

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6431360号
(P6431360)

(45) 発行日 平成30年11月28日(2018.11.28)

(24) 登録日 平成30年11月9日(2018.11.9)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/847 (2014.01)	A 63 F 13/847
A 63 F 13/822 (2014.01)	A 63 F 13/822
A 63 F 13/80 (2014.01)	A 63 F 13/80 B
A 63 F 13/46 (2014.01)	A 63 F 13/46

請求項の数 7 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2014-258447 (P2014-258447)	(73) 特許権者	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
(22) 出願日	平成26年12月22日(2014.12.22)	(74) 代理人	100107766 弁理士 伊東 忠重
(62) 分割の表示	特願2014-102550 (P2014-102550) の分割	(74) 代理人	100070150 弁理士 伊東 忠彦
原出願日	平成26年5月16日(2014.5.16)	(72) 発明者	山口 恒平 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
(65) 公開番号	特開2015-217288 (P2015-217288A)		
(43) 公開日	平成27年12月7日(2015.12.7)		
審査請求日	平成29年5月2日(2017.5.2)		
		審査官	彦田 克文

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ゲーム管理サーバ装置及びゲーム管理サーバ装置用プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ネットワークを介して複数のプレイヤの端末装置とそれぞれ接続されたゲーム管理サーバ装置であって、

それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームを提供するゲーム管理制御部と、

前記複数の拠点を含むゲーム空間を表示するゲーム空間表示処理部と、

各前記プレイヤの端末装置から、前記ゲーム空間内の前記複数の拠点の中から、当該プレイヤの所定数の複数のデッキそれぞれを配置する拠点の選択を受け付け、当該複数のデッキそれぞれを選択された前記拠点に予め配置するデッキ配置処理部と、

各前記プレイヤの端末装置から、当該プレイヤの前記所定数の複数のデッキのいずれかが予め配置されている前記拠点の中から、バトルを行う対象の拠点の選択及びバトルの開始指示を受け付ける拠点選択受付部と、

前記拠点選択受付部が選択を受け付けた前記拠点に配置された当該プレイヤのいずれかの前記デッキを用いてバトルを行うバトル管理部と、

各前記プレイヤの端末装置から前記拠点の選択及び前記バトルの開始指示を受け付けた際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属する前記チームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされるか否かを判断し、前記コンボ数加算条件が満たされる場合に、当該プレイヤが当該拠点に予め配置していた前記デッキの数に応じて、当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算するコンボ数加算処理部と、

を含み、

前記ゲーム管理制御部は、各前記拠点毎及び各前記チーム毎に、前記コンボ数加算処理部により加算された前記コンボ数に応じて、当該拠点において当該チームが有利になるよう前記ゲームを制御するゲーム管理サーバ装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム管理サーバ装置において、

各前記所定数の複数のデッキには、それぞれ当該プレイヤが所有し、パラメータ値が設定されたゲーム媒体が配置されており、

前記バトル管理部は、前記拠点選択受付部が選択を受け付けた前記拠点に配置された当該プレイヤのいずれかの前記デッキを用いてバトルを行うことにより、当該デッキに配置された前記ゲーム媒体の前記パラメータ値に応じて当該拠点に対する当該プレイヤのチームのポイントを加算し、10

前記ゲーム管理制御部は、各前記拠点毎に、前記バトル管理部により加算された前記ポイントがより多い前記チームが当該拠点における勝利チームとして当該拠点を取得するよう前記ゲームを制御するゲーム管理サーバ装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム管理サーバ装置において、

前記コンボ数加算条件は、同じチームの複数のプレイヤが同じ拠点において所定時間内に連続してバトルを行うことであるゲーム管理サーバ装置。

【請求項 4】

請求項 1 から 3 いずれかに記載のゲーム管理サーバ装置において、

前記ゲーム空間表示処理部は、各前記拠点毎に、当該拠点における当該プレイヤが所属するチームにおけるコンボ数を表示するゲーム管理サーバ装置。20

【請求項 5】

請求項 1 から 4 いずれかに記載のゲーム管理サーバ装置において、

前記ゲーム空間表示処理部は、当該プレイヤが所属するチームの他のプレイヤ及び相手チームに所属する他のプレイヤが前記ゲーム空間において配置したデッキの情報を表示するゲーム管理サーバ装置。

【請求項 6】

請求項 1 から 5 いずれかに記載のゲーム管理サーバ装置において、

前記デッキ配置処理部は、所定の時間毎に、各前記プレイヤに、当該プレイヤの前記所定数の複数のデッキそれぞれを配置する拠点の選択を変更する機会を与え、当該プレイヤの端末装置から、当該プレイヤの前記所定数の複数のデッキそれぞれを配置する拠点の選択を受け付け、当該複数のデッキそれぞれを選択された前記拠点に配置するゲーム管理サーバ装置。30

【請求項 7】

ネットワークを介して複数のプレイヤの端末装置とそれ接続されたゲーム管理サーバ装置として機能するコンピュータを、

それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームを提供するゲーム管理制御手段、40

前記複数の拠点を含むゲーム空間を表示するゲーム空間表示処理手段、

各前記プレイヤの端末装置から、前記ゲーム空間内の前記複数の拠点の中から、当該プレイヤの所定数の複数のデッキそれぞれを配置する拠点の選択を受け付け、当該複数のデッキそれぞれを選択された前記拠点に予め配置するデッキ配置処理手段、

各前記プレイヤの端末装置から、当該プレイヤの前記所定数の複数のデッキのいずれかが予め配置されている前記拠点の中から、バトルを行う対象の拠点の選択及びバトルの開始指示を受け付ける拠点選択受付手段、

前記拠点選択受付手段が選択を受け付けた前記拠点に配置された当該プレイヤのいずれかの前記デッキを用いてバトルを行うバトル管理手段、

各前記プレイヤの端末装置から前記拠点の選択及び前記バトルの開始指示を受け付けた50

際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属する前記チームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされるか否かを判断し、前記コンボ数加算条件が満たされる場合に、当該プレイヤが当該拠点に予め配置していた前記デッキの数に応じて、当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算するコンボ数加算処理手段、

として機能させ、

前記ゲーム管理制御手段は、各前記拠点毎及び各前記チーム毎に、前記コンボ数加算処理手段により加算された前記コンボ数に応じて、当該拠点において当該チームが有利になるように前記ゲームを制御するゲーム管理サーバ装置用プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、ゲーム管理サーバ装置及びゲーム管理サーバ装置用プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数のプレイヤで構成されるチームで敵キャラクタ（ボスキャラクタ）を倒し、そのときに得られる獲得ポイントにより他のチームと競い合うゲームを提供するゲーム管理サーバ装置が知られている（例えば特許文献1）。

【0003】

また、プレイヤが所有するキャラクタ等のアイテム（ゲーム媒体）の中から選択されたアイテムでデッキを構成し、デッキを用いてバトルを行うゲームも知られている。（例えば特許文献2）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特許5291823号

【特許文献2】特開2013-255809号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、従来、上述のようなデッキを用いてバトルを行うゲームにおいては、デッキの強さはデッキを構成するアイテムに割り当てられた攻撃力や防御力等のパラメータ値等によって決定される。そのため、パラメータ値の高いアイテムを所有していないプレイヤはバトルで勝利することが困難だった。また、そのようなプレイヤは、複数のプレイヤで構成されるチームで他のチームと競い合うゲームにおいてもチームに貢献することができず、ゲームを楽しめないという問題があった。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームにおいて、各プレイヤが様々な形態でチームに貢献できる技術を提供することにある。

40

【0008】

本発明によれば、

ネットワークを介して複数のプレイヤの端末装置とそれぞれ接続されたゲーム管理サーバ装置であって、

それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームを提供するゲーム管理制御部と、

前記複数の拠点を含むゲーム空間を表示するゲーム空間表示処理部と、

各前記プレイヤの端末装置から、前記ゲーム空間内の前記複数の拠点の中から、当該プレイヤの所定数の複数のデッキそれを配置する拠点の選択を受け付け、当該複数のデ

50

ツキそれぞれを選択された前記拠点に予め配置するデッキ配置処理部と、

各前記プレイヤの端末装置から、当該プレイヤの前記所定数の複数のデッキのいずれかが予め配置されている前記拠点の中から、バトルを行う対象の拠点の選択及びバトルの開始指示を受け付ける拠点選択受付部と、

前記拠点選択受付部が選択を受け付けた前記拠点に配置された当該プレイヤのいずれかの前記デッキを用いてバトルを行うバトル管理部と、

各前記プレイヤの端末装置から前記拠点の選択及び前記バトルの開始指示を受け付けた際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属する前記チームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされるか否かを判断し、前記コンボ数加算条件が満たされる場合に、当該プレイヤが当該拠点に予め配置していた前記デッキの数に応じて、当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算するコンボ数加算処理部と、
10
を含み、

前記ゲーム管理制御部は、各前記拠点毎及び各前記チーム毎に、前記コンボ数加算処理部により加算された前記コンボ数に応じて、当該拠点において当該チームが有利になるよう前記ゲームを制御するゲーム管理サーバ装置が提供される。

【0009】

なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を方法、装置、システム、記録媒体、コンピュータプログラムなどの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームにおいて、各プレイヤが様々な形態でチームに貢献できる技術を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本実施形態におけるシステム構成の一例を示すブロック図である。

【図2】本実施形態におけるユーザ端末装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図3】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置のハードウェア構成の一例を示すブロ
30
ック図である。

【図4】第1の実施形態における端末装置およびゲーム管理サーバ装置の機能構成の一例を示すブロック図である。

【図5】第1の実施形態におけるアイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図6】第1の実施形態における拠点状況情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図7】第1の実施形態におけるプレイヤ情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図8】第1の実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。

【図9】第1の実施形態におけるゲーム管理サーバ装置の処理手順の一例を示すフローチ
チャートである。

【図10】第2の実施形態における端末装置およびゲーム管理サーバ装置の機能構成の一
40
例を示すブロック図である。

【図11】第2の実施形態における拠点状況情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図12】第2の実施形態におけるプレイヤ情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図13】第2の実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。

【図14】第2の実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。

【図15】第2の実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。

【図16】第2の実施形態におけるゲーム管理サーバ装置の処理手順の一例を示すフロ
50
ーチャートである。

【発明を実施するための形態】**【0012】**

以下、本発明の実施の形態について、図面を用いて説明する。尚、すべての図面において、同様な構成要素には同様の符号を付し、適宜説明を省略する。

【0013】

図1は、本実施形態におけるシステム構成の一例を示すブロック図である。

【0014】

システムは、プレイヤ（ユーザ）が所持する端末装置1、移動無線基地局やWi-Fiステーション等のアクセスポイント2、インターネット等のネットワーク3及び複数のプレイヤがネットワークを介してゲームプレイを行うゲームの管理（制御）を行うゲーム管理サーバ装置4を含む。ゲーム管理サーバ装置4は、ネットワーク3を介して複数のプレイヤの端末装置1と接続される。端末装置1は、例えば、携帯電話機、スマートフォン、ゲーム用コンソール、パーソナルコンピュータ、タッチパッド、電子書籍リーダー等の情報処理装置である。
10

【0015】

図2は、本実施形態における端末装置1のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【0016】

端末装置1は、電源システム101、メインシステム102、記憶部106、外部ポート107、高周波回路108、アンテナ109、オーディオ回路110、スピーカ111、マイク112、近接センサ113、I/Oサブシステム114、タッチ反応型ディスプレイシステム118、光学センサ119及び入力部120を含む。メインシステム102は、プロセッサ103、メモリコントローラ104及び周辺インターフェース105を含む。I/Oサブシステム114は、ディスプレイコントローラ115、光学センサコントローラ116及び入力コントローラ117を含む。
20

【0017】

図3は、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【0018】

ゲーム管理サーバ装置4は、システムバス401に接続されたCPU(Central Processing Unit)402、ROM(Read Only Memory)403、RAM(Random Access Memory)404、NVRAM(Non-Volatile Random Access Memory)405、I/F(Interface)406と、I/F406に接続された、キーボード、マウス、モニタ、CD/DVD(Compact Disk/Digital Versatile Disk)ドライブ等のI/O(Input/Output Device)407、HDD(Hard Disk Drive)408、NIC(Network Interface Card)409等を含む。
30

【0019】

次に、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4が提供するゲームについて説明する。

【0020】

本実施形態のゲーム管理サーバ装置4が提供するゲームは、例えば、中国の三国志時代や日本の戦国時代等をモチーフとしたゲームとすることができる。各プレイヤは、例えば、三国志時代や戦国時代の武将をモチーフとした武将キャラクタをアイテム（ゲーム媒体）として所有することができる。また、ゲーム空間内には、例えば戦場である拠点が複数配置される。
40

【0021】

各プレイヤは、それぞれ複数のプレイヤで構成されるいずれかのチームに分類される。ゲームは、例えば、複数のチーム間、具体的には一のチームと他の一のチームとの間でゲーム空間内に配置された複数の拠点それを奪い合い、所定期間の経過時点で、より多くの拠点を獲得しているチームが勝ちとすることができる。
50

【0022】

各拠点をいずれのチームが獲得するかは、例えば、以下の手順で決定することができる。

【0023】

まず、各プレイヤは、自己が所有する武将キャラクタ等のアイテムをデッキに配置しておく。プレイヤがいずれかの拠点を選択してバトルの開始を指示すると、当該プレイヤのデッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じてバトルの勝敗が決定される。

【0024】

一例として、各プレイヤは一のデッキに5つのアイテムを配置することができ、バトル時には、それら5つのアイテムの中からランダムに3つのアイテムが選択される構成とすることができる。一のプレイヤがバトルを行う場合、相手チームに所属するプレイヤの中からランダムに一のプレイヤが選択され、当該プレイヤのデッキに配置された例えは5つのアイテムの中からさらにランダムに3つのアイテムが選択され、それぞれのプレイヤに対して選択された3つのアイテムのパラメータ値に応じて、バトルの勝敗が決定されるようになることができる。

10

【0025】

また、各プレイヤが拠点を選択してバトルの開始指示を行った際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属するチームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされるか否かが判断され、コンボ数加算条件が満たされる場合に当該拠点に対する当該チームのコンボ数が加算されるようにすることができる。ここで、各拠点毎及び各チーム毎に、加算されたコンボ数に応じて、当該拠点において当該チームが有利になるようにゲームを制御することができる。

20

【0026】

プレイヤのバトルでの勝敗に応じて当該拠点での当該プレイヤが所属するチームの占有率が変化する。具体的には、後述するように、第1の実施形態では、プレイヤのバトルでの勝敗に応じて、当該拠点が当該プレイヤの相手チームに帰属する相手拠点の場合は耐久値が低減し、当該拠点が当該プレイヤのチームに帰属する自己拠点の場合は耐久値が向上したりする。各拠点での耐久値がゼロとなると、その拠点は反対のチームに帰属するようになり、所定期間の経過時点により多くの拠点を獲得しているチームが勝ちとすることができます。

30

【0027】

一方、第2の実施形態では、プレイヤのバトルでの勝敗に応じて当該プレイヤが所属するチームの当該拠点に対するポイント等が加算される。プレイヤがバトルで勝利した場合には、当該プレイヤのチームに大きなポイント等が加算されるようにすることができる。所定期間の経過時点で各拠点に対して加算された合計ポイントが多い方のチームが当該拠点を獲得することができる。

【0028】

次に、ゲームの具体例について、第1の実施形態及び第2の実施形態を説明する。

(第1の実施形態)

図4は、第1の実施形態における端末装置1およびゲーム管理サーバ装置4の機能構成を示すブロック図である。

40

【0029】

端末装置1は、サーバアクセス部12、ゲームロジック実行部14、操作入力受付部16及び画面表示処理部18を含む。

【0030】

操作入力受付部16は、端末装置1を操作するプレイヤ(ユーザ)からの操作入力を受け付ける。

【0031】

ゲームロジック実行部14は、操作入力受付部16が受け付けた操作入力に応じ、画面遷移を行ってゲームを進行する。

50

【0032】

サーバアクセス部12は、ゲームロジック実行部14の処理の過程でゲーム管理サーバ装置4へのアクセスが必要になった場合に、ゲーム管理サーバ装置4に対してリクエストを送信し、処理結果等をレスポンスとして受信する。

【0033】

画面表示処理部18は、ゲームロジック実行部14の制御のもと、画面表示を行う。

【0034】

ゲーム管理サーバ装置4は、ゲーム管理制御部42、ゲーム空間表示処理部44、デッキ構成処理部46、拠点選択受付部48、バトル管理部50、コンボ数加算処理部52、ゲームストーリー記憶部60、アイテム情報記憶部62、拠点状況情報記憶部64、プレイヤ情報記憶部66及びチーム情報記憶部68を含む。10

【0035】

ゲームストーリー記憶部60は、本実施形態で実行されるゲームを実行するためのゲームストーリー等を記憶する。

【0036】

ゲーム管理制御部42は、ゲーム管理サーバ装置4全体の制御を行う。ゲーム管理制御部42は、例えば、端末装置1からのリクエストに基づき、ゲームストーリー記憶部60を参照してゲームストーリーに沿った処理を行い、リクエストの処理結果をレスポンスとして端末装置1に送信する。ゲーム管理制御部42は、上述したように、それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームを提供する。20

【0037】

本実施形態において、ゲーム空間表示処理部44は、それぞれ所定の耐久値が設定された複数の拠点それをいずれか一のチームに帰属させた状態でゲーム空間内に提供する。ゲームストーリー記憶部60は、例えばゲーム空間内に配置される各拠点に関する情報等も記憶することができる。また、各拠点は他のいずれかの拠点と紐付けられており、ゲームストーリー記憶部60は、拠点間の紐付けに関する情報も記憶することができる。

【0038】

デッキ構成処理部46は、各プレイヤの端末装置1から、当該プレイヤが所有し、それぞれパラメータ値が設定された複数のアイテムの中から、当該プレイヤのチームに帰属しない相手拠点を攻撃するための攻撃用デッキ及び当該プレイヤのチームに帰属する自己拠点を防御するための防御用デッキそれに配置するアイテムの選択を受け付け、各アイテムを攻撃用デッキ及び防御用デッキにそれぞれ配置する。なお、本実施形態において、各アイテムには複数のパラメータ値が設定された構成とすることができる。30

【0039】

アイテム情報記憶部62は、ゲーム内で用いられるアイテムに関する情報を記憶する。図5は、アイテム情報記憶部62の内部構成の一例を示す図である。アイテム情報記憶部62は、「アイテムID」、「アイコン情報」、「アイテム名」、「レベルの上限値」、「パラメータ」等の項目を有している。

【0040】

「アイテムID」は、アイテムを特定（識別）する情報である。「アイコン情報」は、当該アイテムの表示アイコンを特定する情報である。「アイテム名」は、当該アイテムの表示名を示す情報である。「レベルの上限値」は、当該アイテムのレベルの上限値を示す情報である。「パラメータ」は、当該アイテムを用いて相手拠点の攻撃や自己拠点の防御を行う際に攻撃力や防御力に影響を与えるパラメータのパラメータ値を示す情報である。例えば、図5に示した例では、パラメータとして「兵力」、「知略」等を含む構成とすることができる。

【0041】

図4に戻り、拠点選択受付部48は、各プレイヤの端末装置1から、ゲーム空間内の複数の拠点の中から、バトルを行う対象の拠点の選択及びバトルの開始指示を受け付ける。40

本実施形態において、バトルを行う対象の拠点として、プレイヤは、相手拠点又は自己拠点のいずれかを選択することができる。選択された拠点には、当該プレイヤのデッキが配置される。ここで、例えば、プレイヤは、自己のデッキをいずれかの自己拠点に配置することができ、自己のデッキを配置した自己拠点と紐付けされた相手拠点に移動することにより、当該相手拠点をバトルを行う対象の拠点として選択することができる。

【0042】

拠点選択受付部48が選択を受け付けた拠点が相手拠点の場合に、バトル管理部50は、当該プレイヤの攻撃用デッキを用いてバトルを行うことにより、当該攻撃用デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じて当該相手拠点の耐久値を低減させる。一方、拠点選択受付部48が選択を受け付けた拠点が自己拠点の場合に、バトル管理部50は、当該プレイヤの防御用デッキを用いてバトルを行うことにより、当該防御用デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じて当該自己拠点の耐久値を向上させる。10

【0043】

本実施形態において、上述したように各アイテムには複数のパラメータ値が設定されているが、複数のパラメータ値は、相手拠点を攻撃する際に効果が高い、攻撃力が強いものと自己拠点を防御する際に効果が高い、防御力が強いものとを含むことができる。例えば、図5に示した例では、「兵力」は、相手拠点を攻撃する際に効果が高く、「知略」は、自己拠点を防御する際に効果が高いものとすることができます。

【0044】

バトル管理部50は、拠点選択受付部48が受け付けた拠点が相手拠点の場合に、攻撃用デッキに配置されたアイテムの例えば「兵力」のパラメータ値が高い程相手拠点の耐久値をより多く低減させる。一方、バトル管理部50は、拠点選択受付部48が受け付けた拠点が自己拠点の場合に、防御用デッキに配置されたアイテムの例えば「知略」のパラメータ値が高い程自己拠点の耐久値をより多く向上させる。このような構成とすることにより、プレイヤは、例えば「兵力」のパラメータ値が低いアイテムしか所有していない場合、「知略」のパラメータ値が高いアイテムを所有していれば、自己拠点を防御するという点では有利であるため、自己拠点を防御するためのバトルを行うことにより、チームに貢献することができるようになる。20

【0045】

バトル管理部50は、いずれかの拠点の耐久値がゼロとなった場合に、当該拠点を元々帰属していたチームとは異なるチームに帰属させる。30

【0046】

コンボ数加算処理部52は、各プレイヤが拠点を選択してバトルの開始指示を行った際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属するチームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされたか否かを判断し、コンボ数加算条件が満たされた場合に当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算する。コンボ数加算条件は、例えば、同じチームの複数のプレイヤが同じ拠点において所定時間内に連続してバトルを行うこととすることができる。また、コンボ数加算条件は、各チームで各拠点において、最初のバトルを行うこととすることができる。

【0047】

ゲーム管理制御部42は、各拠点毎及び各チーム毎に、コンボ数加算処理部52により加算されたコンボ数に応じて、当該拠点において当該チームが有利になるようにゲームを制御する。具体的には、ゲーム管理制御部42は、各チームに加算されたコンボ数に応じて、コンボ数が多いほどバトル管理部50が耐久値を多く低減させたり、耐久値を多く向上させたりすることができる。40

【0048】

また、他の例として、ゲーム管理制御部42は、各チームに加算されたコンボ数が所定値以上となった場合に、例えば相手チームに所定の情報を表示しない等とすることができる。例えば、本実施形態では、上述したように、いずれかの拠点の耐久値がゼロとなった場合に、当該拠点を元々帰属していたチームとは異なるチームに帰属させる。そのため、50

プレイヤは、自己拠点の耐久値がゼロに近くなった場合には、その拠点を相手チームに奪われないように、当該拠点の防御に力を注ぐ必要がある。一方、相手拠点の耐久値がゼロに近くなった場合には、その拠点を奪うべく、当該拠点の攻撃に力を注ぐ必要がある。そのため、後述するように、プレイヤに表示されるゲーム画面において、ゲーム空間表示処理部44は、ゲーム空間内に配置される各拠点とともに当該拠点の耐久値を示すインジケータを表示することができる。ゲーム管理制御部42は、各チームに加算されたコンボ数が所定値以上となった場合に、例えば相手チームにこのインジケータを表示しない等とすることができる。これにより、インジケータが表示された方のチームがゲームを有利にすすめることができる可能性が高まる。

【0049】

10

拠点状況情報記憶部64は、各拠点の状況に関する情報を記憶する。図6は、拠点状況情報記憶部64の内部構成の一例を示す図である。拠点状況情報記憶部64は、「拠点ID」、「帰属チームID」、「HP(耐久値)」、「コンボ数」等の項目を有している。

【0050】

「拠点ID」は、各拠点を特定する情報である。「帰属チームID」は、当該拠点が帰属するチームを特定する情報である。「HP(耐久値)」は、当該拠点に設定された所定の耐久値及び現在の耐久値を示す情報である。「コンボ数」は、当該拠点における各チームのバトルのコンボ数を示す情報である。

【0051】

20

例えば、図6に示した例において、拠点ID「B001」の拠点は、チームID「T001」のチームに帰属しており、元々設定されている所定の耐久値は「1000」であり、現在の耐久値も「1000」である。また、この拠点が帰属するチームID「T0001」のチームによる防御コンボ数は「6」で、相手チームであるチームID「T002」のチームによる攻撃コンボ数は「9」である。

【0052】

図4に戻り、プレイヤ情報記憶部66は、ゲームに参加している全プレイヤの各種プレイヤ情報を記憶する。図7は、本実施形態におけるプレイヤ情報記憶部66の内部構成の一例を示す図である。プレイヤ情報記憶部66は、「プレイヤID」、「チームID」、「所有アイテム」、「デッキ情報」、「コマンドポイント」等の項目を有している。

【0053】

30

「プレイヤID」は、プレイヤを特定する情報である。「チームID」は、当該プレイヤが所属するチームを特定する情報である。「所有アイテム」は、当該プレイヤが所有するアイテムのアイテムIDを示す情報である。「デッキ情報」は、当該プレイヤの攻撃用デッキと防御用デッキとにそれぞれ配置されたアイテムを示す情報である。「コマンドポイント」は、バトルを含むプレイヤの行動可能回数を制限する情報である。例えば、プレイヤが攻撃用デッキ又は防御用デッキを用いてバトルを行う際に所定量のコマンドポイントを消費する。コマンドポイントがなくなると、プレイヤはバトルを行うことができなくなる。コマンドポイントは、一定時間が経過するごとに回復するほか、所定のアイテムの使用によっても回復させることができる。

【0054】

40

さらに、図示していないが、プレイヤ情報記憶部66は、当該プレイヤのゲーム進行上のレベルを示す「レベル」、当該プレイヤの表示アイコンを特定する情報である「アイコン情報」、当該プレイヤの表示名の情報である「プレイヤ名」等の項目も含むことができる。

【0055】

図4に戻り、チーム情報記憶部68は、ゲーム内で成立している全チームの各種チーム情報を記憶する。チーム情報記憶部68は、例えば、「チームID」、「所属プレイヤID」、「拠点獲得状況」、「相手チームID」等の項目を有する。

【0056】

「チームID」は、チームを特定する情報である。「所属プレイヤID」は、当該チー

50

ムに所属するプレイヤを特定する情報である。「拠点獲得状況」は、当該チームが獲得している拠点に関する情報である。「相手チームID」は、当該チームと競争する相手チームを特定する情報である。

【0057】

また、本実施形態において、ゲーム管理制御部42は、プレイヤ同士が互いにメッセージ等を送受信可能な環境を提供する。メッセージの内容は、プレイヤが任意に入力してもよく、所定の定型文が自動的に送られるようにしてもよい。メッセージは、ゲーム内のメッセージボックスに送られてもよく、又はチャット、メール、SMS、ポップアップ等によって送られてもよい。このような構成により、プレイヤ間のコミュニケーションをより活発にすることができる。

10

【0058】

次に、図8を参照して具体例を説明する。

【0059】

図8は、本実施形態において、端末装置1のプレイヤに表示される初期状態のゲーム画面300の一例を示す図である。ゲーム画面300は、複数の拠点320a～320c及び322a～322cが表示されたゲーム空間と、バトル開始ボタン312と、メッセージ欄302とを含む。ゲーム空間に表示された複数の拠点は、当該プレイヤが所属するチームに帰属する自己拠点と相手チームに帰属する相手拠点とを含む。ここで、例えば、拠点320a～320cが自己拠点、拠点322a～322cが相手拠点とする。

【0060】

また、各拠点は、他のいずれかの拠点と紐付けられた構成とすることができます。例えば、拠点320bは、拠点322b及び拠点322cと紐付けられている。例えば、プレイヤは、自己のデッキをいずれかの自己拠点に配置することができ、自己のデッキを配置した自己拠点と紐付けされた相手拠点に移動することにより、当該相手拠点を攻撃することができる。

20

【0061】

メッセージ欄302には、当該プレイヤと同じチームの他のプレイヤからのメッセージ等が表示される。同じチームプレイヤ同士が互いにメッセージ等を送受信することにより、例えば、どの拠点をどのプレイヤが攻撃し、どの拠点をどのプレイヤが防御するか等の戦略をチームで立てることができる。

30

【0062】

なお、図示していないが、ゲーム開始後において、ゲーム画面300のゲーム空間内の各拠点320a～320c及び322a～322cには、各拠点の耐久値を示すインジケータも表示することができる。

【0063】

図9は、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4の処理手順の一例を示すフローチャートである。以下の処理は、ゲーム管理制御部42の制御のもとで行うことができる。

【0064】

デッキ構成処理部46は、プレイヤの端末装置1から、当該プレイヤが所有するアイテムの中から、相手拠点を攻撃するための攻撃用デッキ及び自己拠点を防御するための防御用デッキそれぞれに配置するアイテムの選択を受け付け、各アイテムを攻撃用デッキ及び防御用デッキにそれぞれ配置する(ステップS102)。

40

【0065】

プレイヤがいずれかの拠点を選択し(ステップS104)、バトルの開始を指示する(ステップS106のYES)、コンボ数加算処理部52は、当該プレイヤのバトルの開始指示がコンボ数加算条件に合致するか否かを判断する(ステップS108)。ここで、コンボ数加算条件は、例えばこのプレイヤのバトルの開始指示が、同じチームの他のプレイヤの当該拠点でのバトルから所定時間内である場合等とすることができます。コンボ数加算条件を満たす場合(ステップS108のYES)、コンボ数加算処理部52は、当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算する(ステップS110)。

50

【 0 0 6 6 】

次いで、バトル管理部50は、プレイヤが選択した拠点が相手拠点か自己拠点かを判断する（ステップS112）。プレイヤが選択した拠点が相手拠点の場合（ステップS112のYES）、バトル管理部50は、当該プレイヤの攻撃用デッキを用いてバトルを行うことにより、当該攻撃用デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じて当該プレイヤのバトルの勝敗を決定する（ステップS114）。プレイヤが勝利した場合（ステップS116のYES）、バトル管理部50は、当該相手拠点の耐久値を低減する（ステップS118）。

【 0 0 6 7 】

一方、プレイヤが選択した拠点が自己拠点の場合（ステップS112のNO）、バトル管理部50は、当該プレイヤの防御用デッキを用いてバトルを行うことにより、当該防御用デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じて当該プレイヤのバトルの勝敗を決定する（ステップS120）。プレイヤが勝利した場合（ステップS122のYES）、バトル管理部50は、当該自己拠点の耐久値を向上する（ステップS124）。なお、自己拠点については、例えばプレイヤが自己拠点を選択してデッキを配置した場合等、所定の条件を満たした場合、バトルを行わずに当該自己拠点の耐久値を向上させてもよい。その際、防御用デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に基づいて当該自己拠点の耐久値を向上させてもよい。

【 0 0 6 8 】

この後、バトル管理部50は、拠点の耐久値がゼロとなった場合（ステップS126のYES）、当該拠点を元々帰属していたチームとは異なるチームに帰属させる（ステップS128）。

【 0 0 6 9 】

なお、ステップS116又はステップS122でプレイヤが勝利しなかった場合（ステップS116のNO又はステップS122のNO）、それぞれ、ステップS118又はステップS124の処理は省略してステップS126に進む。ただし、プレイヤが勝利しなかった場合でも、勝利した場合に比べると少ない値で耐久値を低減させたり向上させたりするようにしてもよい。

【 0 0 7 0 】

また、ステップS108において、コンボ数加算条件を満たさない場合（ステップS108のNO）、ステップS110の処理は省略してステップS112に進む。

【 0 0 7 1 】

以上の構成により、プレイヤは、攻撃用デッキのみならず、防御用デッキを用いたバトルも行うことができる。そのため、例えば攻撃力が強いアイテムを所有していないとしても、防御力が強いアイテムを用いて自己拠点を防御するバトルを行う等により、チームに貢献することができるようになる。本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4によれば、以上のように、それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームにおいて、各プレイヤが様々な形態でチームに貢献できる。

（第2の実施形態）

第2の実施形態において、ゲーム空間内に複数の拠点が配置される点は第1の実施形態と同様であるが、初期状態では、各拠点はいずれのチームにも帰属していない点で第1の実施形態と異なる。また、本実施形態において、プレイヤは、所定の複数のデッキを所有する構成とできるが、各デッキは攻撃用又は防御用に区別されていない点でも第1の実施形態と異なる。

【 0 0 7 2 】

さらに、本実施形態において、プレイヤは、予め自己のデッキをゲーム空間内の複数の拠点のいずれかに配置しておき、デッキを配置した拠点においてのみバトルを行うことができるものとする。ここで、プレイヤは、自己が所有する所定の複数のデッキの中から、所望の数のデッキを各拠点に自在に配置することができるものとする。例えば、プレイヤ

10

20

30

40

50

は、所定の複数のデッキ全てをいずれか一の拠点に配置することもでき、また各デッキを一つずつ複数の拠点に分散して配置することもできる。

【0073】

さらに、本実施形態においても、各プレイヤが拠点を選択してバトルの開始指示を行った際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属するチームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされるか否かを判断し、コンボ数加算条件が満たされる場合に当該拠点に対する当該チームのコンボ数が加算される。ここで、バトルの開始指示を行ったプレイヤが当該拠点に複数のデッキを配置している場合には、デッキの数に応じて、コンボ数が増加する構成とすることができます。例えば、当該プレイヤが当該拠点に1つのデッキしか配置していない場合には、コンボ数が1増加するのに対し、3つのデッキを配置している場合には、コンボ数が3増加する等とすることができます。10

【0074】

以上の構成とすることにより、各プレイヤは、自己の所有する所定の複数のデッキを複数の拠点に分散配置した場合には、バトルを行える拠点の選択肢を広げることができるというメリットがある。一方、各プレイヤは、自己の所有する所定の複数のデッキを例えば一つの拠点に集中して配置した場合には、コンボ数をより多く増加できる可能性が高まるというメリットがある。そのため、各プレイヤが様々な形態でチームに貢献できる。

【0075】

図10は、第2の実施形態における端末装置1およびゲーム管理サーバ装置4の機能構成を示すブロック図である。本実施形態においても、端末装置1の構成は第1実施形態と同様であるので、説明を省略する。20

【0076】

ゲーム管理サーバ装置4は、ゲーム管理制御部42、ゲーム空間表示処理部44、デッキ構成処理部46、拠点選択受付部48、バトル管理部50、コンボ数加算処理部52、デッキ配置処理部54、ゲームストーリー記憶部60、アイテム情報記憶部62、拠点状況情報記憶部64、プレイヤ情報記憶部66及びチーム情報記憶部68を含む。

【0077】

ゲームストーリー記憶部60は、本実施形態で実行されるゲームを実行するためのゲームストーリー等を記憶する。

【0078】

ゲーム管理制御部42は、ゲーム管理サーバ装置4全体の制御を行う。ゲーム管理制御部42は、例えば、端末装置1からのリクエストに基づき、ゲームストーリー記憶部60を参照してゲームストーリーに沿った処理を行い、リクエストの処理結果をレスポンスとして端末装置1に送信する。ゲーム管理制御部42は、上述したように、それぞれ複数のプレイヤで構成される複数のチームがゲーム空間内に配置された複数の拠点を奪い合うゲームを提供する。30

【0079】

ゲーム空間表示処理部44は、所定の複数の拠点を含むゲーム空間を表示する。本実施形態においても、ゲームストーリー記憶部60は、例えばゲーム空間内に配置される各拠点に関する情報等も記憶することができる。40

【0080】

デッキ構成処理部46は、各プレイヤの端末装置1から、当該プレイヤが所有し、それぞれパラメータ値が設定された複数のアイテムの中から、当該プレイヤの所定の複数のデッキそれぞれに配置するアイテムの選択を受け付け、各アイテムを所定の複数のデッキそれぞれに配置する。

【0081】

デッキ配置処理部54は、各プレイヤの端末装置1から、ゲーム空間内の複数の拠点の中から、当該プレイヤの所定の複数のデッキそれぞれを配置する拠点の選択を受け付け、当該複数のデッキそれぞれを選択された拠点に配置する。

【0082】

10

20

30

40

50

拠点選択受付部 48 は、各プレイヤの端末装置 1 から、当該プレイヤの複数のデッキのいずれかが配置された拠点の中から、バトルを行う対象の拠点の選択及びバトルの開始指示を受け付ける。

【 0 0 8 3 】

バトル管理部 50 は、拠点選択受付部 48 が選択を受け付けた当該拠点に配置された当該プレイヤのいずれかのデッキを用いてバトルを行うことにより、当該デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じて当該拠点に対する当該プレイヤのチームのポイントを加算する。あるいは、プレイヤがバトルに勝利した際に、一定数のポイントを当該拠点に対する当該プレイヤのチームのポイントに加算するようにしてもよい。なお、プレイヤが当該拠点に複数のデッキを配置している場合は、バトル管理部 50 は、プレイヤにいずれのデッキを用いるかを選択させてもよく、複数のデッキの中から用いるデッキをランダムに選択してもよい。10

【 0 0 8 4 】

コンボ数加算処理部 52 は、各プレイヤが拠点を選択してバトルの開始指示を行った際に、当該拠点及び当該プレイヤが所属するチームにおいて、所定のコンボ数加算条件が満たされるか否かを判断し、コンボ数加算条件が満たされる場合に、当該プレイヤが当該拠点に配置したデッキの数に応じて、当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算する。コンボ数加算条件は、例えば、同じチームの複数のプレイヤが同じ拠点において所定時間内に連続してバトルを行うこととすることができる。また、コンボ数加算条件は、各チームで各拠点において、最初のバトルを行うこととすることができる。20

【 0 0 8 5 】

上述したように、コンボ数加算処理部 52 は、例えば、当該プレイヤが当該拠点に 1 のデッキしか配置していない場合には、コンボ数が 1 増加するのに対し、3 つのデッキを配置している場合には、コンボ数が 3 増加する等とすることができる。

【 0 0 8 6 】

ゲーム管理制御部 42 は、各拠点毎及び各チーム毎に、コンボ数加算処理部 52 により加算されたコンボ数に応じて、当該拠点において当該チームが有利になるようにゲームを制御する。具体的な処理は第 1 の実施形態と同様であるので、説明を省略する。

【 0 0 8 7 】

また、ゲーム管理制御部 42 は、ゲーム開始から所定時間が経過した時点において、各拠点毎に、バトル管理部 50 により加算されたポイントがより多いチームが当該拠点を取得する（すなわち、当該拠点における勝利チームとする）ようにゲームを制御する。さらに、ゲーム管理制御部 42 は、ゲーム開始から所定時間が経過した時点において、複数のチームの中で最も多くの拠点において勝利チームとなったチームをゲーム全体の勝利チームとするようにゲームを制御する。30

【 0 0 8 8 】

本実施形態においても、アイテム情報記憶部 62 の構成は第 1 の実施形態において図 5 を参照して説明したのと同様とすることができ、説明を省略する。

【 0 0 8 9 】

図 11 は、本実施形態における拠点状況情報記憶部 64 の内部構成の一例を示す図である。拠点状況情報記憶部 64 は、「拠点 ID」、「チーム ID」、「配置デッキ」、「コンボ数」、「ポイント」等の項目を有している。40

【 0 0 9 0 】

「拠点 ID」は、各拠点を特定する情報である。「チーム ID」は、各チームを特定する情報である。「配置デッキ」は、当該拠点に配置されたデッキを特定する情報である。「コンボ数」は、当該拠点における各チームのバトルのコンボ数を示す情報である。「ポイント」は、当該拠点における各チームのポイントを示す情報である。

【 0 0 9 1 】

本実施形態における拠点状況情報記憶部 64 は、各拠点 ID に対応づけて互いに競争相手である 2 つのチームそれぞれの配置デッキ、コンボ数及びポイントを記憶する構成とす50

ることができる。

【0092】

例えば、図11に示した例において、拠点ID「B001」の拠点には、チームID「T001」のチームに所属するプレイヤのデッキ「p001_d01」、「p001_d02」及び「p001_d03」が配置されており、チームID「T001」のチームのコンボ数は「10」、ポイントは「12000」である。また、同様に、拠点ID「B001」の拠点には、チームID「T002」のチームに所属するプレイヤのデッキ「p010_d01」が配置されており、チームID「T002」のチームのコンボ数は「1」、ポイントは「500」である。

【0093】

図10に戻り、図12は、本実施形態におけるプレイヤ情報記憶部66の内部構成の一例を示す図である。プレイヤ情報記憶部66は、「プレイヤID」、「チームID」、「所有アイテム」、「デッキ情報」、「コマンドポイント」等の項目を有している。

【0094】

「プレイヤID」は、プレイヤを特定する情報である。「チームID」は、当該プレイヤが所属するチームを特定する情報である。「所有アイテム」は、当該プレイヤが所有するアイテムのアイテムIDを示す情報である。「デッキ情報」は、当該プレイヤの所定の複数のデッキにそれぞれ配置されたアイテムを示す情報である。「コマンドポイント」は、バトルを含むプレイヤの行動可能回数を制限する情報である。例えば、プレイヤがデッキを用いてバトルを行う際に所定量のコマンドポイントを消費する。コマンドポイントがなくなると、プレイヤはバトルを行うことができなくなる。コマンドポイントは、一定時間が経過するごとに回復するほか、所定のアイテムの使用によっても回復させることができる。

【0095】

さらに、図示していないが、本実施形態においても、プレイヤ情報記憶部66は、「レベル」、「アイコン情報」、「プレイヤ名」等の項目も含むことができる。

【0096】

図10に戻り、本実施形態においても、チーム情報記憶部68は、ゲーム内で成立している全チームの各種チーム情報を記憶する。チーム情報記憶部68は、例えば、「チームID」、「所属プレイヤID」、「拠点獲得状況」、「相手チームID」等の項目を有する。

【0097】

また、本実施形態においても、ゲーム管理体制部42は、プレイヤ同士が互いにメッセージ等を送受信可能な環境を提供する。メッセージの内容は、プレイヤが任意に入力してもよく、所定の定型文が自動的に送られるようにしてもよい。メッセージは、ゲーム内のメッセージボックスに送られてもよく、又はチャット、メール、SMS、ポップアップ等によって送られてもよい。このような構成により、プレイヤ間のコミュニケーションをより活発にすることができる。

【0098】

次に、図13から図15を参照して具体例を説明する。

【0099】

図13は、本実施形態において、端末装置1のプレイヤに表示されるゲーム画面300の一例を示す図である。図13に示したゲーム画面300は、プレイヤAAAがゲーム空間内の拠点d001～d003に自己のデッキAAA(01～03)を配置する際にプレイヤAAAに表示される。

【0100】

ゲーム画面300は、所定の複数の拠点d001～d003が表示されたゲーム空間と、配置完了ボタン310と、メッセージ欄302とを含む。また、ゲーム空間内の各拠点d001～d003には、当該拠点におけるプレイヤAAAが所属するチームにおけるコンボ数を示すインジケータ304a～304cも表示される。さらに、図示していないが

、ゲーム空間内の各拠点d 0 0 1 ~ d 0 0 3には、自己のチームと相手チームのいずれが当該拠点において多くのポイントを獲得しているかを示すインジケータ等も表示することができます。

【0101】

ここで、プレイヤAAAと同じチームのプレイヤ BBBは、自己が所有する3つのデッキ BBB 0 1 ~ BBB 0 3を拠点d 0 0 1 ~ d 0 0 3にそれぞれ1つずつ配置しているものとする。また、図示していないが、ゲーム画面300には、プレイヤAAAの相手チームの各プレイヤが各拠点d 0 0 1 ~ d 0 0 3に配置したデッキの情報も表示することができる。

【0102】

このような構成とすることにより、プレイヤAAAは、同じチームの他のプレイヤや相手チームのプレイヤがどの拠点にデッキをどのように配置しているかを考慮しながら自己のデッキ AAA 0 1 ~ AAA 0 3を配置する拠点d 0 0 1 ~ d 0 0 3を決定することができる。

【0103】

さらに、メッセージ欄302には、プレイヤAAAと同じチームの他のプレイヤからのメッセージが表示される。これにより、同じチームのプレイヤ同士が互いにコミュニケーションを取りながら、どの拠点にデッキをどのように配置するかや、どの拠点でバトルを行うか等を決定することができる。

【0104】

なお、特に制限されないが、例えば、ゲーム空間内に配置される拠点の数と、プレイヤが所有する所定の複数のデッキの数とは同じ数とすることができます。本例では、各プレイヤはそれぞれ3つのデッキ(01~03)を所有する構成とすることができます。また、ゲーム空間内に配置される拠点d 0 0 1 ~ d 0 0 3の数も3つとすることができます。

【0105】

図14は、図13に示した状態で、プレイヤAAAが自己の3つのデッキAAA(01~03)全てを拠点d 0 0 1に配置した場合のゲーム画面300を示す。ここで、プレイヤAAAは自己のデッキを拠点d 0 0 1に集中させているため、拠点d 0 0 1のみでバトルを行うことができる。例えばゲーム画面300において、図14に示すように、バトル可能な拠点d 0 0 1をハイライト表示することができる。また、ここで、各拠点d 0 0 1 ~ d 0 0 0 3のいずれでもまだプレイヤAAAが所属するチームのプレイヤによるバトルは行われておらず、インジケータ304aの表示がゼロであるとする。

【0106】

図15は、図14に示した状態で、プレイヤAAAが拠点d 0 0 1を選択してバトルを行った後に表示されるゲーム画面300を示す。プレイヤAAAは拠点d 0 0 1に3つのデッキを配置している。ここで、プレイヤAAAのバトルは拠点d 0 0 1での最初のバトルであるため、コンボ数加算条件を満たし、当該チームの拠点d 0 0 1でのコンボ数が3加算される。そのため、インジケータ304aの表示が3増加する。

【0107】

図16は、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4の処理手順の一例を示すフローチャートである。以下の処理は、ゲーム管理制御部42の制御のもとで行うことができる。

【0108】

デッキ構成処理部46は、プレイヤの端末装置1から、当該プレイヤが所有するアイテムの中から、所定の複数のデッキそれぞれに配置するアイテムの選択を受け付け、各アイテムを各デッキにそれぞれ配置する(ステップS202)。

【0109】

デッキ配置処理部54は、プレイヤの端末装置1から、ゲーム空間内の複数の拠点の中から、当該プレイヤの所定の複数のデッキそれぞれを配置する拠点の選択を受け付け、当該複数のデッキそれぞれを選択された拠点に配置する(ステップS204)。

10

20

30

40

50

【0110】

この後、プレイヤが自己のデッキを配置した拠点の中からいざれかの拠点を選択し（ステップS206）、バトルの開始を指示すると（ステップS208のYES）、コンボ数加算処理部52は、当該プレイヤのバトルの開始指示がコンボ数加算条件に合致するか否かを判断する（ステップS210）。ここで、コンボ数加算条件は、例えばこのプレイヤのバトルの開始指示が、同じチームの他のプレイヤの当該拠点でのバトルから所定時間内である場合とすることができる。コンボ数加算条件を満たす場合（ステップS210のYES）、コンボ数加算処理部52は、当該拠点に対する当該チームのコンボ数を加算する（ステップS212）。

【0111】

10

次いで、バトル管理部50は、ステップS206で選択された拠点に配置された当該プレイヤのデッキのいざれかを用いてバトルを行うことにより、当該デッキに配置されたアイテムのパラメータ値に応じて当該プレイヤのバトルの勝敗を決定する（ステップS216）。プレイヤが勝利した場合（ステップS216のYES）、バトル管理部50は、ステップS206で選択された拠点において、当該プレイヤの所属するチームに所定のポイントを加算する（ステップS218）。

【0112】

この後、所定期間の経過時点により多くの拠点を獲得しているチームが勝ちとすることができます。

【0113】

20

なお、ステップS216でプレイヤが勝利しなかった場合（ステップS216のNO）、ステップS218の処理は省略して処理を終了する。ただし、プレイヤが勝利しなかった場合でも、勝利した場合に比べると少ないポイントを加算するようにしてもよい。

【0114】

また、ステップS210において、コンボ数加算条件を満たさない場合（ステップS210のNO）、ステップS212の処理は省略してステップS214に進む。

【0115】

以上のように、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4が提供するゲームにおいて、プレイヤは、自己の所有する所定の複数のデッキを複数の拠点に自在に配置することができるとともに、デッキを配置した拠点でしかバトルを行うことができない。一方、プレイヤがバトルを行う拠点に複数のデッキを配置している場合は、デッキの数に応じてコンボ数を伸ばすことができるというメリットがある。そのため、各プレイヤは、各拠点における他のプレイヤのデッキの配置状況等も考慮しつつ、自己のデッキを配置する拠点の選択を工夫することができ、様々な形態でチームに貢献できる。

30

【0116】

なお、図16のステップS202のアイテムのデッキへの配置及びステップS204のデッキの拠点への配置は、例えばゲーム開始時や、所定期間が経過して一度チーム間の勝敗が決着して新たなゲームの開始時に行うようにすることができる。その際、所定の時間（例えば2時間）ごとに、各プレイヤにデッキの配置を変更する機会を与えてよい。これによって、プレイヤは、所定時間ごとにデッキの配置を変更する機会が与えられ、自己及び相手チームの戦況を考慮しつつデッキの配置を変更することができるため、チーム同士の対戦における戦略性がより高まる。また、例えば一度ステップS202やステップS204の処理を行ってからある程度の時間が経過した後やプレイヤがゲーム内通貨を支払ったりした場合等、所定の条件を満たした場合に、アイテムの配置やデッキの配置をやり直せるようにしてもよい。

40

【0117】

また、本実施形態においても、プレイヤがある拠点でバトルを行う場合、相手チームに所属するプレイヤの中からランダムに一のプレイヤが選択され、当該プレイヤのデッキを用いたバトルが行われるが、このとき選択される相手チームのプレイヤは、当該拠点にデッキを配置していなくてもよい。

50

【0118】

なお、図4に示した端末装置1及びゲーム管理サーバ装置4の各構成要素は、ハードウェア単位の構成ではなく、機能単位のブロックを示している。端末装置1及びゲーム管理サーバ装置4の各構成要素は、任意のコンピュータのCPU、メモリ、メモリにロードされた本図の構成要素を実現するプログラム、そのプログラムを格納するハードディスクなどの記憶ユニット、ネットワーク接続用インターフェースを中心にハードウェアとソフトウェアの任意の組合せによって実現される。そして、その実現方法、装置にはいろいろな変形例があることは、当業者には理解されるところである。また、ゲーム管理サーバ装置4が行う機能は、一つの装置で実行される必要はなく、複数の装置に分散配置した構成としてもよい。

10

【0119】

以上、図面を参照して本発明の実施形態について述べたが、これらは本発明の例示であり、上記以外の様々な構成を採用することもできる。

【0120】

ゲームの実行方式としては、「ブラウザタイプ」と「アプリタイプ」のいずれとともにできる。ブラウザタイプは、ゲーム管理サーバ装置4側でゲーム進行に伴う一連の画面の表示制御内容を記述した画面遷移情報(View情報)を管理し、端末装置1からの入力操作に伴うデータ取得リクエストに応じて、HTMLデータ文書やこれに関連付けされた画像等のデータを端末装置に送信し、端末装置1上のウェブブラウザで表示する処理を行うものである。一方、アプリタイプは、予めゲーム管理サーバ装置4等からゲームアプリケーションソフトウェア(アプリケーションプログラム)を端末装置1にダウンロードし、端末装置1上でゲームアプリケーションソフトウェアを実行し、ダウンロードを通じて端末装置1に記憶されたゲームアプリケーションソフトウェアに含まれる画面遷移情報と、入力操作を契機にサーバから取得されるデータとに基づいて画面情報を生成して表示するものである。

20

【符号の説明】

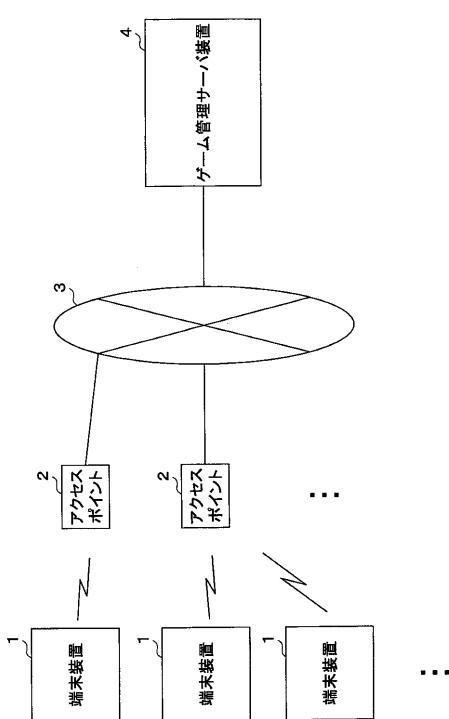
【0121】

- | | | |
|-------|-------------|----|
| 1 | 端末装置 | |
| 2 | アクセスポイント | |
| 3 | ネットワーク | 30 |
| 4 | ゲーム管理サーバ装置 | |
| 1 2 | サーバアクセス部 | |
| 1 4 | ゲームロジック実行部 | |
| 1 6 | 操作入力受付部 | |
| 1 8 | 画面表示処理部 | |
| 4 2 | ゲーム管理制御部 | |
| 4 4 | ゲーム空間表示処理部 | |
| 4 6 | デッキ構成処理部 | |
| 4 8 | 拠点選択受付部 | |
| 5 0 | バトル管理部 | 40 |
| 5 2 | コンボ数加算処理部 | |
| 5 4 | デッキ配置処理部 | |
| 6 0 | ゲームストーリー記憶部 | |
| 6 2 | アイテム情報記憶部 | |
| 6 4 | 拠点状況情報記憶部 | |
| 6 6 | プレイヤ情報記憶部 | |
| 6 8 | チーム情報記憶部 | |
| 3 0 0 | ゲーム画面 | |
| 3 0 2 | メッセージ欄 | |
| 3 1 0 | 配置完了ボタン | 50 |

3 1 2 バトル開始ボタン

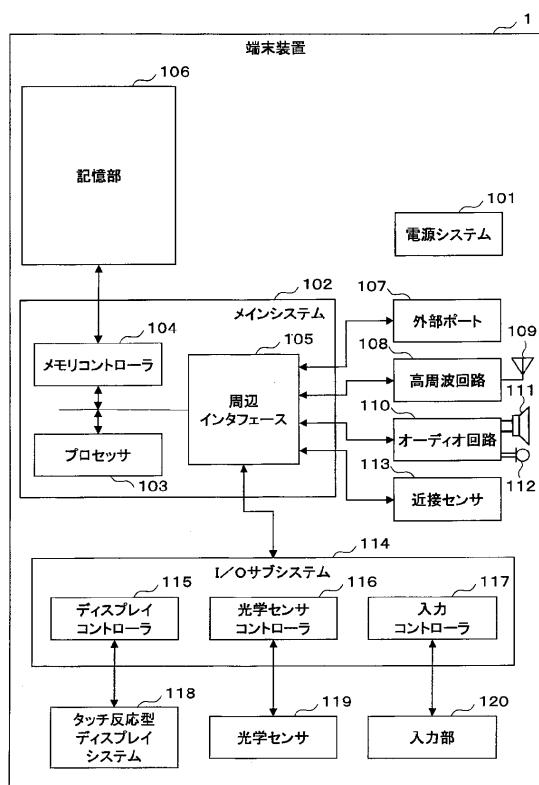
【図1】

本実施形態におけるシステム構成の一例を示すブロック図



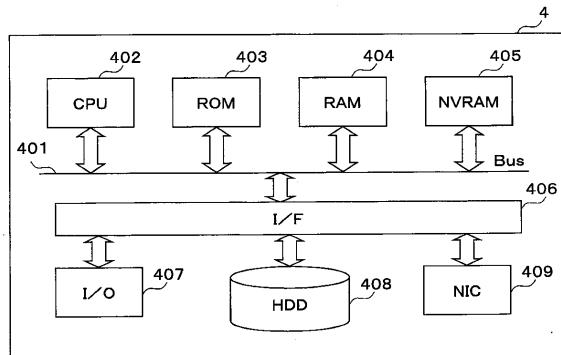
【図2】

本実施形態における端末装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図



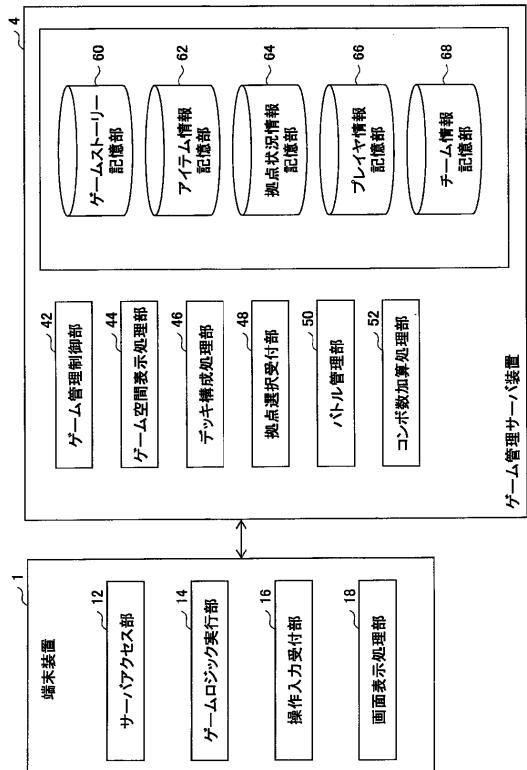
【図3】

本実施形態における
ゲーム管理サーバ装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図



【図4】

第1の実施形態における端末装置および
ゲーム管理サーバ装置の機能構成の一例を示すブロック図



【図5】

第1の実施形態におけるアイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図

アイテムID	アイコン情報	アイテム名	レベルの上限値		パラメータ
			威力	知略	
CA	image_BS01	CA	20	100	5
CD	image_BS02	CD	10	10	95
:	:	:	:	:	:

【図6】

第1の実施形態における拠点状況情報記憶部の内部構成の一例を示す図

拠点ID	帰属チームID	HP (耐久値)	コンボ数		...
			T001	T002	
B001	T001	1000/1000	6	9	...
B002	T001	400/600	3	0	...
B003	T001	200/400	12	3	...
B004	T002	200/1000	9	12	...
B005	T002	300/600	3	6	...
B006	T002	400/400	0	21	...
:	:	:	:	:	...

【図7】

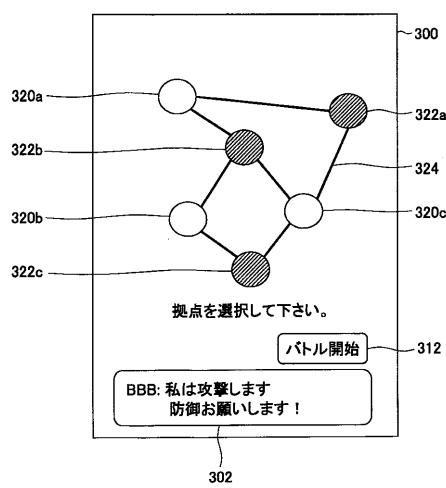
第1の実施形態におけるプレイヤ情報記憶部の内部構成の一例を示す図

プレイヤID	チームID	所有アイテム	デッキ情報		コマンドポイント	...
			攻撃用デッキ	防御用デッキ		
p001	T001	xxx,xxx,...	CA,CB,CC	CD,CE,CF	100	...
p002	T001	xxx,xxx,...	CC,CJ,CE	CA,CG,CF	20	...
:	:	:	:	:	:	...
p100	T002	xxx,xxx,...	CK,CL,CE	CD,CA,CF	300	...
:	:	:	:	:	:	...

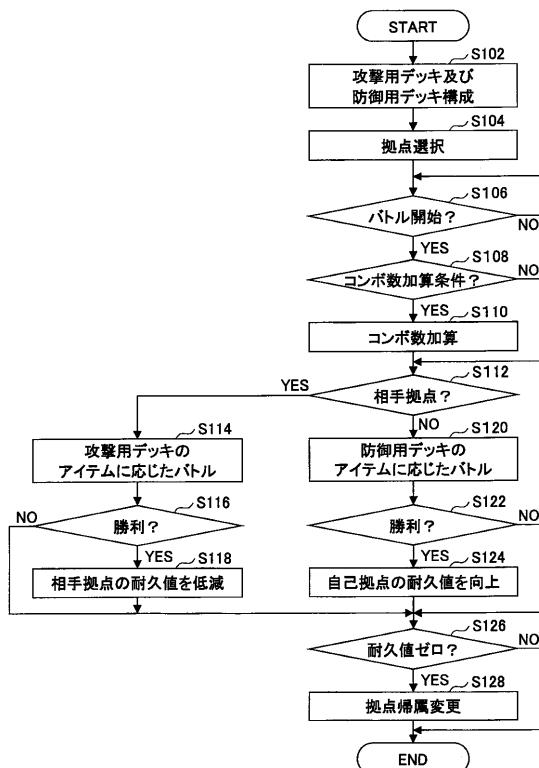
【図8】

【 図 9 】

第1の実施形態におけるゲーム画面の一例を示す図



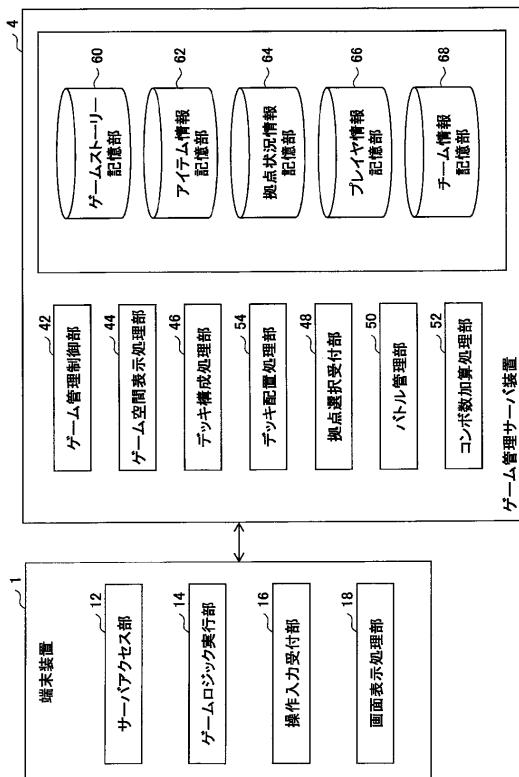
第1の実施形態における ゲーム管理サーバ装置の処理手順の一例を示すフローチャート



【図 10】

【図11】

第2の実施形態における端末装置および
ゲーム管理サーバ装置の機能構成の一例を示すブロック図



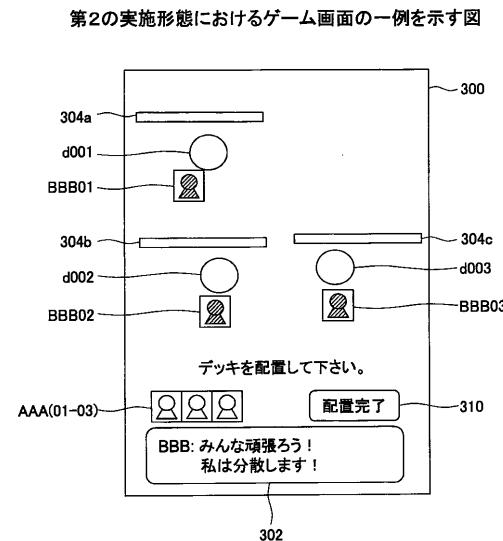
第2の実施形態における拠点状況情報記憶部の内部構成の一例を示す図

拠点ID	チームID	配置デッキ	コンボ数	ポイント	
B001	T001	p001_d01, p001_d02, p001_d03, ...	10	12000	...
	T002	p010_d01, ...	1	500	...
B002	T001	p002_d01, ...	2	800	...
	T002	p011_d01, p011_d03, ...	3	8000	...
:	:	:	:	:	...

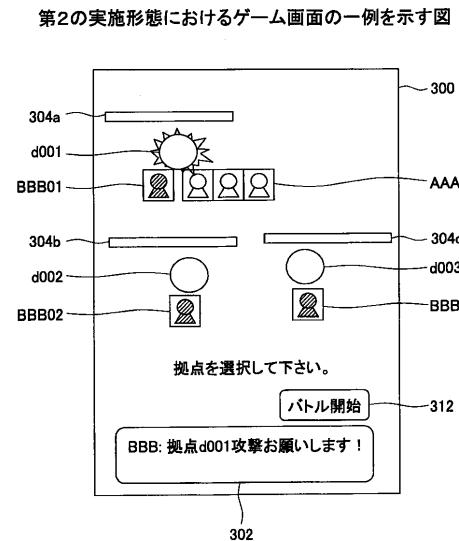
【 図 1 2 】

第2の実施形態におけるプレイヤ情報記憶部の内部構成の一例を示す図

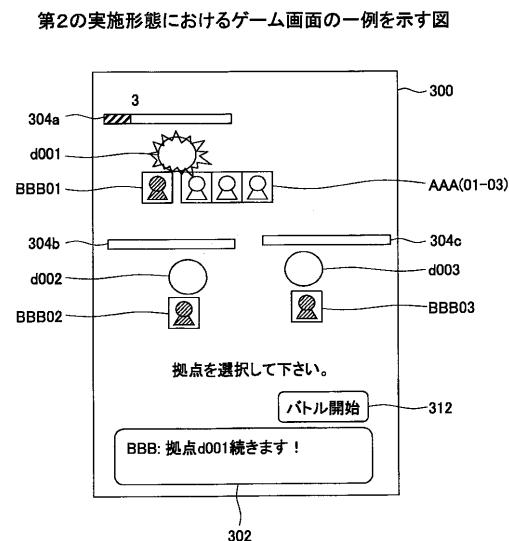
【図13】



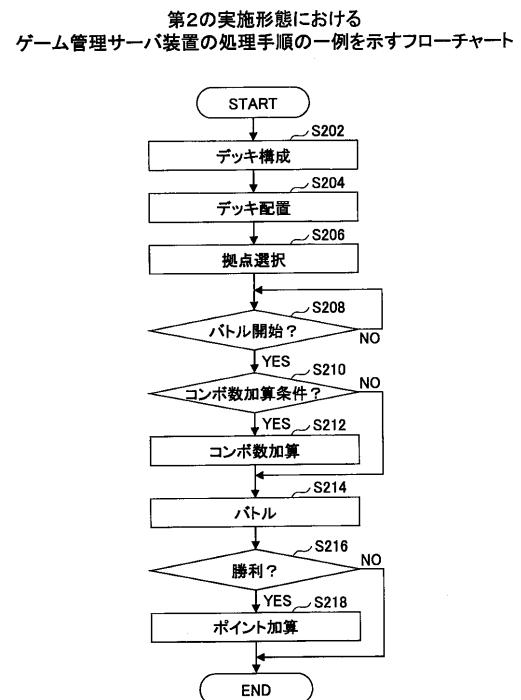
【図14】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5480439(JP, B1)

国際公開第2014/054653(WO, A1)

特開2013-176624(JP, A)

特開2012-061059(JP, A)

スマホ向けソーシャルゲーム×陣取り合戦『レガリア+レガリオン』3月6日Mobageにてリリース

[Online], @Press, 2014年 3月 6日, pp. 1-3, URL, <https://www.atpress.ne.jp/news/44006>

『ぷよぷよ!!クエスト』で大型バージョンアップ!新機能や新要素が盛りだくさん!記念キャンペーンも同時開催![Online], アプリのまじん, 2013年10月25日, pp. 1-6, URL, http://appmajin.com/pc/news_detail.php?aid=893

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13 / 00 - 13 / 98

A 63 F 9 / 24