1 2 7 】

< サブミッションテーブル例 >

メモリ 1 1 には、図 7 (B) に示すサブミッションテーブル T B L 1 0 が記憶される。図 7 (B) によれば、各クエストには、当該クエストを達成するために課せられるサブミッション (達成条件) が設定される。

【 0 1 2 8 】

具体的には、討伐任務： 1 件目のクエストには、「ライフルのギアを装備してクリア」, 「ギアスキルを使用してクリア」および「一人も倒れずにクリア」の 3 つのサブミッションが設定される。討伐任務： 2 件目のクエストには、「ランスのギアを装備してクリア」, 「ギアスキルを使用してクリア」および「一人も倒れずにクリア」の 3 つのサブミッ

10

20

30

40

50

ションが設定される。

【 0 1 2 9 】

討伐任務：3件目のクエストには、「デュアルのギアを装備してクリア」，「ギアスキルを使用してクリア」および「一人も倒れずにクリア」の3つのサブミッションが設定される。討伐任務：4件目のクエストには、「両手剣のギアを装備してクリア」，「ギアスキルを使用してクリア」および「一人も倒れずにクリア」の3つのサブミッションが設定される。

【 0 1 3 0 】

討伐任務：5件目のクエストには、「ハンマーのギアを装備してクリア」，「ギアスキルを使用してクリア」および「一人も倒れずにクリア」の3つのサブミッションが設定される。討伐任務：6件目のクエストには、サブミッション名として、「片手剣のギアを装備してクリア」，「ギアスキルを使用してクリア」および「一人も倒れずにクリア」の3つのサブミッションが設定される。

10

【 0 1 3 1 】

< 処理フロー及び画面例 >

ユーザ端末100がゲームプログラム121に基づいて実行する処理のうち、現クエスト（現時点で選択されているクエスト）に出撃する準備を行うとともに、現クエストで敵キャラクタと戦闘を行うための処理の流れについて、図8～図11に示すフローチャートを用いて説明する。なお、この処理は、操作受付部111、UI制御部112、表示制御部114等によって実行される。また、以下の説明において、フローチャートを用いて説明する一連の処理ステップの流れは、ユーザ端末100によって実行されるものとして記載しているが、これらの処理ステップの少なくとも一部が、サーバ200によって実行されてもよい。

20

【 0 1 3 2 】

図8を参照して、ステップS01では、初期設定を行う。具体的には、現クエストの先頭エリア（デフォルトのエリア）をハイライト処理の対象として設定し、ハイライト処理を行うべきか否かを判定するためのフラグFGL_HLを1に設定する。ステップS02では、図10に示すサブルーチンに従ってクエスト開始画面を表示する。

【 0 1 3 3 】

図10のステップS41では、現クエストの名称を弱点属性テーブルTBL9から特定し、特定した名称をタッチスクリーン15に表示する。ステップS42では、現クエストに設定されているサブミッションをサブミッションテーブルTBL10から特定し、特定したサブミッションをタッチスクリーン15に表示する。

30

【 0 1 3 4 】

ステップS43では、現クエストを構成するエリアと当該エリアに登場する敵キャラクタの弱点属性とを弱点属性テーブルTBL9から特定し、特定したエリアと弱点属性とをタッチスクリーン15に表示する。ステップS44では、装備テーブルTBL6，パラメータテーブルTBL7およびチーム編成テーブルTBL8を参照して、チーム編成・装備情報をタッチスクリーン15に表示する。ステップS45では、「チーム管理」ボタン，「>」ボタン，「出撃」ボタン，「解析」ボタン，「ホーム」ボタン，「戻る」ボタンなどの各種ボタンをタッチスクリーン15に表示する。ステップS45の処理が完了すると、上階層のルーチンに復帰する。

40

【 0 1 3 5 】

現クエストの名称が討伐任務：1件目であれば、クエスト開始画面は、図13（A）に示すように表示される。具体的には、「討伐任務：1件目」の文字列が画面上の表示部D1に表示され、サブミッションを表す文字列が画面上の表示部D2に表示される。画面上の表示部D3には、現クエストを構成する2つのエリアにそれぞれ対応する2つのエリア画像が表示され、各エリア画像の右下に弱点属性を示すマークが重畳される。

【 0 1 3 6 】

画面上の表示部D4には、チーム編成・装備情報が表示される。チーム編成・装備情報

50

は、現クエストに出撃するチームに編成されたキャラクタの画像と、当該キャラクタのヘルスポイントと、当該キャラクタが装備するショット・ウェポンギアおよびクロス・ウェポンギア（ゲームキャラクタに関する複数の項目）各々の攻撃力および属性値と、当該ショット・ウェポンギアおよびクロス・ウェポンギアの画像（当該複数の項目各々について定められた設定事項）とによって構成される。

【0137】

「チーム管理」ボタンは表示部D4の右上に表示し、「>」ボタンは表示部D4の右側に表示する。また、「出撃」ボタン、「解析」ボタン、「ホーム」ボタンおよび「戻る」ボタンは、表示部D5に表示する。

【0138】

なお、弱点属性が電撃であれば、図12（A）の左側に示すマークと弱点の文字列とが、図12（A）の右側に示す態様でエリア画像に重畳して表示される。弱点属性が重力であれば、図12（B）の左側に示すマークと弱点の文字列とが、図12（B）の右側に示す態様でエリア画像に重畳して表示される。弱点属性が冷撃であれば、図12（C）の左側に示すマークと弱点の文字列とが、図12（C）の右側に示す態様でエリア画像に重畳して表示される。弱点属性が焼夷であれば、図12（D）の左側に示すマークと弱点の文字列とが、図12（D）の右側に示す態様でエリア画像に重畳して表示される。

【0139】

図8に戻って、ステップS03では、フラグFLG__HLが1を示しているか否かを判定する。フラグFLG__HLが1を示していると判定されると、ステップS04でハイライト処理を実行し、その後ステップS05に進む。一方、フラグFLG__HLが1を示していると判定されなければ、ステップS04の処理を行うことなくステップS05に進む。

【0140】

ステップS04のハイライト処理は、図11に示すサブルーチンに従って実行される。まずステップS51で、ハイライト処理の対象として設定されたエリアに対応するエリア画像をハイライトさせる。ステップS52では、ハイライト処理の対象として設定されたエリアに登場する敵キャラクタの弱点属性を、弱点属性テーブルTBL9から特定する。

【0141】

ステップS53では、現クエストに出撃するチームに編成されたキャラクタのうち未だ指定していないキャラクタを指定する。ステップS54では、指定したキャラクタが装備するショット・ウェポンギアおよびクロス・ウェポンギアの属性をパラメータテーブルTBL7から特定する。ステップS55では、特定した属性の少なくとも1つが現クエストに登場する敵キャラクタの弱点属性と一致するか否かを、弱点属性テーブルTBL9の設定に基づいて判定する。

【0142】

特定した属性の少なくとも1つが当該弱点属性と一致すると判定されなければ、ステップS58に進む。一方、特定した属性の少なくとも1つが当該弱点属性と一致すると判定されれば、ステップS56に進む。

【0143】

ステップS56では、当該弱点属性と一致する属性を有するウェポンギアを特定し、特定したウェポンギアの画像を表示部D4においてハイライトする。ステップS57では、現時点で指定されているキャラクタの画像を表示部D4においてハイライトする。ステップS57の処理が完了すると、ステップS58に進む。

【0144】

ステップS58では、現クエストに出撃するチーム内の全キャラクタが指定されたか否かを、ステップS53における指定結果に基づいて判定する。当該全キャラクタが指定されたと判定されなければ、ステップS53に戻る。これに対して、当該全キャラクタが指定されたと判定されれば、上階層のルーチンに復帰する。

【0145】

10

20

30

40

50

したがって、クエスト開始画面に表示されたエリア 1 がハイライト処理の対象として設定されれば、タッチされたエリア画像と、キャラクタ A ~ C の画像と、キャラクタ A ~ C が装備しているウェポンギアのうちキャラクタ A のクロス・ウェポンギア以外のウェポンギアの画像とがハイライトされる（図 1 3（A）の表示部 D 4 参照）。

【0146】

図 8 に戻って、ステップ S 0 5 では、エリアタッチ操作（表示部 D 3 に表示されたエリア画像をタッチする操作）が行われたか否かを、タッチスクリーン 1 5 からの出力に基づいて判定する。エリアタッチ操作が行われたと判定されれば、ステップ S 0 6 でハイライト処理の対象の設定とフラグ F L G _ H L の設定とを適宜変更する。

【0147】

具体的には、表示部 D 3 に表示されたエリア画像の数が 1 つであれば、エリアタッチ操作が行われる毎に、ハイライト処理の対象の設定をタッチされたエリアと“対象なし”との間で切り替え、フラグ F L G _ H L の設定を 1 と 0 との間で切り替える。

【0148】

また、表示部 D 3 に表示されたエリア画像の数が 2 つ以上である場合において、同じエリア画像に対してエリアタッチ操作が行われる場合は、エリアタッチ操作が行われる毎に、ハイライト処理の対象の設定をタッチされたエリアと“対象なし”との間で切り替え、フラグ F L G _ H L の設定を 1 と 0 との間で切り替える。

【0149】

さらに、表示部 D 3 に表示されたエリア画像の数が 2 つ以上である場合において、前回のエリアタッチ操作の対象と今回のエリアタッチ操作の対象が異なる場合には、エリアタッチ操作が行われる毎にハイライト処理の対象の設定をタッチされたエリアに切り替え、フラグ F L G _ H L を 1 に設定し続ける。ステップ S 0 6 の処理が完了すると、ステップ S 0 3 に戻る。

【0150】

ステップ S 0 5 においてエリアタッチ操作が行われたと判定されなければ、「解析」ボタンがタッチされたか否かをステップ S 0 7 で判定する。「解析」ボタンがタッチされたと判定されれば、ステップ S 0 8 に進み、取得済みのシェルを解析してアイテム（ウェポンギア、ドレスギアなど）を取得する。

【0151】

具体的には、シェルは、ウェポンギア、ドレスギアなどのアイテムが関連付けられた権利データであり、クエストを達成することで取得される。「解析」ボタンがタッチされると、タッチスクリーン 1 5 の表示を図 1 3（C）に示すシェル解析画面に切り替える。シェル解析画面の中央には取得済みのシェルが並んで表示され、シェル解析画面の上部には解析装置が並んで表示される。また、シェル解析画面の下部には、「解析依頼」ボタン、「閉じる」ボタンなどの各種ボタンが表示される。

【0152】

解析したいシェルがタッチされると当該シェルが解析装置にセットされ、「解析依頼」ボタンがタッチされると、当該シェルが解析される。この結果、シェル内のアイテムが取得される。タッチスクリーン 1 5 の表示は、「閉じる」ボタンの操作にตอบสนองしてクエスト開始画面に切り替えられる。ステップ S 0 8 の処理は、タッチスクリーン 1 5 の表示がクエスト開始画面に切り替えられることで完了する。

【0153】

ステップ S 0 8 の処理が完了したとき、またはステップ S 0 7 で「解析」ボタンがタッチされたと判定されなかったときは、ステップ S 0 9 に進み、クエスト開始画面上の「出撃」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン 1 5 の出力に基づいて判定する。「出撃」ボタンがタッチされたと判定されれば、ステップ S 1 0 で現クエストを実行する。

【0154】

具体的には、図 1 3（D）に示すクエストを第 1 ゲームパートとして提供し、ユーザの操作に従って操作キャラクタを敵キャラクタと戦わせる。操作キャラクタは、装備してい

10

20

30

40

50

るウェポンギアやクロスギアを駆使し、さらには装備しているドレスギアが有するギアスキルを駆使して、当該クエストに設定されている各エリアで敵キャラクタと戦闘を繰り返す。また、操作キャラクタが倒されると、チームに編成された別のキャラクタが操作キャラクタとなって戦闘を引き継ぐ。全てのエリアにおいて敵キャラクタが撃退されると、クエストが達成され、報酬としてシェルやコインを獲得する。また、報酬として獲得するシェルやコインの数は、全てのサブミッションを完了した場合に増加する。クエスト処理は、ステップ S 1 0 の処理の後に終了する。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 0 9 で「出撃」ボタンがタッチされたか否かを判定されなければ、ステップ S 1 1 に進み、クエスト開始画面上の「チーム管理」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン 1 5 の出力に基づいて判定する。「チーム管理」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン 1 5 の出力に基づいて判定する。

10

【 0 1 5 6 】

「>」ボタンがタッチされたか否かを判定されれば、ステップ S 1 3 に進む。ステップ S 1 3 では、チーム編成テーブル T B L 8 から別のチームを特定し、特定したチームに関するチーム編成・装備情報を表示部 D 4 に表示する。ステップ S 1 2 で「>」ボタンがタッチされたか否かを判定されなかったとき、またはステップ S 1 3 の処理が完了したときは、ステップ S 0 5 に戻る。

【 0 1 5 7 】

20

「チーム管理」ボタンがタッチされたか否かを判定されたとステップ S 1 1 で判定されると、キャラクタが装備するウェポンギアやドレスギアを変更可能な第 2 ゲームパートを提供するべく、ステップ S 1 4 に進む。ステップ S 1 4 では、装備テーブル T B L 6 , パラメータテーブル T B L 7 およびチーム編成テーブル T B L 8 の設定に基づいて、図 1 4 (A) に示すチーム管理画面をタッチスクリーン 1 5 に表示する。

【 0 1 5 8 】

図 1 4 (A) によれば、現クエストに出撃するチームに編成されたリーダー役のキャラクタの画像と、当該キャラクタのパラメータと、当該キャラクタが装備するショット・ウェポンギア、クロス・ウェポンギア、ドレスギア・トップスおよびドレスギア・ボトムスの画像とが描画ないし記載された短冊 S T 1 が、チーム管理画面の左側に表示される。

30

【 0 1 5 9 】

また、現クエストに出撃するチームに編成された他のキャラクタの画像と、当該キャラクタのパラメータと、当該キャラクタが装備するショット・ウェポンギア、クロス・ウェポンギア、ドレスギア・トップスおよびドレスギア・ボトムスの画像とが各々に描画ないし記載された短冊 S T 2 および S T 3 が、チーム管理画面の中央および右側にそれぞれ表示される。なお、短冊 S T 3 の右側には「>」ボタンが表示され、短冊 S T 2 の下側には「決定」ボタンが表示される。

【 0 1 6 0 】

図 9 に戻って、ステップ S 1 5 ではウェポンギアタッチ操作（短冊 S T 1 ~ S T 3 に描かれたショット・ウェポンギアおよびクロス・ウェポンギアの画像のいずれかをタッチする操作）が行われたか否かをタッチスクリーン 1 5 の出力に基づいて判定する。ウェポンギアタッチ操作が行われたか否かを判定されると、ステップ S 1 9 に進み、ショット・ウェポンギアテーブル T B L 1 またはクロス・ウェポンギアテーブル T B L 2 を参照して、ウェポンギア選択画面を表示する。

40

【 0 1 6 1 】

したがって、短冊 S T 1 に描かれたショット・ウェポンギアの画像がタッチされたときは、図 1 4 (B) に示すショット・ウェポンギア選択画面がチーム管理画面の代わりに表示される。

【 0 1 6 2 】

図 1 4 (B) によれば、現時点で装備されているショット・ウェポンギアのスペック（

50

ギア種別：デュアル，攻撃力：１０９，属性値：重力４６など）がショット・ウェポンギア選択画面の上段に表示され、変更可能な複数のショット・ウェポンギアの画像がショット・ウェポンギア選択画面の下段に表示される。また、ショット・ウェポンギア選択画面の最下段には、「戻る」ボタンおよび「決定」ボタンが並んで表示される。

【０１６３】

なお、短冊ＳＴ１に描かれた２つのウェポンギア画像のうちクロス・ウェポンギアを表すウェポンギア画像がタッチされたときは、同じ体裁のクロス・ウェポンギア選択画面が表示される。

【０１６４】

図９に戻って、ステップＳ２０ではフィルタリング・ソート操作が行われたか否かをタッチスクリーン１５の出力に基づいて判定する。フィルタリング・ソート操作が行われたと判定されると、ステップＳ２１に進み、ショット・ウェポンギア選択画面の下段におけるウェポンギア画像の表示態様を変更する。具体的には、キャラクタが現クエストにおいて有利に戦闘を行えるウェポンギアの画像を優先的に表示する。

【０１６５】

例えば、変更可能なウェポンギアの画像のうち、ユーザが指定した属性（例えば冷撃）と同じ属性を有するウェポンギアの画像のみを、ウェポンギア選択画面の下段に表示する。または、選択可能なウェポンギアの画像を、ウェポンレベルが高い順に、ウェポンギア選択画面の下段に表示する。

【０１６６】

ステップＳ２１の処理が完了したとき、またはフィルタリング・ソート操作が行われたとステップＳ２０で判定されなかったときは、ステップＳ２２に進む。ステップＳ２２では、ウェポンギア選択操作（ウェポンギア選択画面の下段に表示されたウェポンギア画像のいずれかをタッチする操作）が行われたか否かを、タッチスクリーン１５の出力に基づいて判定する。

【０１６７】

ウェポンギア選択操作が行われたと判定されれば、ステップＳ２３に進む。ステップＳ２３では、ショット・ウェポンギアテーブルＴＢＬ１またはクロス・ウェポンギアテーブルＴＢＬ２を参照して、タッチされた画像に対応するウェポンギアのスペックをウェポンギア選択画面の中段に追加表示する。

【０１６８】

図１４（Ｂ）に示すショット・ウェポンギア選択画面の下段に表示されたウェポンギア画像のうち、最上段の左側から２つ目のウェポンギア画像がタッチされると、タッチされたウェポンギア画像に対応するウェポンギアのスペックが、ショット・ウェポンギア選択画面の中段に、図１４（Ｃ）に示す態様で表示される。図１４（Ｃ）によれば、タッチされたウェポンギアのギア種別はライフルであり、攻撃力は２８８であり、属性値は電撃１２５である。

【０１６９】

ステップＳ２３の処理が完了したとき、またはウェポンギア選択操作が行われたとステップＳ２２で判定されなかったときは、ステップＳ２４に進み、ウェポンギア選択画面上の「戻る」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン１５の出力に基づいて判定する。「戻る」ボタンがタッチされたと判定されればステップＳ１４に戻り、「戻る」ボタンがタッチされたと判定されなければステップＳ２５に進む。

【０１７０】

ステップＳ２５では、ステップＳ２３の処理によってスペックが追加表示中であるか否かを判定する。スペックが追加表示中であると判定されれば、ステップＳ２６に進み、ウェポンギア選択画面上の「決定」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン１５の出力に基づいて判定する。スペックが追加表示中であるとステップＳ２５で判定されなかったとき、または「決定」ボタンがタッチされたとき、またはステップＳ２６で判定されなかったときは、ステップＳ２０に戻る。

10

20

30

40

50

【0171】

一方、「決定」ボタンがタッチされたときステップS26で判定されたときは、ステップS27に進み、装備テーブルTBL6に設定されたウェポンギアとパラメータテーブルTBL7に設定された属性値とを更新する。

【0172】

装備テーブルTBL6については、チーム管理画面に表示された短冊ST1～ST3のうちウェポンギアタッチ操作によってタッチされた短冊に対応するキャラクタを特定し、当該キャラクタに割り当てられたショット名またはクロス名を特定し、特定したショット名またはクロス名をウェポンギア選択操作によって選択されたショット・ウェポンギアまたはクロス・ウェポンギアの名称に更新する。

10

【0173】

パラメータテーブルTBL7については、チーム管理画面に表示された短冊ST1～ST3のうちウェポンギアタッチ操作によってタッチされた短冊に対応するキャラクタを特定し、当該キャラクタに割り当てられたショット・ウェポンギアまたはクロス・ウェポンギアの属性値を特定し、特定した属性値をウェポンギア選択操作によって選択されたショット・ウェポンギアまたはクロス・ウェポンギアの属性値に更新する。

【0174】

ステップS28では、ステップS27の処理によって更新されたウェポンギアのギア種別をショット・ウェポンギアテーブルTBL1またはクロス・ウェポンギアテーブルTBL2から特定し、チーム管理画面上でタッチされた短冊に対応するキャラクタの得意ギアを得意ギア・得属性テーブルTBL5から特定し、そして特定したギア種別および得意ギアを照合する。

20

【0175】

ステップS29では、ステップS27の処理によって更新されたウェポンギアの属性をショット・ウェポンギアテーブルTBL1またはクロス・ウェポンギアテーブルTBL2から特定し、チーム管理画面上でタッチされた短冊に対応するキャラクタの得意属性を得意ギア・得属性テーブルTBL5から特定し、そして特定した2つの属性を照合する。

【0176】

ステップS30では、パラメータテーブルTBL7に設定された能力値のうち、チーム管理画面上でタッチされた短冊に対応するキャラクタの能力値を、ステップS28およびS29の照合結果を踏まえて更新する。ステップS31では、ステップS30の処理に対応してチーム管理画面を更新し、更新後のチーム管理画面をタッチスクリーン15に表示する。したがって、図14(C)に示すショット・ウェポンギア画面上で「決定」ボタンがタッチされたときは、タッチスクリーン15の表示が図14(D)に示すチーム管理画面に切り替えられる。

30

【0177】

ステップS32では、必要に応じて、ステップS28およびS29の照合結果を表示する。具体的には、ステップS28の照合結果が一致を示す場合は、「得意ギア」の文字列が描かれたバーBR1を、チーム管理画面上でタッチされた短冊に描かれたキャラクタ画像に所定時間に亘り重畳して表示する。また、ステップS29の照合結果が一致を示す場合は、「得意属性」の文字列が描かれたバーBR2を、チーム管理画面上でタッチされた短冊に描かれたキャラクタ画像に所定時間に亘り重畳して表示する。ステップS32の処理が完了すると、ステップS15に戻る。

40

【0178】

ウェポンギアタッチ操作が行われたときステップS15で判定されなかったときは、チーム管理画面上の「決定」ボタンがタッチされたか否かをステップS16で判定する。「決定」ボタンがタッチされたとき判定されればステップS02に戻る。このため、図14(D)に示す表示状態で「決定」ボタンがタッチされたときは、クエスト開始画面の表示部D4に表示されるチーム編成・装備情報のうち、ショット・ウェポンギアの攻撃力の数値が変更され、ショット・ウェポンギアの画像に対するハイライトが消える。

50

【 0 1 7 9 】

「決定」ボタンがタッチされたと判定されなければステップ S 1 7 に進む。ステップ S 1 7 では、他のタッチ操作（例えばドレスギアタッチ操作，キャラクタ画像のタッチ操作，「>」ボタンのタッチ操作など）が行われたか否かを判定する。他のタッチ操作が行われたと判定されなかったときはステップ S 1 5 に戻り、他のタッチ操作が行われたと判定されたときはステップ S 1 8 に進む。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 1 8 では、他のタッチ操作に対応する処理を実行する。ドレスギアタッチ操作が行われたときは、ドレスギアを対象としてステップ S 1 9 ~ S 3 2 と同様の処理を実行する（ただし、ステップ S 2 8 , S 2 9 に相当する処理は実行しない）。また、キャラクタ画像のタッチ操作が行われたときは、タッチされたキャラクタ画像に対応するキャラクタを別のキャラクタに入れ替える処理を実行する。さらに、「>」ボタンがタッチされたときは、チーム編成テーブル T B L 8 から別のチームを特定し、特定したチームを対象とするチーム管理画面を表示する。ステップ S 1 8 の処理が完了するとステップ S 1 5 に戻る。

10

【 0 1 8 1 】

< 本実施形態の効果 >

本実施形態によれば、クエスト開始画面には、複数のクエストのうち現クエストに出撃するための「出撃」ボタン、チームに編成されるキャラクタや当該キャラクタが装備するギアを変更可能なチーム管理画面に移行させるための「チーム管理」ボタン、現時点のチーム編成やギア装備を示すチーム編成・装備情報などが表示される。

20

【 0 1 8 2 】

また、複数のクエストの各々には当該クエストに登場する敵キャラクタの弱点属性が設定されており、キャラクタが装備するギアには属性が設定されていることを踏まえて、チーム編成・装備情報においては、現クエストにおいて設定されている弱点属性と同じ属性を有するウェポンギアをキャラクタが装備しているときに、当該ウェポンギアがハイライト表示される。

【 0 1 8 3 】

したがって、ユーザは、敵キャラクタの弱点属性に対応するようにチーム編成やギア装備を変更すべきか否かを、クエスト開始画面上で判断することができる。さらに、チーム編成またはギア装備を変更すべきと判断したときは、クエスト開始画面上の「チーム管理」ボタンをタッチすることで、チーム管理画面に移行することができる。これによって、現クエストに相応しいチーム編成またはギア装備を思考するユーザの操作性が向上し、ひいてはゲームの興趣が向上する。

30

【 0 1 8 4 】

また、本実施形態によれば、現クエストの達成条件を達成することにより、ウェポンギア、ドレスギアなどのアイテムを取得するためのシェルが付与される。付与されたシェルに関連付けられたウェポンギア、ドレスギアなどのアイテムは、クエスト開始画面に表示された「解析」ボタンをタッチすることにより、キャラクタに装備可能な候補に追加される。これによって、クエストに出撃 クエストの達成によるシェルの獲得 獲得したシェルの解析によるギアの取得 取得したギアの装備による攻撃力の増強 次のクエストに出撃 ... の繰り返しを促すことができ、ひいてはゲームの興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 8 5 】

さらに、当該シェルを解析するための「解析」ボタンは、クエスト開始画面に表示されるため、クエストに出撃する直前の段階までギアを入手する機会が与えられる。この点でも、ゲームの興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 6 】

また、本実施形態によれば、チームを構成する各キャラクタには、クエストを達成する能力に関する能力値（H P , A T K , D E F , S P D）と、ウェポンギアとの相性に関する相性パラメータ（得意ギア、得意属性）とが設定されている。これを踏まえて、キャラ

50

クタの能力値（厳密にはＡＴＫ）は、当該キャラクタに実装させるウェポンギアと当該キャラクタとの相性（ギア種別または属性の一致度）に応じて特定される。具体的には、第１のキャラクタに特定のウェポンギアを実装させたときに特定される能力値よりも、当該特定のウェポンギアとの相性が第１のキャラクタよりも高い第２のキャラクタに当該特定のウェポンギアを実装させたときに特定される能力値の方が、高くなる。

【０１８７】

これによって、敵キャラクタの弱点属性に対応する属性を有するウェポンギアのうち、キャラクタとの相性が高い方のウェポンギアを当該キャラクタに実装させようとする動機づけが働き、ゲームの興趣をさらに向上させることができる。

【０１８８】

また、本実施形態によれば、キャラクタの得意ギアまたは得意属性との一致度が高い（相性が良い）ウェポンギアが当該キャラクタに実装されると、その旨を表すバーＢＲ１またはＢＲ２の表示により報知が行われる。これによって、ウェポンギアを選定する際の操作性が向上する。

【０１８９】

さらに、本実施形態によれば、チームに編成可能なキャラクタは、特定アイテムの消費を伴う抽選により付与される。これによって、チーム編成のバリエーションを広げることが可能となり、ひいてはゲームの興趣を向上させることができる。

【０１９０】

また、本実施形態によれば、クエスト開始画面には、現クエストを構成するエリアの画像が表示される。現クエストにおいて設定されている弱点属性と同じ属性を有するウェポンギアをハイライトさせる処理は、当該エリア画像に対するタッチ操作に応答して実行される。これによって、操作性が向上する。

【０１９１】

さらに、本実施形態によれば、チーム管理画面から移行するウェポンギア選択画面には、キャラクタに実装可能な複数のウェポンギアが表示される。当該ウェポンギア選択画面上でフィルタリング・ソート操作を行うことにより、現クエストにおいて設定されている弱点属性と同じ属性が設定されているウェポンギアを優先的に表示させることができる。これによって、当該弱点属性と同じ属性が設定されているウェポンギアを選定する際の操作性が向上する。

【０１９２】

また、本実施形態によれば、クエスト開始画面には、チームを構成するキャラクタが装備するウェポンギアと関連するサブミッション（例えば、ライフルのギアを装備してクリア）が、現クエストのサブミッションとして表示される。現クエストの達成条件が達成されたときに付与される報酬は、サブミッションをクリアして現クエストの達成条件を達成した場合に増加する。これによって、サブミッションで示されたウェポンギアを当該キャラクタに実装させようとする動機づけが働き、ゲームの興趣をさらに向上させることができる。

【０１９３】

< 変形例 >

以上説明した実施形態の変形例などを以下に列挙する。

【０１９４】

（１） 上記実施形態においては、ウェポンギアのギア種別および属性と当該ウェポンギアを装備するキャラクタの得意ギアおよび得意属性との一致度に応じて、ウェポンギアの攻撃力の増大量を異ならせる（当該一致度が高い場合の当該攻撃力の増大量を当該一致度が低い場合の当該攻撃力の増大量よりも大きくする）ようにしている。しかし、当該ウェポンギアの攻撃力に代えて、または当該ウェポンギアの攻撃力とともに、当該キャラクタの他の能力値（ＨＰ，ＤＥＦまたはＳＰＤ）を増大させるようにしてもよい。

【０１９５】

（２） 上記実施形態においては、ウェポンギアの属性と当該ウェポンギアを装備する

10

20

30

40

50

キャラクタの得意属性とを照合し、互いの属性の一致度に応じてウェポンギアの攻撃力の増大量を異ならせる（当該一致度が高い場合の当該攻撃力の増大量を当該一致度が低い場合の当該攻撃力の増大量よりも大きくする）ようにしている。しかし、キャラクタが装備するドレスギアのギアスキルに設定された属性を当該キャラクタの得意属性と照合し、互いの属性の一致度に応じて当該ギアスキルの効果を異ならせる（当該一致度が高い場合の当該ギアスキルの効果を当該一致度が低い場合の当該ギアスキルの効果よりも高くする）ようにしてもよい。

【0196】

（3） 上記実施形態においては、エリア画像に弱点属性として描かれた属性を有する敵キャラクタをクエストに登場させるようにしているが、当該弱点属性と異なる属性が設定された敵キャラクタを追加的に登場させるようにしてもよい。ただし、当該弱点属性と異なる属性が設定された敵キャラクタの数は、好ましくは、当該弱点属性が設定された敵キャラクタの数を下回るようにしてもよい。

10

【0197】

（4） 上記実施形態においては、一旦クエストに出撃した後は、当該クエストが終了するまで、キャラクタの装備を変更することはできない。しかし、クエストへの出撃はチーム単位で行われることや、ウェポンギアはキャラクタの手で携えられることを考慮すると、クエストに出撃中でも、ウェポンギアについてはチーム内の他のキャラクタとの間で交換できるようにしてもよい。

【0198】

20

（5） 上記実施形態においては、キャラクタが装備するウェポンギアの種別または属性と当該キャラクタの得意ギアまたは得意属性とが一致する場合に、ウェポンギアの攻撃力を増大させるようにしている。しかし、チーム内の各キャラクタが装備するギアの組合せが特定の組合せとなった場合に、属性の一致・不一致に関係なく、全体の戦闘能力を増大させるようにしてもよい。

【0199】

（6） 上記実施形態においては、キャラクタと当該キャラクタが装備するウェポンギアとの相性が良いほど（ギア種別または属性が一致するほど）、ウェポンギアの攻撃力を増大させるようにしている。しかし、チームを構成するキャラクタ同士との相性が良いほど、当該キャラクタの能力値を増大させるようにしてもよい。

30

【0200】

（7） 上記実施形態においては、キャラクタが装備するウェポンギアの種別または属性と当該キャラクタの得意ギアまたは得意属性との照合結果に応じて、ウェポンギアの攻撃力を増大させるようにしている。しかし、当該キャラクタが着用するアクセサリが当該ウェポンギアの属性との間で所定の関係性を有する場合に、当該ウェポンギアの攻撃力を増大させるようにしてもよい。

【0201】

（8） 上記実施形態においては、キャラクタの得意ギアまたは得意属性は固定的である。しかし、季節などの時期や当該キャラクタのレベルに応じて、当該キャラクタの得意ギアまたは得意属性を変更ないし増加させるようにしてもよい。また、当該キャラクタが得意でない種別または属性のギアを繰り返し使用した場合に、当該キャラクタの得意ギアまたは得意属性を変更ないし増加させるようにしてもよい。

40

【0202】

（9） 上記実施形態においては、電撃、重力、冷撃および焼夷の各属性の間には何の関連性も設定されない。しかし、例えば、電撃と重力との間に耐性を設定し、冷撃と焼夷との間に耐性を設定するようにしてもよい。これによって、電撃を弱点属性とする敵キャラクタに対して重力属性のウェポンギアを使用しても、当該敵キャラクタは容易には撃退できず、同様に、冷撃を弱点属性とする敵キャラクタに対して焼夷属性のウェポンギアを使用しても、当該敵キャラクタは容易には撃退できないという設定が可能になる。この結果、ユーザには敵キャラクタの弱点属性を考慮してウェポンギアを選定しようという動機

50

づけが働く。

【0203】

(10) 上記実施形態においては、ウェポンギアに設定されている属性は、ウェポンレベルの高さやクエストの進行に関係なく固定的である。しかし、ウェポンレベルが高くなるにつれて、或いはクレストが進むにつれて、ウェポンギアに設定される属性の種別や数を変更するようにしてもよい。

【0204】

(11) 上記実施形態においては、ウェポンギアに設定されている属性は、クエストに登場する敵キャラクタの種別に関係なく固定的である。しかし、クエストに登場した特定の敵キャラクタを撃退した場合に、当該撃退の時点において、当該撃退に使用したウェ

10

【0205】

(12) 上記実施形態においては、クエストが達成されるとシェルを獲得できるが、クエストを達成できなかったときに獲得済みのシェルを消去するようにしてもよい。これによって、出撃前にシェルを解析してギアを取得し、キャラクタの装備を増強させようという動機づけが働く。

【0206】

(13) 上記実施形態においては、ウェポンギアには、ウェポンレベルが高くなる以外に何の変化も生じない。しかし、装備可能な複数のウェポンギアを合成して新たなウェポンギアを作製するようにしてもよく、この場合に、新たに作製されたウェポンギアに複

20

【0207】

(14) 上記実施形態においては、属性の種別は、電撃、重力、冷撃および焼夷の4つである。しかし、クエストが進むにつれて、属性の種別を増やすようにしてもよい。

【0208】

(15) 上記実施形態においては、キャラクタが代替実装したウェポンギアのギア種別または属性が当該キャラクタの得意ギアまたは得意属性と一致する場合に、「得意ギア」または「得意属性」の文字列が描かれたバーBR1またはBR2を当該キャラクタの画像に所定時間に亘り表示することにより、「得意ギア」または「得意属性」であることをユーザに報知するようにしている(図14(D)参照)。しかし、バーBR1またはBR2の表示による報知に代えて、あるいは当該報知とともに、所定時間に亘る振動または音声出力により「得意ギア」または「得意属性」であることを報知するようにしてもよい。

30

【0209】

(16) 上記実施形態においては、キャラクタが装備しているウェポンギアの属性が敵キャラクタの弱点属性と一致する場合に、クエスト開始画面に表示された当該ウェポンギアの画像にハイライト処理を施すようにしている。しかし、ハイライト処理に代えて、またはハイライト処理とともに、当該ウェポンギアの画像を指し示す矢印を表示したり、当該ウェポンギアの画像を囲む枠を表示したりしてもよい。

40

【0210】

(17) 上記実施形態においては、キャラクタが装備しているウェポンギアの属性が敵キャラクタの弱点属性と一致すれば、クエスト開始画面に表示された当該キャラクタの画像に対するハイライト処理を実行するようにしている。しかし、当該キャラクタの得意属性が敵キャラクタの弱点属性と一致すれば、当該キャラクタの画像に対するハイライト処理を実行し、当該キャラクタの得意属性が敵キャラクタの弱点属性と一致しなければ、当該キャラクタの画像に対するハイライト処理を実行しないようにしてもよい。

【0211】

(18) 上記実施形態においては、戦闘ゲームに適用した例を説明したが、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能なゲームであればこれに限らず、例えば

50

、複数種類のステージのうち選択したステージに定められている障害を乗り越えて、ゴールを目指すことにより達成条件が成立するようなゲームに適用してもよい。この場合、例えば、ステージ選択の際に、当該ステージの達成条件を成立させる可能性が高まる有利なアイテムを特定可能な態様で、ゲームキャラクタが所持するアイテムの情報が表示される。また、ゲームキャラクタが当該アイテムを新たに所持したときに、その旨が報知される。

【0212】

(19) 上記実施形態においては、ステージの達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項として、敵キャラクタの弱点に合致する設定事項を例示したが、これに限らず、自キャラクタを強化する設定事項や、ステージ途中において使用することにより達成条件の成立確率が向上する設定事項などを当該有利な設定事項とするようにしてもよい。

10

【0213】

(20) 上記実施形態においては、敵キャラクタの弱点属性は、図13(A)または図13(B)に示すクエスト開始画面において報知するようにしている。しかし、敵キャラクタの弱点属性は、図14(A)または図14(D)に示すチーム管理画面、または図14(B)または図14(C)に示すウェポンギア選択画面において報知するようにしてもよい。特にウェポンギア選択画面においては、選択されたウェポンギアの属性が敵キャラクタの弱点属性と一致する場合に、例えば「弱点属性」の文字列を含むバーの表示により報知を行うようにしてもよい。

【0214】

<付記>

20

以上の各実施形態で説明した事項を、以下に付記する。

【0215】

(付記1)

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、および表示部を備えるコンピュータ(図1のユーザ端末100)において実行されるゲームプログラムであって、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第1ゲームパートとして提供する第1ステップ(図8のS10)と、前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について定められた設定事項(ウェポンギア、ドレスギア)を変更可能な第2ゲームパートを提供する第2ステップ(図9のS14)と、前記第1ゲームパートに移行させるための第1操作と、前記第2ゲームパートに移行させるための第2操作とを受付可能な移行前画面(図13(A)のクエスト開始画面)を表示する第3ステップ(図8のS02, S04)とを実行させ、前記第3ステップにより表示される移行前画面は、前記第1操作を受付ける第1操作部(「出撃」ボタン)と、前記第2操作を受付ける第2操作部(「チーム管理」ボタン)と、前記複数の項目各々について定められた設定事項を表示する設定事項表示部(図13(A)のD4)とを含み、前記複数のステージの各々には、達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項(弱点属性)が定められており、前記第3ステップは、前記第1ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項が前記複数の項目のいずれかに定められているときに、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、前記設定事項表示部を表示する。

30

40

【0216】

(付記2)

(付記1)において、前記第1ステップは、前記第1ゲームパートとして提供されるステージの達成条件を達成することにより、設定事項を取得するための権利データを付与し、前記第3ステップにより表示される移行前画面は、前記権利データに関連付けられた設定事項を項目について定めることが可能な候補に追加するための第3操作を受付ける第3操作部(「解析」ボタン)を含む。

【0217】

(付記3)

(付記1)または(付記2)において、前記ゲームキャラクタには、項目に定められた

50

設定事項との相性に関する相性パラメータ（得意ギア，得意属性）とが設定されており、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、ゲームキャラクタの項目に定められる設定事項に応じて当該ゲームキャラクタの能力値を特定する第4のステップ（図9のS30）を実行させ、前記第4のステップは、第1のゲームキャラクタの項目に特定の設定事項が定められるときよりも、当該特定の設定事項との相性が前記第1のゲームキャラクタよりも高い第2のゲームキャラクタの項目に当該特定の設定事項が定められるときの方が高い能力値を特定する。

【0218】

（付記4）

（付記3）において、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記複数の項目各々について設定事項を定めるときにおいて前記相性が高い設定事項が定められるときには、前記相性が高い設定事項である旨を報知する第5ステップ（図9のS32）を実行させる。

10

【0219】

（付記5）

（付記1）から（付記4）のいずれかにおいて、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、特定アイテムの消費を伴う抽選によりゲームキャラクタを付与する第6ステップを実行させる。

【0220】

（付記6）

（付記1）から（付記5）のいずれかにおいて、前記第3ステップは、前記複数の項目各々について定められている設定事項を前記ゲームキャラクタ毎に前記設定事項表示部に表示する。

20

【0221】

（付記7）

（付記1）から（付記6）のいずれかにおいて、前記複数の項目各々についての設定事項は、前記ゲームキャラクタに関連付けられるアイテムを含み、前記アイテムには前記ゲームキャラクタに対する相性を判定するための情報（ギア種別，属性）が設定されている。

【0222】

（付記8）

（付記1）から（付記7）のいずれかにおいて、前記第3ステップにより表示される移行前画面は、前記ステージを構成する少なくとも1つのエリアを示すエリア画像を含み、前記第3ステップは、前記エリア画像を選択することに対応して、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、前記設定事項表示部を表示する。

30

【0223】

（付記9）

（付記1）から（付記8）のいずれかにおいて、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記ゲームキャラクタに関して定めることができる設定事項（ウェポンギア，ドレスギア）と、前記ゲームキャラクタに関して定める設定事項を選択するための第4操作を受付ける第4操作部（「決定」ボタン）とを含む設定操作画面（図14（B）のウェポンギア選択画面）を前記第2ゲームパートに対応して表示する第7ステップ（図9のS19，S21）を実行させる。

40

【0224】

（付記10）

（付記9）において、前記第7ステップは、前記第1ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項を前記設定操作画面において優先的に表示するステップ（図9のS21）を含む。

【0225】

（付記11）

（付記9）または（付記10）において、前記第3ステップにより表示される移行前画

50

面は、前記ゲームキャラクタに関して定めることができる設定事項と関連するミッションを表示するミッション表示部（図 13（A）の D2）を含む。

【0226】

（付記 12）

（付記 9）から（付記 11）のいずれかにおいて、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記ゲームキャラクタに関して定めることができる設定事項の詳細を前記第 7 表示手段によって表示される操作設定画面に表示する第 8 ステップ（S23）を実行させる。

【0227】

（付記 13）

（付記 9）から（付記 12）のいずれかにおいて、前記第 7 表示手段によって表示される操作設定画面は、前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタを変更するための第 5 操作を受け付ける第 5 操作部（「>」ボタン）を含む。

【0228】

（付記 14）

（付記 1）から（付記 13）のいずれかにおいて、前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、当該有利な設定事項を表示する有利設定事項表示部を含む。

【0229】

（付記 15）

（付記 1）から（付記 14）のいずれかにおいて、前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタを変更するための第 6 操作を受付ける第 6 操作部（「>」ボタン）を含む。

【0230】

（付記 16）

（付記 8）において、前記第 3 ステップは、前記タッチ操作が行われたエリア画像を特定態様で表示する。

【0231】

（付記 17）

一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、およびタッチスクリーンを備えるコンピュータ（図 1 のユーザ端末 100）により実行されるゲーム方法であって、前記ゲーム方法は、前記コンピュータが、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第 1 ゲームパートとして提供する第 1 ステップ（図 8 の S10）と、前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について定められた設定事項（ウェポンギア、ドレスギア）を変更可能な第 2 ゲームパートを提供する第 2 ステップ（図 9 の S14）と、前記第 1 ゲームパートに移行させるための第 1 操作と、前記第 2 ゲームパートに移行させるための第 2 操作とを受付可能な移行前画面（図 13（A）のクエスト開始画面）を表示する第 3 ステップ（図 8 の S02、S04）とを備え、前記第 3 ステップにより表示される移行前画面は、前記第 1 操作を受付ける第 1 操作部（「出撃」ボタン）と、前記第 2 操作を受付ける第 2 操作部（「チーム管理」ボタン）と、前記複数の項目各々について定められた設定事項を表示する設定事項表示部（図 13（A）の D4）とを含み、前記複数のステージの各々には、達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項（弱点属性）が定められており、前記第 3 ステップは、前記第 1 ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項が前記複数の項目のいずれかに定められているときに、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、前記設定事項表示部を表示する。

【0232】

（付記 18）

一実施形態のある局面によれば、情報処理装置（図 1 のユーザ端末 100）であって、タッチスクリーン（図 1 の 15）と、ゲームプログラムを記憶する記憶部（図 1 の 11）と、前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制

10

20

30

40

50

御部（図１の１０）とを備え、前記制御部は、達成条件が異なる複数のステージのいずれかをプレイ可能な第１ゲームパートとして提供する第１ステップ（図８のＳ１０）と、前記ステージをプレイするためのゲームキャラクタに関する複数の項目各々について定められた設定事項（ウェポンギア、ドレスギア）を変更可能な第２ゲームパートを提供する第２ステップ（図９のＳ１４）と、前記第１ゲームパートに移行させるための第１操作と、前記第２ゲームパートに移行させるための第２操作とを受付可能な移行前画面（図１３（Ａ）のクエスト開始画面）を表示する第３ステップ（図８のＳ０２、Ｓ０４）とを実行し、前記第３ステップにより表示される移行前画面は、前記第１操作を受付ける第１操作部（「出撃」ボタン）と、前記第２操作を受付ける第２操作部（「チーム管理」ボタン）と、前記複数の項目各々について定められた設定事項を表示する設定事項表示部（図１３（Ａ）のＤ４）とを含み、前記複数のステージの各々には、達成条件を成立させる可能性が高まる有利な設定事項（弱点属性）が定められており、前記第３ステップは、前記第１ゲームパートとして提供されるステージにおいて定められている有利な設定事項に対応する設定事項が前記複数の項目のいずれかに定められているときに、当該有利な設定事項に対応する設定事項を特定可能となる態様で、前記設定事項表示部を表示する。

10

【０２３３】

〔ソフトウェアによる実現例〕

制御部１１０の制御ブロック（特に、操作受付部１１１、ＵＩ制御部１１２、アニメーション生成部１１３、表示制御部１１４、およびゲーム進行部１１５）は、集積回路（ＩＣチップ）等に形成された論理回路（ハードウェア）によって実現してもよいし、ＣＰＵ（Central Processing Unit）を用いてソフトウェアによって実現してもよい。

20

【０２３４】

後者の場合、制御部１１０を備えた情報処理装置は、各機能を実現するソフトウェアであるプログラムの命令を実行するＣＰＵ、上記プログラムおよび各種データがコンピュータ（またはＣＰＵ）で読み取り可能に記録されたＲＯＭ（Read Only Memory）または記憶装置（これらを「記録媒体」と称する）、上記プログラムを展開するＲＡＭ（Random Access Memory）などを備えている。そして、コンピュータ（またはＣＰＵ）が上記プログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記プログラムは、該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体（通信ネットワークや放送波等）を介して上記コンピュータに供給されてもよい。なお、本発明の一態様は、上記プログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

30

【０２３５】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものでないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

40

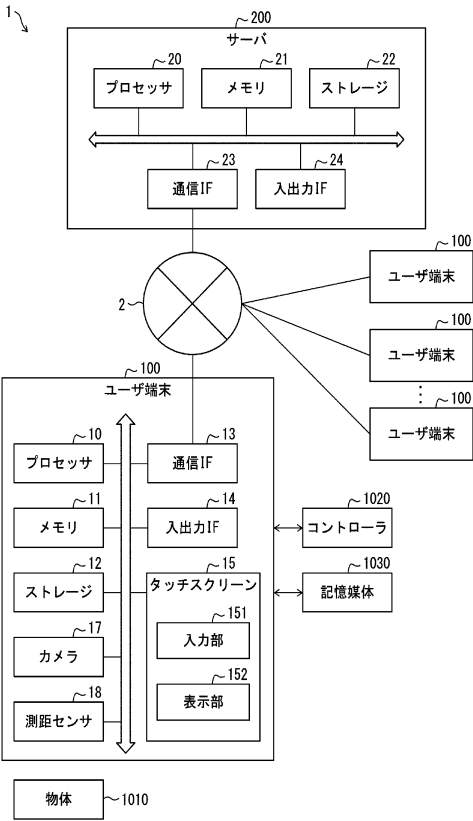
【０２３６】

１ ゲームシステム、２ ネットワーク、１０、２０ プロセッサ、１１、２１ メモリ、１２、２２ ストレージ、１３、２３ 通信ＩＦ（操作部）、１４、２４ 入出力ＩＦ（操作部）、１５ タッチスクリーン（表示部、操作部）、１７ カメラ（操作部）、１８ 測距センサ（操作部）、１００ ユーザ端末（情報処理装置）、１１０、２１０ 制御部、１１１ 操作受付部、１１２ 表示制御部、１１３ ＵＩ制御部、１１４ アニメーション生成部、１１５ ゲーム進行部、１２０、２２０ 記憶部、１２１、２２１ ゲームプログラム、１２２、２２２ ゲーム情報、１２３、２２３ ユーザ情報、１５１ 入力部（操作部）、１５２ 表示部、２００ サーバ、１０１０ 物体、１０２０ コントローラ（操作部）、１０３０ 記憶媒体

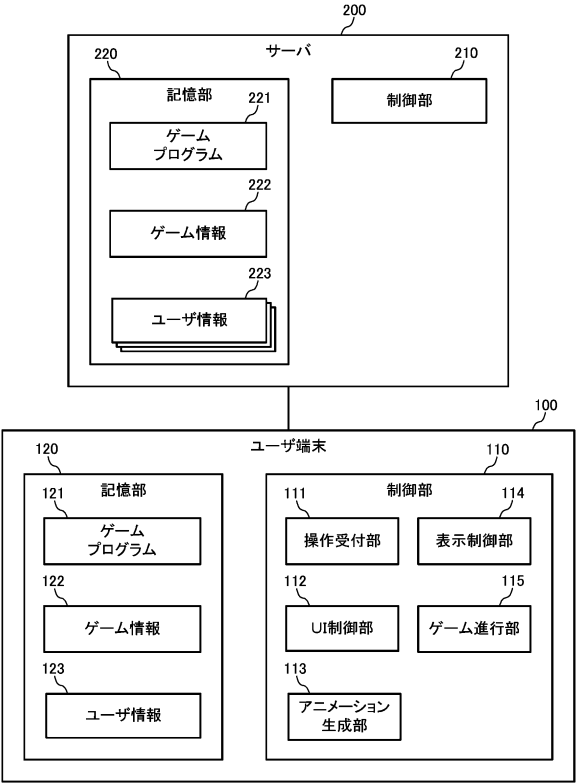
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

IBL1					
ショット名	ギア種別	星	LV	属性値	ATK
SHT1	ライフル	1	1	冷撃77	182
SHT2	ライフル	2	30	電撃125	288
SHT3	ライフル	1	1	電撃68	131
SHT4	デュアル	2	1	重力46	109
SHT5	デュアル	2	30	重力124	265
SHT6	デュアル	2	18	重力178	138
SHT7	バズーカ	1	1	冷撃151	117
SHT8	バズーカ	1	15	焼夷99	124
SHT9	バズーカ	1	1	冷撃136	81
SHT10	スナイパー	1	1	重力69	149
SHT11	スナイパー	2	20	電撃135	76
SHT12	スナイパー	1	1	重力89	127

(B)

IBL2					
クロス名	ギア種別	星	LV	属性値	ATK
CRS1	片手剣	1	1	焼夷84	124
CRS2	片手剣	2	30	重力124	237
CRS3	片手剣	2	25	重力215	157
CRS4	両手剣	2	30	電撃237	296
CRS5	両手剣	1	1	重力97	76
CRS6	両手剣	1	2	冷撃106	86
CRS7	ランス	1	1	重力69	102
CRS8	ランス	2	20	焼夷74	97
CRS9	ランス	1	1	重力116	131
CRS10	ハンマー	1	1	焼夷141	182
CRS11	ハンマー	1	1	電撃71	154
CRS12	ハンマー	1	15	焼夷93	92

【図 4】

(A)

IBL3							
トップス名	星	LV	HP	DEF	SPD	ギアスキル	属性
TPS1	2	30	216	63	0	TSKL1	電撃
TPS2	3	40	235	85	0	TSKL2	重力
TPS3	2	28	286	74	0	TSKL3	焼夷
TPS4	3	30	309	92	0	TSKL4	冷撃
TPS5	1	1	246	67	0	TSKL5	電撃
TPS6	1	1	275	81	0	TSKL6	重力

(B)

IBL4							
ボトムス名	星	LV	HP	DEF	SPD	ギアスキル	属性
BTM1	2	40	141	48	240	BSKL1	電撃
BTM2	3	32	168	63	280	BSKL2	重力
BTM3	2	30	214	53	260	BSKL3	焼夷
BTM4	1	1	176	65	240	BSKL4	電撃
BTM5	2	30	139	47	260	BSKL5	重力
BTM6	1	1	227	58	280	BSKL6	冷撃

10

20

30

40

50

【図 5】

TBL5

キャラクタ名	得意ギア	得意属性
キャラクタA	ライフル	電撃
キャラクタB	両手剣	電撃
キャラクタC	バズーカ	重力
キャラクタD	スナイパー	重力
キャラクタE	ハンマー	焼夷

【図 6】

(A)

TBL6

キャラクタ名	ショット名	クロス名	トップス名	ボトムス名
キャラクタA	SHT4(デュアル,重力)	CRS4(両手剣,電撃)	TPS2	BTM1
キャラクタB	SHT5(デュアル,重力)	CRS2(片手剣,重力)	TPS4	BTM5
キャラクタC	SHT6(デュアル,重力)	CRS3(片手剣,重力)	TPS1	BTM3
キャラクタD	SHT11(スナイパー,電撃)	CRS8(ランス,焼夷)	TPS5	BTM4
キャラクタE	SHT8(ハンマー,焼夷)	CRS12(ハンマー,焼夷)	TPS3	BTM2

(B)

TBL7

キャラクタ名	LV	ショット		クロス		HP	DEF	SPD
		属性値	ATK	属性値	ATK			
キャラクタA	33	重力46	348 (109)	電撃237	1776 (296)	3262	815	402
キャラクタB	32	重力124	635 (265)	重力124	658 (237)	3206	839	365
キャラクタC	35	重力178	828 (138)	重力215	942 (157)	2850	685	400
キャラクタD	25	電撃135	456 (76)	焼夷74	241 (97)	2853	521	320
キャラクタE	21	焼夷99	744 (124)	焼夷93	828 (92)	2314	453	460

10

(C)

TBL8

チーム名	リーダー	02	03
チーム1	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC
チーム2	キャラクタB	キャラクタD	キャラクタE
チーム3	キャラクタC	キャラクタD	---
チーム4	キャラクタC	キャラクタA	キャラクタE

20

【図 7】

(A)

TBL9

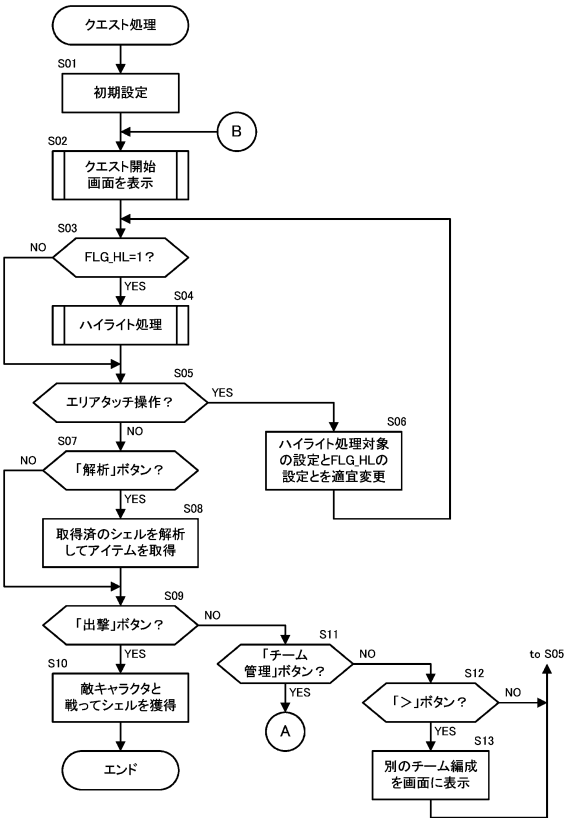
クエスト名	敵キャラクタの弱点属性		
	エリア1	エリア2	エリア3
討伐任務:1件目	重力	重力	---
討伐任務:2件目	冷撃	冷撃	---
討伐任務:3件目	電撃	重力	---
討伐任務:4件目	電撃	---	---
討伐任務:5件目	焼夷	冷撃	---
討伐任務:6件目	重力	焼夷	電撃

(B)

TBL10

クエスト名	サブミッション名
討伐任務:1件目	ライフルのギアを装備してクリア
	ギアスキルを使用してクリア
	一人も倒れずにクリア
討伐任務:2件目	ランスのギアを装備してクリア
	ギアスキルを使用してクリア
	一人も倒れずにクリア
討伐任務:3件目	デュアルのギアを装備してクリア
	ギアスキルを使用してクリア
	一人も倒れずにクリア
討伐任務:4件目	両手剣のギアを装備してクリア
	ギアスキルを使用してクリア
	一人も倒れずにクリア
討伐任務:5件目	ハンマーのギアを装備してクリア
	ギアスキルを使用してクリア
	一人も倒れずにクリア
討伐任務:6件目	片手剣のギアを装備してクリア
	ギアスキルを使用してクリア
	一人も倒れずにクリア

【図 8】

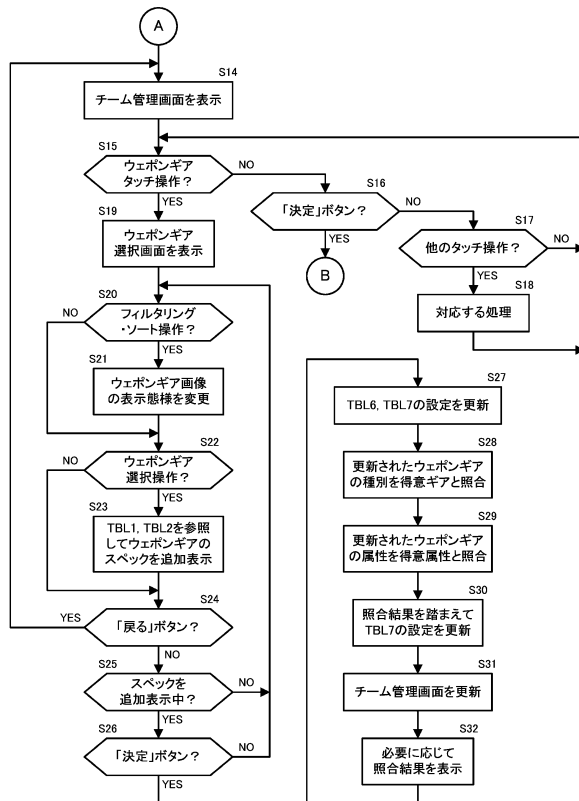


30

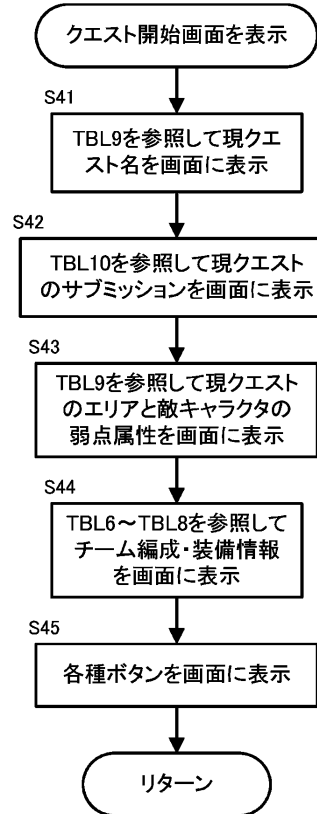
40

50

【図 9】



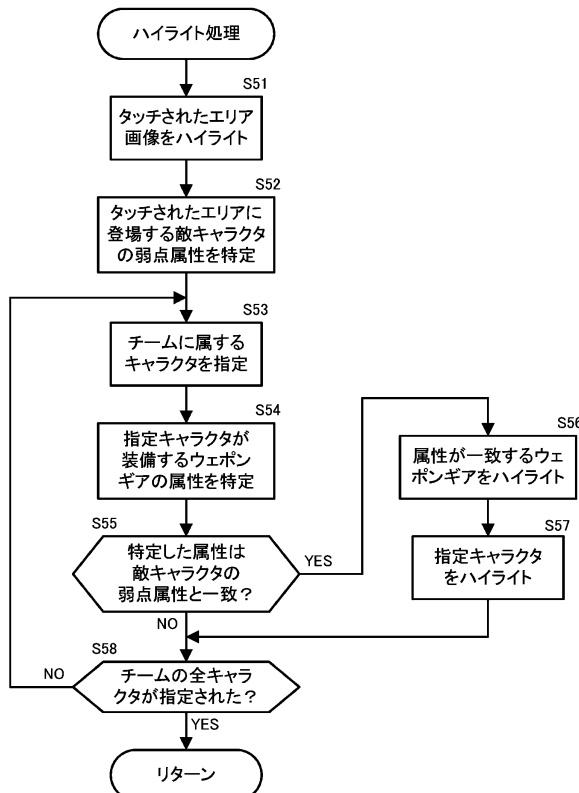
【図 10】



10

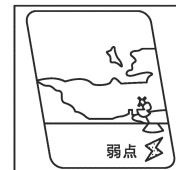
20

【図 11】



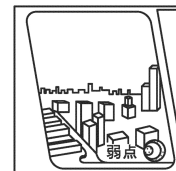
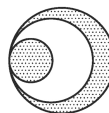
【図 12】

(A) 電撃

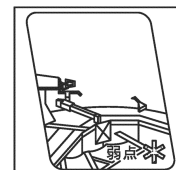
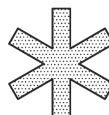


30

(B) 重力

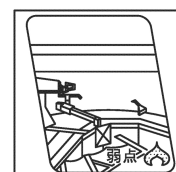


(C) 冷撃



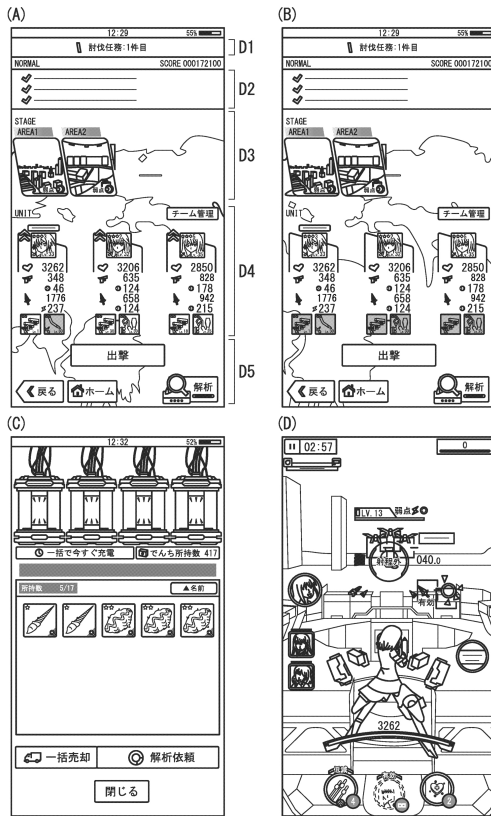
40

(D) 焼夷

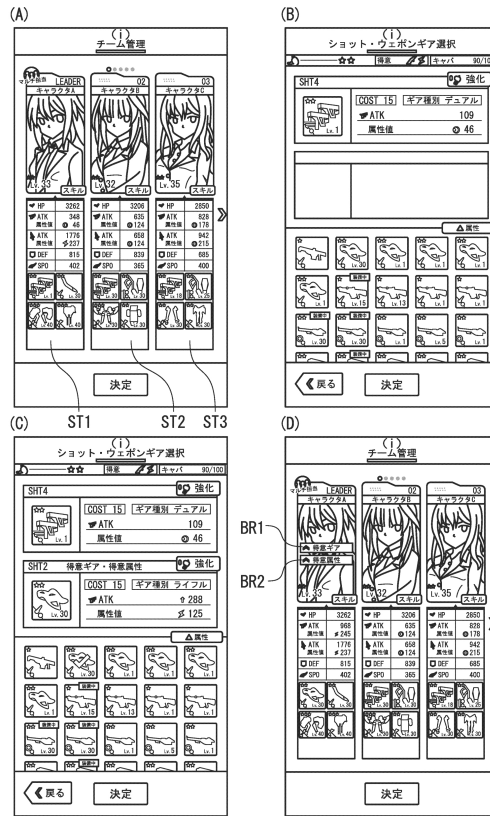


50

【図 13】



【図 14】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

開 (A) 平成30年1月16日 <http://www.4gamer.net/games/388/G038881/20180112120/>, (B) 平成30年1月15日 <https://game.watch.impress.co.jp/docs/review/1100213.html>, (C) 平成30年1月18日 <https://www.inside-games.jp/article/2018/01/18/112234.html>, (D) 平成30年1月15日 <https://www.gamer.ne.jp/news/201801150001/>, (E) 平成30年1月12日 <https://gamewith.jp/gamedb/article/game/show/2209/760>, (F) 平成30年1月15日 <https://altema.jp/alicegearaegis/test>, (G) 平成30年1月15日 <https://games.app-liv.jp/archives/334329>, (H) 平成30年1月18日 <http://gamebiz.jp/?p=201902>, (I) 平成30年1月15日 https://app.famitsu.com/20180115_1213509/, (J) 平成30年1月15日 <https://appli-style.jp/newspage.php?id=689>, (K) 平成30年1月15日 <https://gamy.jp/alicegearaegis/alicegear-review>

特許法第30条第2項適用 平成30年1月22日~平成30年5月16日ゲーム・アプリケーション「アリス・ギア・アイギス」のリリースによる発表 (Ver1.0.1~Ver1.4.1)

(56)参考文献 特開2017-018565 (JP, A)

特開2009-279152 (JP, A)

特開2017-012257 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 9/24, 13/00-13/98