

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年2月15日(15.02.2018)



(10) 国際公開番号

WO 2018/030037 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/58 (2014.01) A63F 13/45 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2017/024581
- (22) 国際出願日: 2017年7月5日(05.07.2017)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2016-156926 2016年8月9日(09.08.2016) JP
- (71) 出願人: 株式会社セガゲームス (KABUSHIKI KAISHA SEGA GAMES DOING BUSINESS AS SEGA GAMES CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1448531

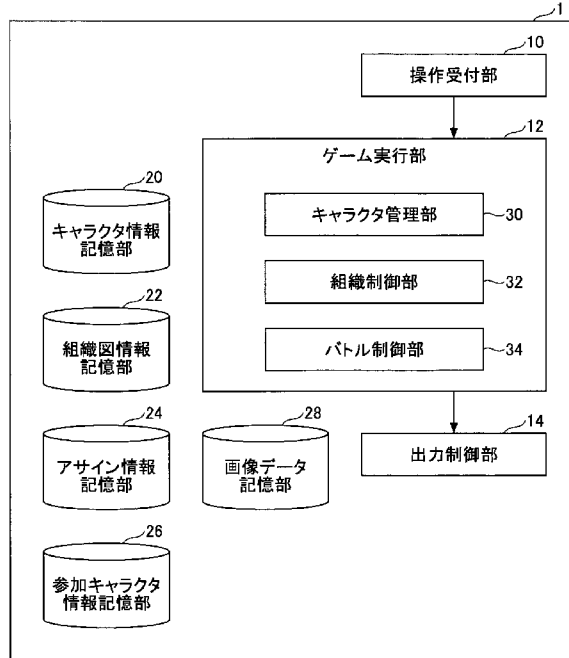
東京都大田区羽田1丁目2番1
2号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 堀井 亮佑(HORII Ryosuke); 〒1448531
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セ
ガゲームス内 Tokyo (JP). 保 大輔(TAMOTSU
Daisuke); 〒1448531 東京都大田区羽田1丁目2
番12号 株式会社セガゲームス内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保
護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ,
BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH,
CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO,
DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT,
HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH,
KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,

(54) Title: GAME PROGRAM AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲームプログラム及びゲーム装置



- 10 Operation reception means
12 Game execution unit
14 Output control means
20 Character information storage unit
22 Organizational chart information storage unit
24 Assignment information storage unit
26 Participating character information storage unit
28 Image data storage unit
30 Character management unit
32 Organization control unit
34 Battle control unit

(57) Abstract: In order to provide a game program that improves the excitement provided by a game that is progressed on the basis of decks built using characters, this game program is characterized by: a computer, that builds decks using characters in a game that are selected by a player and progresses the game by using the decks, being caused to function as a deck building means and a control means, said deck building means building the first deck by receiving, from the player, operations whereby first deck characters are selected from characters held by the player and the first deck characters are

MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

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

添付公開書類：

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

arranged at first deck arrangement positions and said control means building a second deck, using second deck characters selected by the player from the first deck characters constituting the first deck, and progressing the game using the second deck; and at least either the parameters for the second deck or the second deck characters being corrected in accordance with the first deck characters that build the first deck.

(57) 要約：キャラクタにより構築されたデッキにより進行させるゲームの興趣性を向上させるゲームプログラムを提供すること。 プレイヤにより選択されたゲーム内のキャラクタでデッキを構築し、デッキによりゲームを進行させるコンピュータを、プレイヤから、プレイヤが所有するキャラクタから第1デッキキャラクタを選択し、第1デッキキャラクタを第1デッキの配置位置に配置する操作を受け付けることで第1デッキを構築するデッキ構築手段、第1デッキを構築する第1デッキキャラクタからプレイヤにより選択された第2デッキキャラクタにより第2デッキを構築し、第2デッキによるゲームの進行を制御する制御手段、として機能させ、第2デッキ及び第2デッキキャラクタのパラメータの少なくとも一方は、第1デッキを構築する第1デッキキャラクタに応じて補正されていることを特徴とするゲームプログラムにより上記課題を解決する。

明 細 書

発明の名称： ゲームプログラム及びゲーム装置

技術分野

[0001] 本発明はゲームプログラム及びゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] プレイヤが所有するキャラクタで構築したデッキにおいて、デッキ内のキャラクタの属性の組み合わせによりデッキ内のキャラクタのパラメータを変化させるゲームは従来から知られている（例えば特許文献1参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2014-223542号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、上記した従来のゲームは、デッキ内のキャラクタの組み合わせが同じであれば同じパラメータとなり、興趣性が乏しい。したがって、例えばキャラクタを用いたバトルゲームであれば、対戦のバリエーションが乏しくなってしまう。

[0005] 本発明は上記した課題に鑑みなされたものであり、キャラクタにより構築されたデッキにより進行させるゲームの興趣性を向上させるゲームプログラムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 上記した課題を解決するために、本発明のゲームプログラムは、プレイヤにより選択されたゲーム内のキャラクタでデッキを構築し、前記デッキによりゲームを進行させるコンピュータを、前記プレイヤから、前記プレイヤが所有する前記キャラクタから第1デッキキャラクタを選択し、前記第1デッキキャラクタを第1デッキの配置位置に配置する操作を受け付けることで第1デッキを構築するデッキ構築手段、前記第1デッキを構築する第1デッキ

キャラクタから前記プレイヤにより選択された第2デッキキャラクタにより第2デッキを構築し、前記第2デッキによる前記ゲームの進行を制御する制御手段、として機能させ、前記第2デッキ及び第2デッキキャラクタのパラメータの少なくとも一方は、前記第1デッキを構築する前記第1デッキキャラクタに応じて補正されていることを特徴とする。

発明の効果

[0007] 本発明によれば、キャラクタにより構築されたデッキにより進行させるゲームの興趣性を向上させることができる。

図面の簡単な説明

[0008] [図1]本実施形態に係るゲームシステムの一例の構成図である。

[図2]本実施形態に係るコンピュータの一例のハードウェア構成図である。

[図3]本実施形態に係るゲーム装置の一例の処理ブロック図である。

[図4]組織制御部の一例の処理ブロック図である。

[図5]バトル制御部の一例の処理ブロック図である。

[図6]本実施形態に係る基本処理の一例のフローチャートである。

[図7]組織編集処理の一例のフローチャートである。

[図8]キャラクタをアサイン済みでない組織図の一例のイメージ図である。

[図9]キャラクタをアサイン済みでない組織図の一例のイメージ図である。

[図10]キャラクタをアサイン済みでない組織図の一例のイメージ図である。

[図11]キャラクタをアサイン済みの組織図の一例のイメージ図である。

[図12]キャラクタ情報の一例のイメージ図である。

[図13]上位役職にアサインしたキャラクタに発生するボーナスの一例の構成図である。

[図14]機嫌判定処理の一例のフローチャートである。

[図15]「組織ランク1」の組織図における機嫌ポイントの算出を説明する一例の図である。

[図16]機嫌の決め方の一例を示した図である。

[図17]バトル処理の一例のフローチャートである。

[図18]バトル画面の一例のイメージ図である。

発明を実施するための形態

[0009] 次に、本発明の実施形態について、詳細に説明する。以下ではデッキにより進行させるゲームの一例として、デッキでバトルするバトルゲームについて説明する。なお、本発明はバトルゲームに限定されるものではなく、例えばスポーツゲームや経営ゲームなどにおいて組織やチーム、メンバーなどを構築する場面にも広く適用できる。

[第1の実施形態]

<システム構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステムの一例の構成図である。図1(a)のゲームシステムは単体のゲーム装置1を備えている。ゲーム装置1は、プレイヤーが操作する家庭用や業務用のゲーム専用機器、PC、スマートフォン、タブレット端末などの端末装置である。

[0010] また、図1(b)のゲームシステムは1台以上のクライアント端末2とゲームサーバ装置3とがインターネット等のネットワーク4を介して接続されている。クライアント端末2はプレイヤーが操作する家庭用や業務用のゲーム専用機器、PC、スマートフォン、タブレット端末などの端末装置である。ゲームサーバ装置3はクライアント端末2でプレイヤーにより行われるゲームの管理や制御を行う。

[0011] このように、本発明は図1(b)に示すようなクライアント・サーバ型のゲームシステムその他、図1(a)に示す単体のゲーム装置1においても適用可能である。なお、図1のゲームシステムは一例であって、用途や目的に応じて様々なシステム構成例があることは言うまでもない。例えば図1(b)のゲームサーバ装置3は複数のコンピュータに分散して構成してもよい。

[0012] <ハードウェア構成>

図1のゲーム装置1、クライアント端末2、ゲームサーバ装置3は、例えば図2に示すようなハードウェア構成のコンピュータにより実現される。図2は本実施形態に係るコンピュータの一例のハードウェア構成図である。

[0013] 図2のコンピュータは、入力装置501、出力装置502、外部I/F503、RAM504、ROM505、CPU506、通信I/F507、HDD508等を備え、それぞれがバスBで相互に接続されている。なお、入力装置501及び出力装置502は必要なときに接続して利用する形態であってもよい。例えば家庭用のゲーム専用機器では入力装置501が信号ケーブルで接続されたコントローラであってもよい。また、出力装置502が信号ケーブルで接続されたディスプレイ装置であってもよい。

[0014] 入力装置501はキーボードやマウス、コントローラ、タッチパネルなどであり、プレイヤー等のユーザが各操作信号を入力するのに用いられる。出力装置502はディスプレイなどを含み、画面に処理結果を表示し、スピーカーから音を出力する。通信I/F507はネットワーク4に接続するインタフェースである。図2のコンピュータは通信I/F507を介してデータ通信を行うことができる。

[0015] また、HDD508は、プログラムやデータを格納している不揮発性の記憶装置の一例である。格納されるプログラムやデータには、基本ソフトウェアであるOS、及びOS上において各種機能を提供するアプリケーションなどがある。なお、図2のコンピュータはHDD508に替えて、記憶媒体としてフラッシュメモリを用いるドライブ装置（例えばソリッドステートドライブ：SSD）を利用するものであってもよい。

[0016] 外部I/F503は、外部装置とのインタフェースである。外部装置には、記録媒体503aなどがある。これにより、コンピュータ500は外部I/F503を介して記録媒体503aの読み取り及び／又は書き込みを行うことができる。記録媒体503aにはフレキシブルディスク、CD、DVD、SDメモリカード、USBメモリなどがある。

[0017] ROM505は、電源を切ってもプログラムやデータを保持することができる不揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。ROM505には図2のコンピュータの起動時に実行されるBIOS、OS設定、及びネットワーク設定などのプログラムやデータが格納されている。RAM504はプ

プログラムやデータを一時保持する揮発性の半導体メモリ（記憶装置）の一例である。

[0018] CPU 506は、ROM 505やHDD 508などの記憶装置からプログラムやデータをRAM 504上に読み出し、処理を実行することで、図2のコンピュータ全体の制御や機能を実現する演算装置である。

[0019] 本実施形態に係るゲーム装置1、クライアント端末2、ゲームサーバ装置3は、上記したハードウェア構成により後述するような各種処理を実現できる。

[0020] <ソフトウェア構成>

本実施形態に係るゲームシステムのソフトウェア構成について、図1（a）のゲーム装置1を一例として説明する。なお、図1（b）のクライアント端末2及びゲームサーバ装置3の場合は、図1（a）のゲーム装置1の処理ブロックがクライアント端末2、ゲームサーバ装置3の何れかに配置され、クライアント端末2とゲームサーバ装置3とが協働して処理を行う。

[0021] 図1（a）のゲーム装置1は例えば図3に示す処理ブロックにより実現される。図3は本実施形態に係るゲーム装置の一例の処理ブロック図である。ゲーム装置1はプログラムを実行することにより、操作受付部10、ゲーム実行部12、出力制御部14、キャラクタ情報記憶部20、組織図情報記憶部22、アサイン情報記憶部24、参加キャラクタ情報記憶部26、画像データ記憶部28を実現している。

[0022] なお、ゲーム実行部12はキャラクタ管理部30、組織制御部32、バトル制御部34を有する構成である。操作受付部10はゲーム装置1を操作するプレイヤーからの操作を受け付ける。

[0023] ゲーム実行部12は操作受付部10がプレイヤーから受け付けた操作に従ってゲームに関する処理を行い、ゲームを進行させる。ゲーム実行部12のキャラクタ管理部30はプレイヤーが所有するゲーム内のキャラクタのキャラクタ情報を管理する。組織制御部32は後述の組織に関する制御を行う。バトル制御部34は後述するようなバトルに関する制御を行う。出力制御部14

はゲーム実行部 12 による制御に従い、ゲーム装置 1 の画面表示や音声出力を制御する。

[0024] キャラクタ情報記憶部 20 はゲーム内のキャラクタに関するキャラクタ情報を記憶している。組織図情報記憶部 22 は後述の組織図に関する組織図情報を記憶する。アサイン情報記憶部 24 は後述の組織図にアサインされたキャラクタの情報を記憶する。参加キャラクタ情報記憶部 26 は、組織図にアサインされたキャラクタの内、プレイヤーに選択されてバトルに参加する参加キャラクタの情報を記憶する。また、画像データ記憶部 28 は組織編集画面やバトル画面などの各種画面の作成に必要な画像データを記憶している。

[0025] 図 4 は組織制御部の一例の処理ブロック図である。図 4 の組織制御部 32 は組織ランク判定部 51、キャラクタアサイン処理部 52、機嫌判定部 53、総勢力算出部 54、組織表示制御部 55 を有する。

[0026] 組織ランク判定部 51 はゲーム内におけるプレイヤーの組織ランクを判定する。後述の組織図はプレイヤーの組織ランクが上がるほど拡張される。キャラクタアサイン処理部 52 はプレイヤー操作に応じて、後述の組織図にゲーム内のキャラクタをアサインする。機嫌判定部 53 は、後述の組織図へのキャラクタ配置によって変化する、各キャラクタの機嫌を判定する。総勢力算出部 54 は後述の組織図へアサインされたキャラクタ全員の勢力によりプレイヤーの組織の総勢力を算出する。組織表示制御部 55 は後述の組織図の表示に関する制御を行う。

[0027] 図 5 はバトル制御部の一例の処理ブロック図である。図 5 のバトル制御部 34 は、参加キャラクタ選択受付部 61、コストゲージ制御部 62、出撃制御部 63、バトル実行部 64 を有する。

[0028] 参加キャラクタ選択受付部 61 は後述の組織図にアサインされたキャラクタからバトルに連れて行く参加キャラクタの選択をプレイヤーから受け付ける。コストゲージ制御部 62 はバトル中、コストの貯まり具合を表すコストゲージの表示を制御する。コストはバトルが継続している間、時間経過やバトル結果などにより徐々に貯まっていく。出撃制御部 63 はプレイヤーから出撃

要求のあった参加キャラクタについて、その参加キャラクタに設定されている出撃コスト分のコストを消費して、バトルに出撃させる。

[0029] プレイヤはバトル中、コストゲージに表示されているコストを消費することで、バトルに連れてきた参加キャラクタをバトルに出撃させることができる。バトル実行部64は出撃中の参加キャラクタなどにバトルを実行させる。

[0030] <処理>

ここでは、所有するキャラクタを組織図にアサインし、組織図にアサインされたキャラクタの中から、バトルに連れて行く参加キャラクタを選択して、参加キャラクタによりバトルを実行するバトルゲームを一例として説明する。

[0031] 《基本処理》

図6は本実施形態に係る基本処理の一例のフローチャートである。ステップS11においてゲーム装置1のゲーム実行部12に含まれる組織制御部32はプレイヤからの組織編集要求があればステップS12に進み、後述の組織編集処理を行う。また、ステップS13においてゲーム装置1のバトル制御部34はプレイヤからのバトル開始要求があればステップS14に進み、後述のバトル処理を行う。ステップS11～S14の処理は繰り返し行われる。

[0032] 《ステップS12：組織編集処理》

図7は組織編集処理の一例のフローチャートである。ステップS21において組織制御部32の組織ランク判定部51はプレイヤの組織ランクを判定する。ステップS22において組織表示制御部55は、プレイヤの組織ランクに応じた組織図情報を組織図情報記憶部22から読み出す。また、組織表示制御部55は、アサイン情報記憶部24から組織図にアサインされたキャラクタの情報（アサイン情報）を読み出す。

[0033] ステップS23において、組織表示制御部55は組織図にキャラクタをアサイン済みであると判定すると、ステップS24に進み、アサイン情報に基

づき、組織図にキャラクタを配置する。なお、組織表示制御部 55 は組織図にキャラクタをアサイン済みでないと判定すると、ステップ S 24 の処理をステップする。

[0034] ステップ S 25 において、組織表示制御部 55 は例えば図 8－図 11 に示すような組織図を表示する。図 8－図 10 はキャラクタをアサイン済みでない組織図の一例のイメージ図である。図 11 はキャラクタをアサイン済みの組織図の一例のイメージ図である。

[0035] なお、図 8－図 11 の組織図は組織のトップ「会長」が固定の例を示している。図 8 の上側は「組織ランク 1」の組織図のイメージである。図 8 の下側は「組織ランク 2」の組織図のイメージである。図 9 の上側は「組織ランク 3」の組織図のイメージである。図 9 の下側は「組織ランク 4」の組織図のイメージである。図 10 は「組織ランク 5」の組織図のイメージである。また、図 11 はキャラクタをアサイン済みの「組織ランク 1」の組織図のイメージである。

[0036] 図 8－図 11 に示すように、組織ランクが上がるほど、組織は拡張され、キャラクタをアサイン可能な役職が増える。役職には上下関係がある。また、役職は他の役職と関連付けられている。役職にアサインされたキャラクタの勢力により、組織の総勢力が上昇するため、プレイヤーは、より多くのキャラクタを組織図の役職にアサインすることによって、組織を強化できる。なお、組織図に対するキャラクタのアサインにはルールを設けるようにしてもよい。例えば組織図に対するキャラクタのアサインのルールの一例としては役職へのアサインに必要なキャラクタの最低レベルを役職ごとに設けることが考えられる。

[0037] ステップ S 26 においてキャラクタアサイン処理部 52 はプレイヤーからのアサイン要求があればステップ S 27 に進み、プレイヤー操作に応じて、図 8－図 11 に示したような組織図の役職にキャラクタをアサインする。役職にアサインされるキャラクタは例えば図 12 に示すようなキャラクタ情報を有しているものとする。

[0038] 図12はキャラクタ情報の一例のイメージ図である。図12に示すようにキャラクタ情報にはレアリティ、出撃コスト、所持スキル、レベル、体力、攻撃力、防御力、ザコの所持数、勢力及び肩書き、を有している。また、図13に示すように、組織図の上位役職にはボーナス（副次効果）を設けてもよい。図13は上位役職にアサインしたキャラクタに発生するボーナスの一例の構成図である。

[0039] ステップS28に進み、機嫌判定部53は組織図にアサインされたキャラクタ配置により変化する、各キャラクタの機嫌を図14のフローチャートの手順で判定する。図14は機嫌判定処理の一例のフローチャートである。ステップS51に進み、機嫌判定部53はキャラクタごとに機嫌ポイントを算出する。

[0040] 例えば機嫌ポイントは、上の役職にアサインされたキャラクタのレベルが下の役職にアサインされたキャラクタのレベルよりも低い場合に、下の役職にアサインされたキャラクタに機嫌ポイントが加算される。また、機嫌ポイントは下に役職が関連付けられているにも拘わらず、下の役職にキャラクタがアサインされていない場合に、上の役職にアサインされたキャラクタに機嫌ポイントが加算される。なお、本実施形態では機嫌ポイントが加算されるほど、キャラクタの機嫌が悪くなる例を示している。

[0041] 図15に機嫌ポイント算出の一例を示す。図15は「組織ランク1」の組織図における機嫌ポイントの算出を説明する一例の図である。図15に示すように、機嫌判定部53は役職にアサインされたキャラクタ毎に機嫌ポイント算出する。

[0042] ステップS52に進み、機嫌判定部53はステップS51で算出した機嫌ポイントに基づいて図16のように、各キャラクタの機嫌を決定する。図16は機嫌の決め方の一例を示した図である。図16では機嫌ポイント「0」で機嫌が「大満足」となる。機嫌ポイント「1」では機嫌が「満足」となる。機嫌ポイント「2」では機嫌が「普通」となる。機嫌ポイント「3」では機嫌が「不満」となる。また、機嫌ポイント「4以上」では、機嫌が「怒り

」となる。また、図 1 6 では機嫌のアイコンの一例も示している。

[0043] ステップ S 5 3 に進み、機嫌判定部 5 3 は機嫌に応じてキャラクタのステータスを補正する。ここで補正するキャラクタのステータスは、例えば図 1 2 のキャラクタ情報に含まれる勢力、体力、攻撃力及び防御力である。このように、組織図の役職にアサインされたキャラクタは機嫌によりステータスが補正される。

[0044] 例えば図 1 4 では機嫌が「大満足」のキャラクタのステータスを 1. 2 倍に補正する例を示している。また、図 1 4 では機嫌が「満足」のキャラクタのステータスを 1. 0 倍に補正する例を示している。また、図 1 4 では機嫌が「普通」のキャラクタのステータスを 0. 8 倍に補正する例を示している。また、図 1 4 では、機嫌が「不満」のキャラクタのステータスを 0. 6 倍に補正する例を示している。さらに、図 1 4 では機嫌が「怒り」のキャラクタのステータスを 0. 4 倍に補正する例を示している。このように、組織図の役職にアサインされた各キャラクタは、組織図にアサインされたキャラクタ配置により機嫌が変化し、機嫌によりステータス（キャラクタのパラメータ）が補正される。

[0045] そして、ステップ S 5 4 に進み、機嫌判定部 5 3 はステップ S 5 2 で決定した機嫌のアイコンを、組織図の役職にアサインされたキャラクタの画像の例えば右上に表示することにより、各キャラクタの機嫌を容易に見分けられるようにしている。

[0046] 図 7 のステップ S 2 9 に戻り、組織制御部 3 2 の総勢力算出部 5 4 は組織図へアサインされているキャラクタ全員の勢力によりプレイヤーの組織の総勢力を算出する。キャラクタの勢力が機嫌により補正されるため、プレイヤーの組織の総勢力は、同じキャラクタを組織図に配置した場合であっても、キャラクタの配置の仕方により変化する。組織の総勢力が大きければ大きいほど、後述のバトル処理は有利となる。このため、プレイヤーは各キャラクタの機嫌が良くなるように考慮しながら、組織図の役職にキャラクタをアサインしていく必要がある。

[0047] ステップS 2 9 の処理のあと、組織表示制御部 5 5 はステップS 2 5 に戻り、キャラクタがアサインされた組織図を表示する。なお、ステップS 2 6 においてプレイヤーからのアサイン要求がなければステップS 3 0 に進み、組織表示制御部 5 5 はプレイヤーからの終了要求があるか判定する。プレイヤーからの終了要求があれば、組織表示制御部 5 5 は図 6 のステップS 1 2 の組織編集処理を終了する。プレイヤーからの終了要求がなければ、組織表示制御部 5 5 はステップS 2 5 に戻る。このように、プレイヤーは図 7 の組織編集処理により組織図の役職にプレイヤーをアサインすることができる。

[0048] 《ステップS 1 4 : バトル処理》

図 1 7 はバトル処理の一例のフローチャートである。ステップS 6 1 においてバトル制御部 3 4 の参加キャラクタ選択受付部 6 1 は組織図にアサインされたキャラクタからバトルに連れて行く参加キャラクタの選択をプレイヤーから受け付ける。

[0049] ステップS 6 2 に進み、コストゲージ制御部 6 2 はコストゲージの初期値を、組織の総勢力に基づいて決定する。コストゲージの初期値は、組織の総勢力が大きければ大きいほど高くなるように決定される。コストは、参加キャラクタをバトルに出撃させるために必要なパラメータである。したがって、組織の総勢力が大きいプレイヤーはバトル開始時点で多くのコスト（初期値分のコスト）が貯まっているため、バトルを有利に進めることができるようになる。なお、コストゲージの初期値を組織の総勢力に基づいて決定することは一例である。

[0050] 例えば組織図にアサインされたキャラクタからバトルに連れて行く参加キャラクタの選択は、参加キャラクタに設定されている出撃コストの合計（合計コスト）が上限を超えないように選択させることも考えられる。この場合は、例えば選択できる参加キャラクタの合計コストの上限を、組織の総勢力に基づいて決定することも可能である。合計コストの上限はデッキのパラメータの一例である。

[0051] ステップS 6 3 に進み、バトル実行部 6 4 は例えば図 1 8 に示すようなバ

トル画面を表示してバトルを開始する。図18はバトル画面の一例のイメージ図である。図18のバトル画面1000には、コストゲージ1002と出撃待機キャラクタ1004とが表示されると共に、出撃したキャラクタ及び敵のキャラクタによるバトル演出を表示するバトルエリア1006が表示される。例えば図18の出撃待機キャラクタ1004は左側から6人が組織図の役職にアサインされている参加キャラクタであり、その他がザコキャラクタである。

[0052] バトルの開始後、プレイヤは出撃待機キャラクタ1004から選択した参加キャラクタ又はザコキャラクタの出撃要求を行うことができる。出撃要求があると、出撃制御部63はステップS65に進み、プレイヤから出撃要求のあった参加キャラクタ又はザコキャラクタに設定されている出撃コスト分のコストがコストゲージ1002に貯まっているかを判定する。

[0053] 出撃コスト分のコストがコストゲージ1002に貯まっていれば、出撃制御部63はステップS66に進む。出撃制御部63は、プレイヤから出撃要求のあった参加キャラクタ又はザコキャラクタに設定されている出撃コスト分のコストを消費したあと、プレイヤから出撃要求のあった参加キャラクタ又はザコキャラクタをバトルに出撃させる。

[0054] なお、出撃コスト分のコストがコストゲージ1002に貯まっていなければ、出撃制御部63はステップS67に進み、プレイヤから出撃要求のあった参加キャラクタ又はザコキャラクタをバトルに出撃させない。なお、ステップS67では出撃失敗のメッセージをバトル画面に表示させてもよい。ステップS64～S68の処理はバトル終了まで繰り返される。

[0055] バトル終了後、バトル実行部64は参加キャラクタへの経験値の付与や組織への経験値の付与などの後処理を行ったあと、図6のステップS14の処理を終了する。プレイヤは図17のバトル処理により、参加キャラクタをバトルに出撃させることができる。

[0056] (まとめ)

本発明の実施形態ではバトルへの出撃待機キャラクタ1004に含まれる

参加キャラクタは組織図にアサインされたキャラクタから選択される。組織図にアサインされたキャラクタのパラメータは組織図へのキャラクタ配置により補正される。

[0057] したがって、バトルを有利に進めるためには、参加キャラクタの機嫌が良くなるように組織図へのキャラクタ配置を工夫する必要がある。また、バトルを有利に進めるためにはコストゲージの初期値が大きくなるように、組織図へのキャラクタ配置を工夫する必要がある。このように、本発明の実施形態によれば、バトルを有利に進めるために、組織図のキャラクタ配置を工夫する必要があるため、ゲームの戦略性が増し、ゲームの興趣性が向上する。

[0058] なお、組織図（デッキ）とキャラクタの関係は、ゲーム内でキャラクタが装備する武器やアイテム等と、これらのアイテムBOX内での配置状況と同じ考え方であり、アイテムの属性やアイテム同士の相性によっては、アイテムBOX内での格納場所やそのアイテム同士の位置関係等によってアイテムのパラメータやアイテムを装備するためのパラメータが変化するようにしてもよい。従って、キャラクタには武器等のアイテムが含まれ、デッキにはアイテムBOXも含まれる。すなわち、アイテムBOX内のアイテムをキャラクタに装備する際、アイテムBOX内でのアイテムの格納位置に応じて、キャラクタに装備したアイテムのパラメータやアイテムを装備するためのパラメータ（スロットの数や装備条件等も含む）が補正され、結果としてゲーム進行に影響を与えることが出来るようになる。

[0059] 本発明は、具体的に開示された上記の実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲から逸脱することなく、種々の変形や変更が可能である。例えば本発明の実施形態ではバトルゲームを一例として説明したが、スポーツゲームや経営ゲーム等への適用も可能である。

[0060] 例えばスポーツゲームでは1軍、2軍を含めたポジション配置図にキャラクタをアサインし、そのポジション配置図にアサインされたキャラクタから試合への参加メンバーを選択するようなゲームへの適用が可能である。

符号の説明

- [0061]
- 1 ゲーム装置
 - 2 クライアント端末
 - 3 ゲームサーバ装置
 - 4 ネットワーク
 - 10 操作受付部
 - 12 ゲーム実行部
 - 14 出力制御部
 - 20 キャラクタ情報記憶部
 - 22 組織図情報記憶部
 - 24 アサイン情報記憶部
 - 26 参加キャラクタ情報記憶部
 - 28 画像データ記憶部
 - 30 キャラクタ管理部
 - 32 組織制御部
 - 34 バトル制御部
 - 51 組織ランク判定部
 - 52 キャラクタアサイン処理部
 - 53 機嫌判定部
 - 54 総勢力算出部
 - 55 組織表示制御部
 - 61 参加キャラクタ選択受付部
 - 62 コストゲージ制御部
 - 63 出撃制御部
 - 64 バトル実行部
 - 501 入力装置
 - 502 出力装置
 - 503 外部 I/F
 - 503a 記録媒体

504	RAM
505	ROM
506	CPU
507	通信 I/F
508	HDD
1000	バトル画面
1002	コストゲージ
1004	出撃待機キャラクタ
1006	バトルエリア
B	バス

請求の範囲

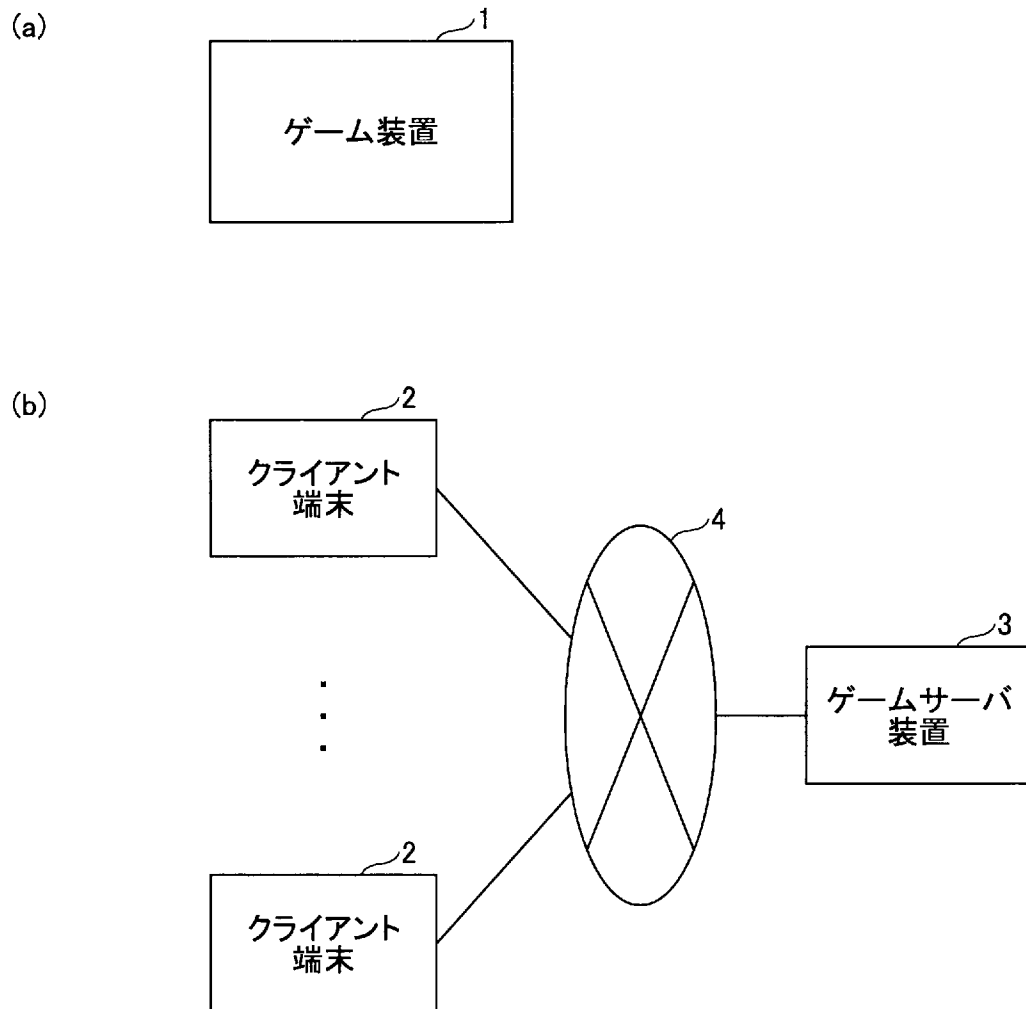
- [請求項1] プレイヤにより選択されたゲーム内のキャラクタでデッキを構築し、前記デッキによりゲームを進行させるコンピュータを、
- 前記プレイヤから、前記プレイヤが所有する前記キャラクタから第1デッキキャラクタを選択し、前記第1デッキキャラクタを第1デッキの配置位置に配置する操作を受け付けることで第1デッキを構築するデッキ構築手段、
- 前記第1デッキを構築する第1デッキキャラクタから前記プレイヤにより選択された第2デッキキャラクタにより第2デッキを構築し、前記第2デッキによる前記ゲームの進行を制御する制御手段、
- として機能させ、
- 前記第2デッキ及び第2デッキキャラクタのパラメータの少なくとも一方は、前記第1デッキを構築する前記第1デッキキャラクタに応じて補正されていること
- を特徴とするゲームプログラム。
- [請求項2] 前記第1デッキの配置位置の各々は他の前記配置位置と関連付けられており、一の前記配置位置に配置された一の前記第1デッキキャラクタは、一の前記配置位置と関連付けられている他の前記配置位置に配置された他の前記第1デッキキャラクタとの関係に応じて前記パラメータが前記デッキ構築手段により補正されること
- を特徴とする請求項1記載のゲームプログラム。
- [請求項3] 前記第1デッキの配置位置の数は、前記ゲームの進行により増加すること
- を特徴とする請求項1又は2記載のゲームプログラム。
- [請求項4] 前記デッキ構築手段は、前記第1デッキキャラクタの全員の前記パラメータに応じて前記第1デッキのパラメータを算出し、
- 前記制御手段は、前記第1デッキのパラメータを、前記第2デッキの構築及び前記第2デッキによる前記ゲームの進行の少なくとも一方

に利用すること

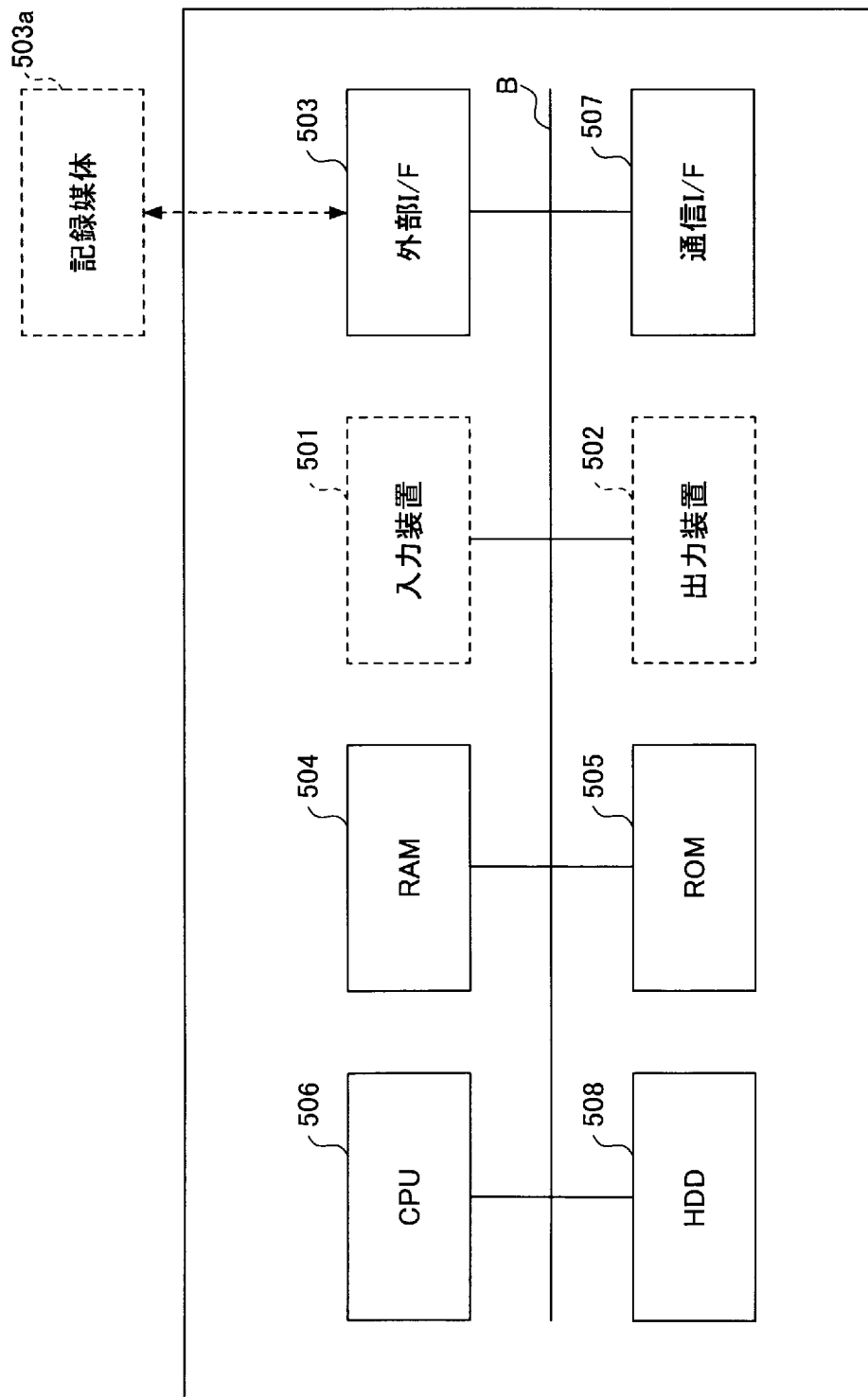
を特徴とする請求項 1 乃至 3 何れか一項記載のゲームプログラム。

- [請求項5] プレイヤにより選択されたゲーム内のキャラクタでデッキを構築し、前記デッキによりゲームを進行させるゲーム装置であって、
- 前記プレイヤから、前記プレイヤが所有する前記キャラクタから第 1 デッキキャラクタを選択し、前記第 1 デッキキャラクタを第 1 デッキの配置位置に配置する操作を受け付けることで第 1 デッキを構築するデッキ構築手段と、
- 前記第 1 デッキを構築する第 1 デッキキャラクタから前記プレイヤにより選択された第 2 デッキキャラクタにより第 2 デッキを構築し、前記第 2 デッキによる前記ゲームの進行を制御する制御手段と、
- を有し、
- 前記第 2 デッキ及び第 2 デッキキャラクタのパラメータの少なくとも一方は、前記第 1 デッキを構築する前記第 1 デッキキャラクタに応じて補正されていること
- を特徴とするゲーム装置。

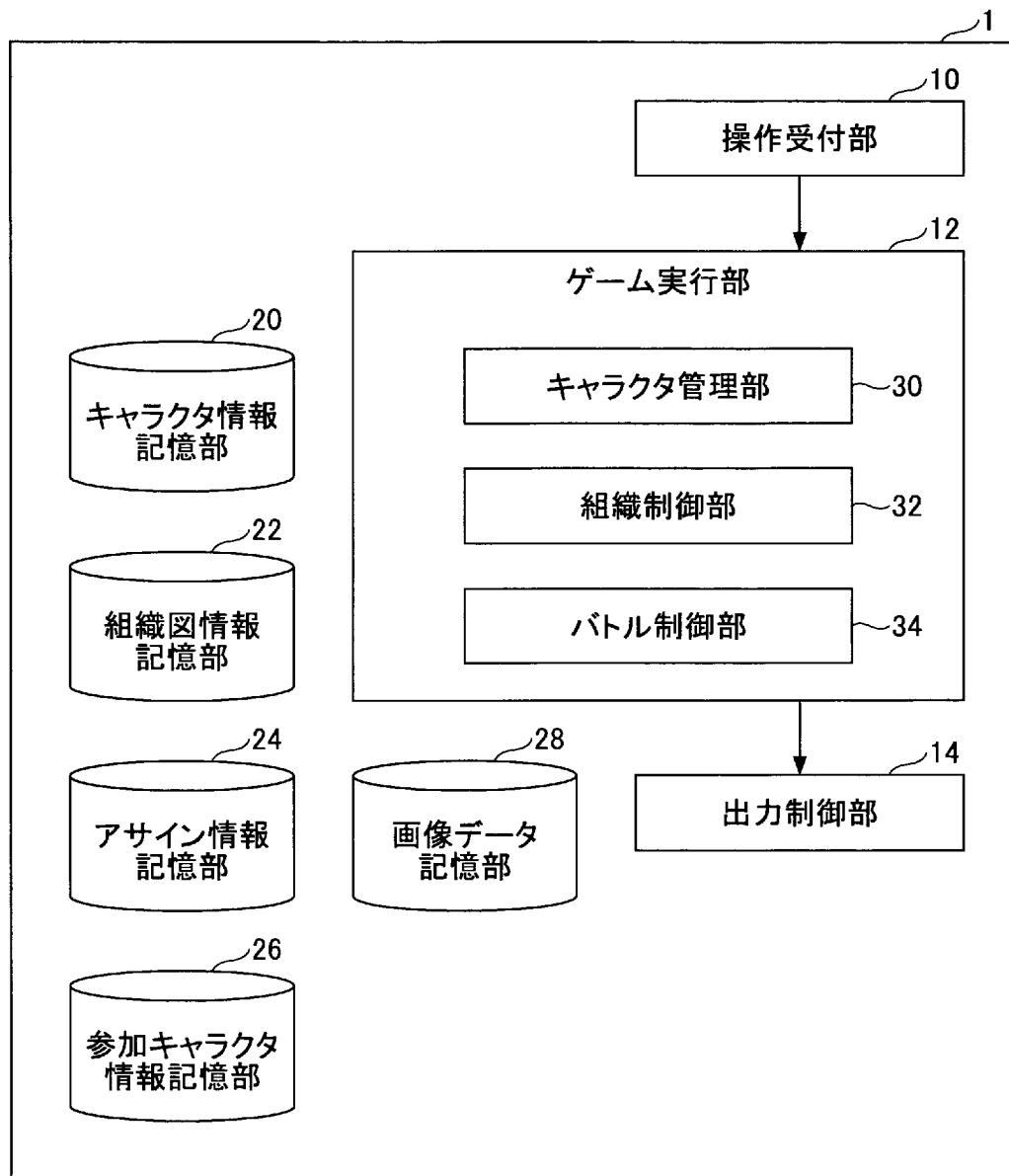
[図1]



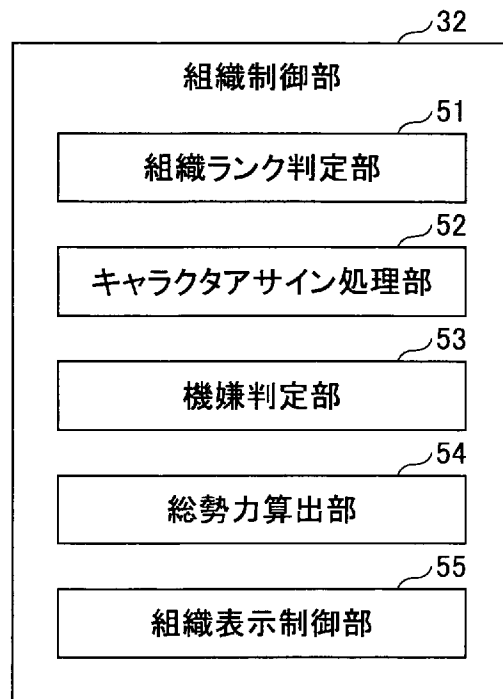
[図2]



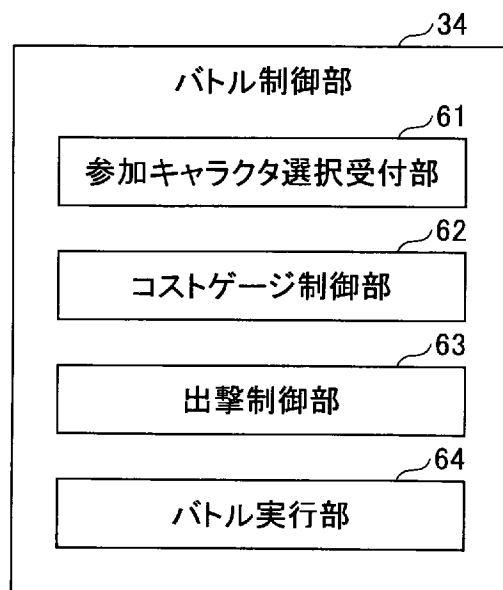
[図3]



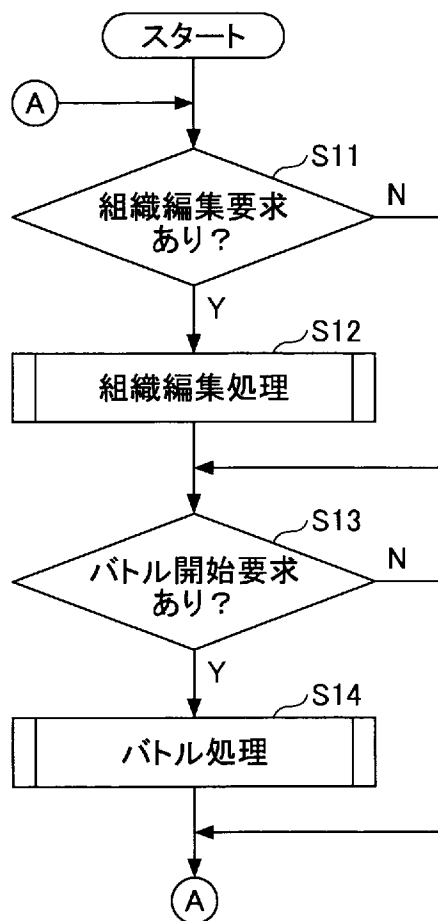
[図4]



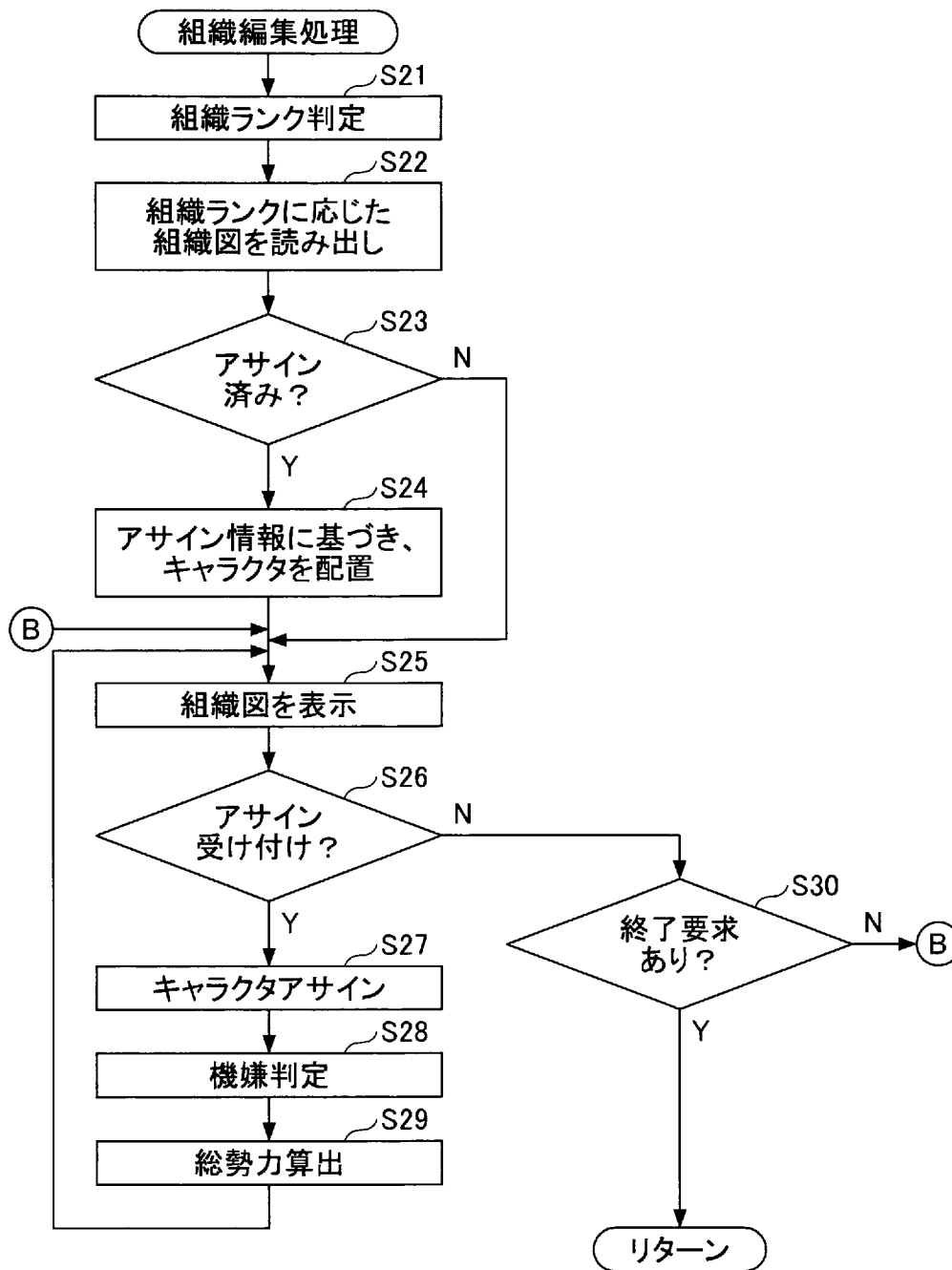
[図5]



[図6]

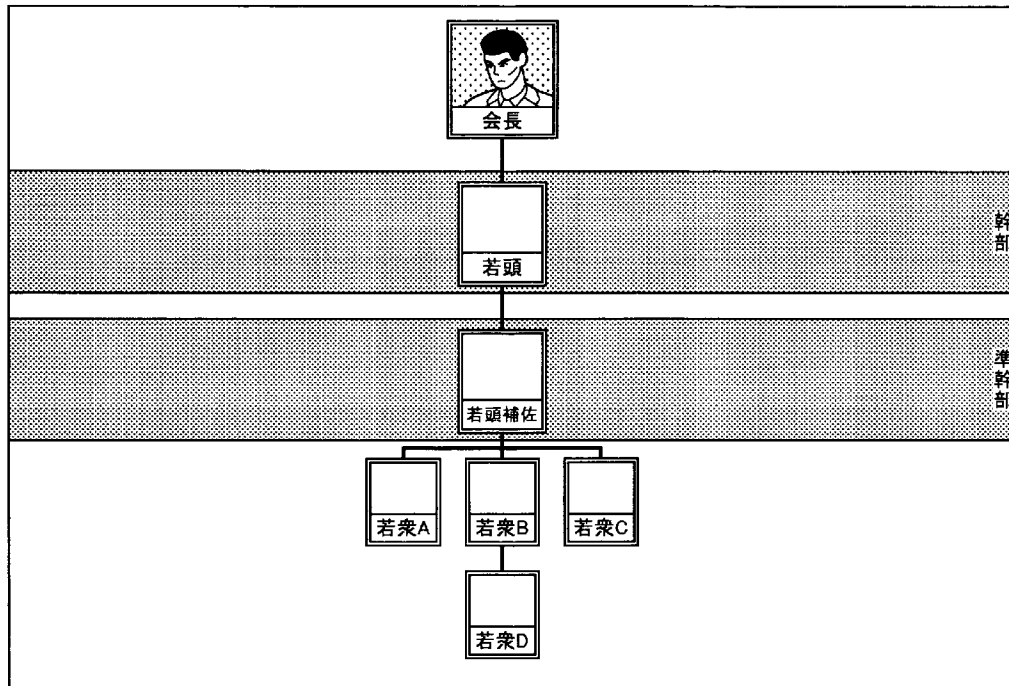


[図7]



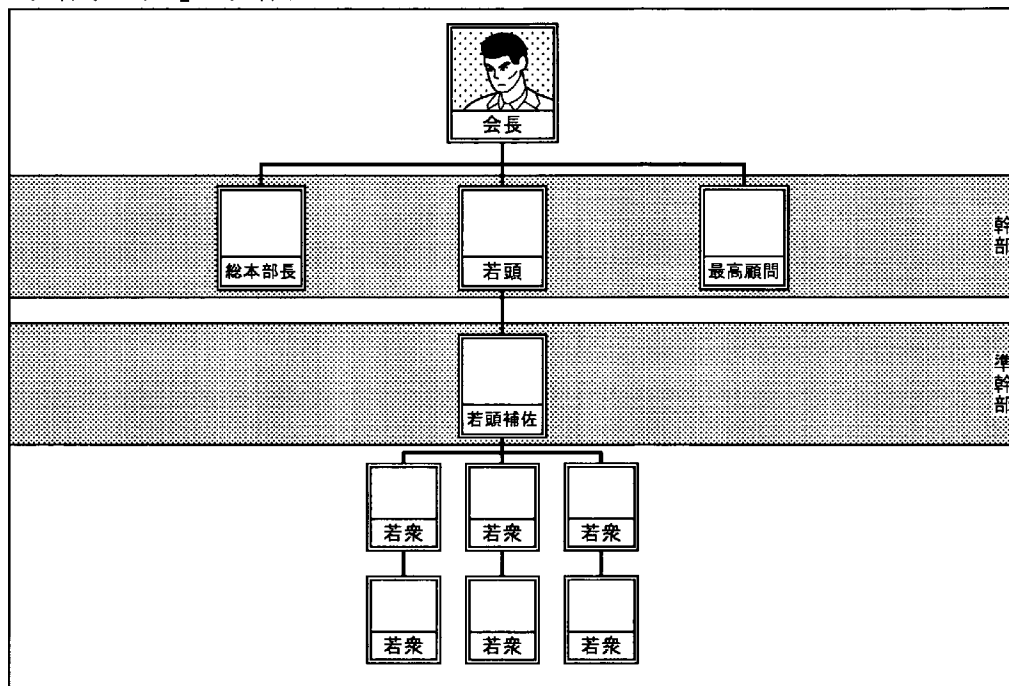
[図8]

「組織ランク1」の組織図



役職	人数
若頭	1
若頭補佐	1
若衆	4
合計	6

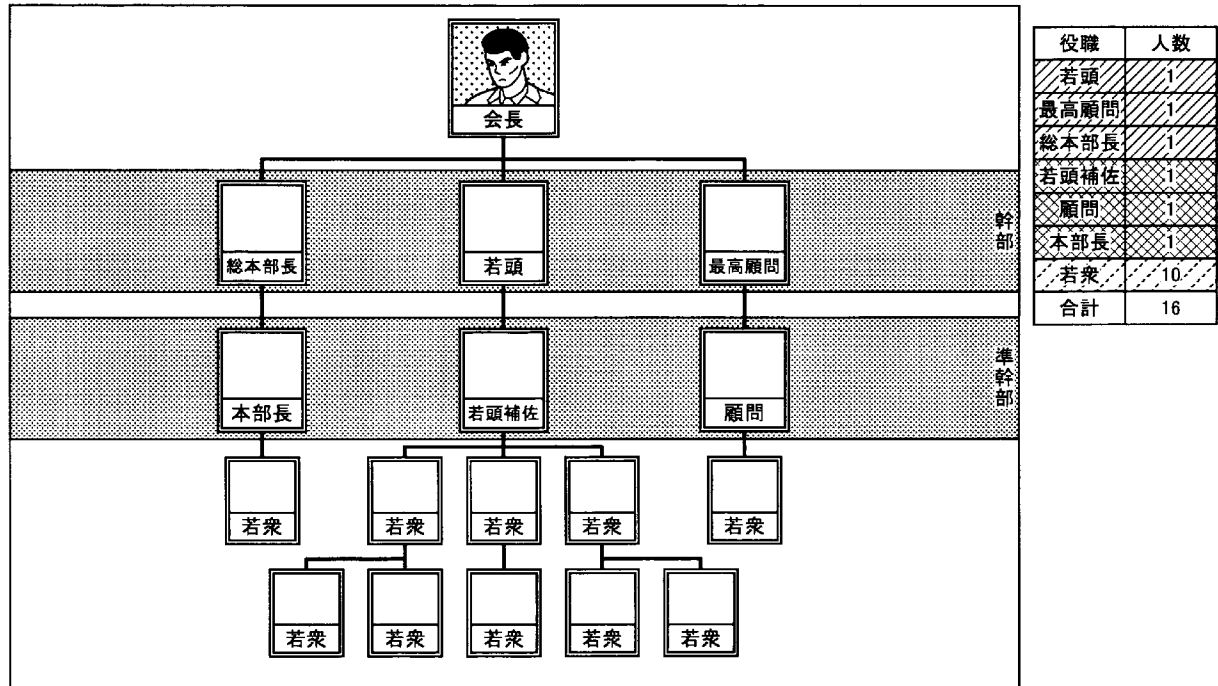
「組織ランク2」の組織図



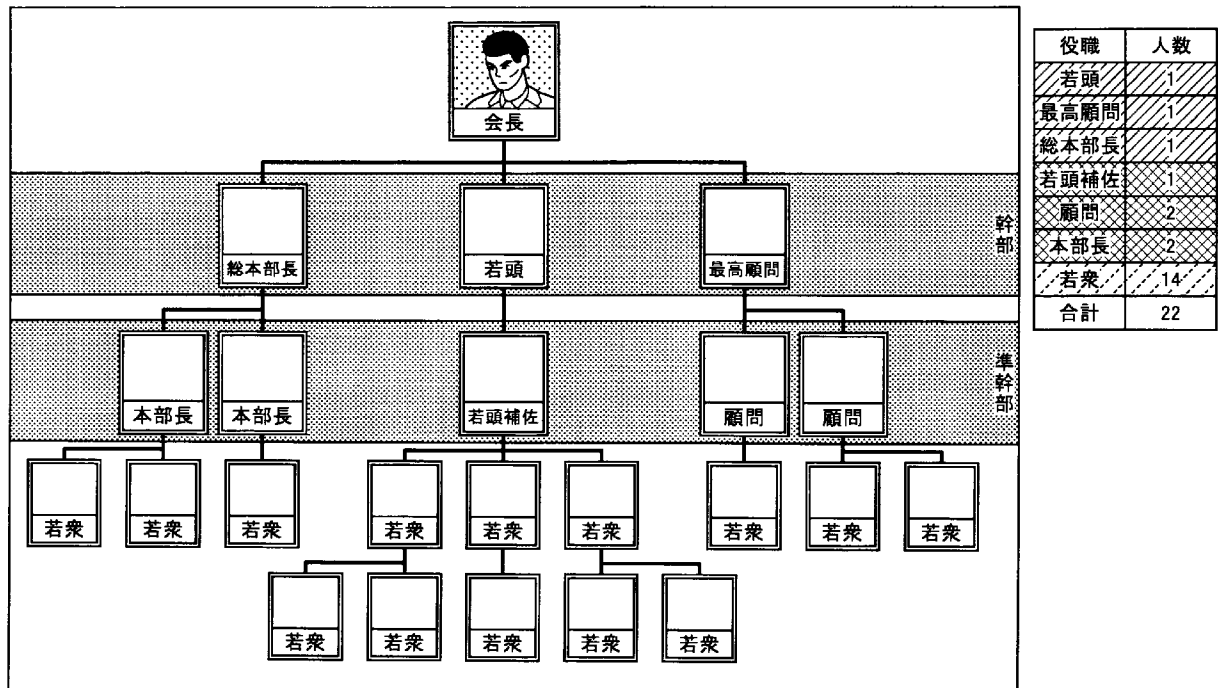
役職	人数
若頭	1
最高顧問	1
総本部長	1
若頭補佐	1
若衆	6
合計	10

[図9]

「組織ランク3」の組織図

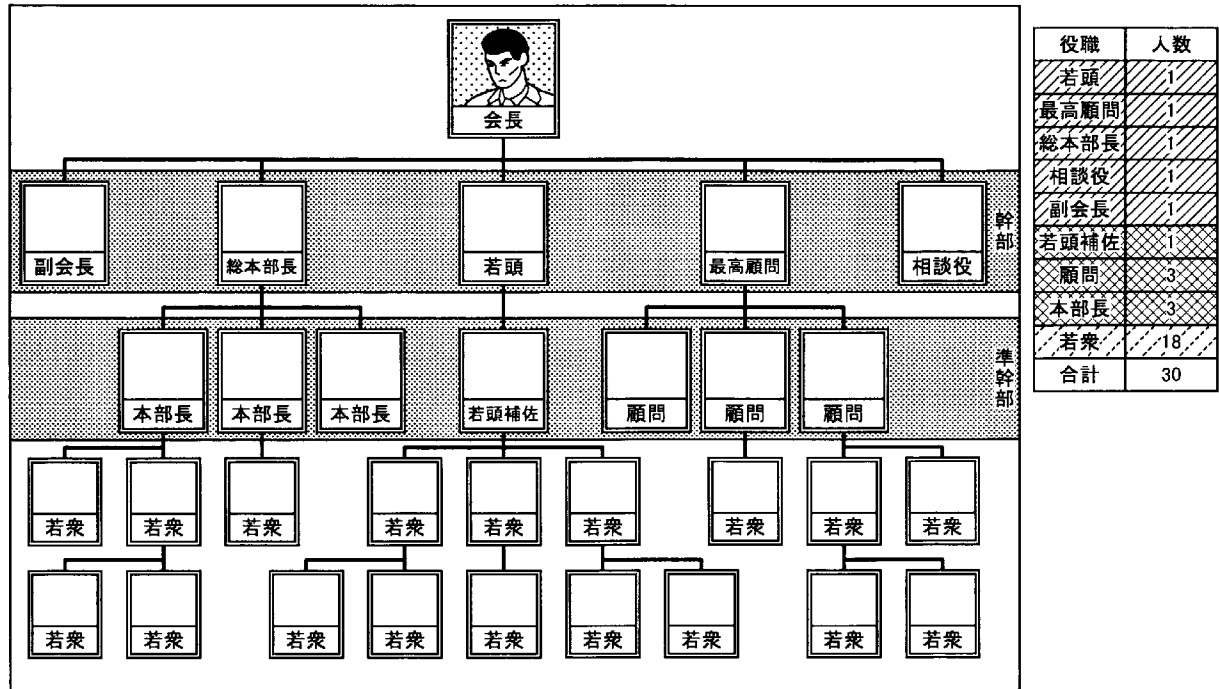


「組織ランク4」の組織図

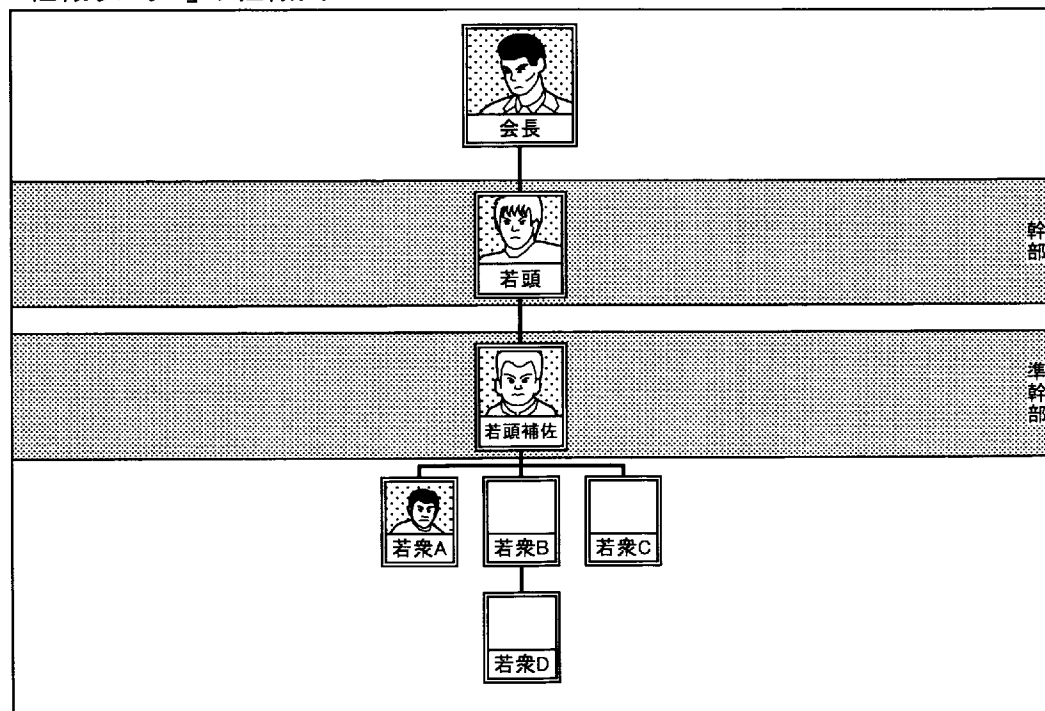


[図10]

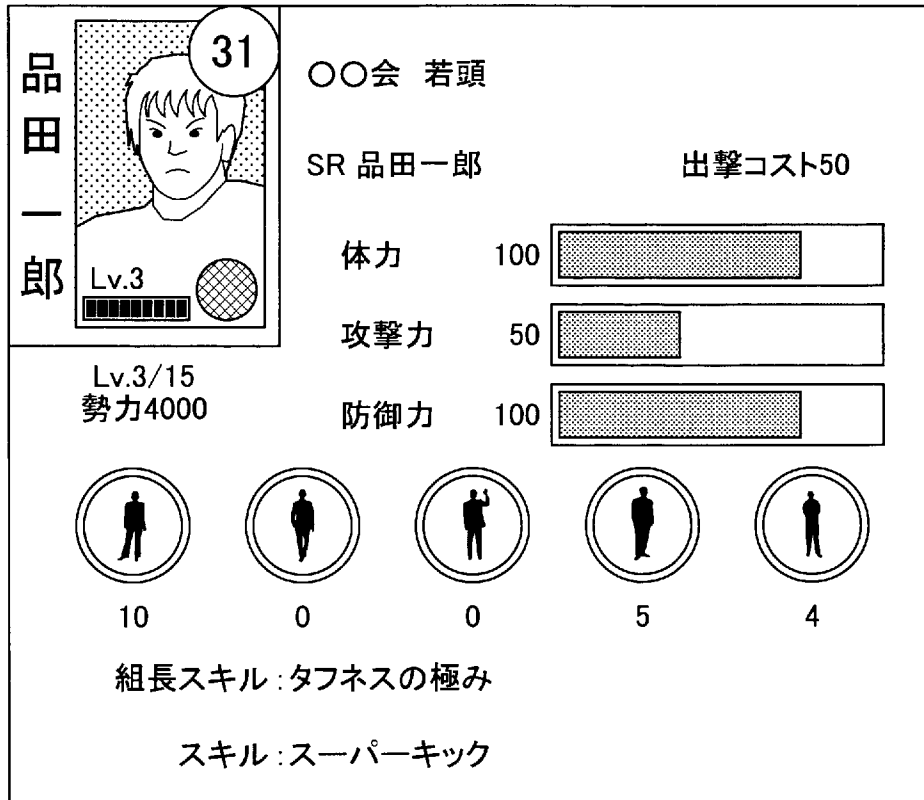
「組織ランク5」の組織図



[図11]

アサイン済み
「組織ランク1」の組織図

[図12]

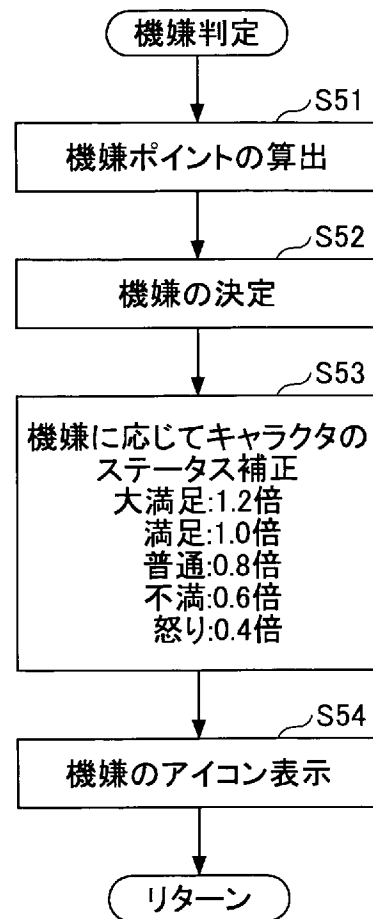


[図13]

役職	発生するボーナス	備考
若頭	自身のスキル使用回数が「+1」	
総本部長	自身の勢力値が「2.0倍」になる	
最高顧問	自身の勢力値が「2.0倍」になる	
副会長	自身のスキル使用回数が「+1」	
相談役	自身のスキル使用回数が「+1」	

※各数値は調整値です。

[図14]



[図15]

・「若頭」の機嫌ポイントの計算

- 「若頭補佐」にキャラクタが配置されている ⇒ ポイント増加なし
- 「若頭補佐」にキャラクタが配置されていない ⇒ 機嫌ポイント+1

・「若頭補佐」の機嫌ポイントの計算

- 「若衆A」にキャラクタが配置されている ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆A」にキャラクタが配置されていない ⇒ 機嫌ポイント+1
- 「若衆B」にキャラクタが配置されている ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆B」にキャラクタが配置されていない ⇒ 機嫌ポイント+1
- 「若衆C」にキャラクタが配置されている ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆C」にキャラクタが配置されていない ⇒ 機嫌ポイント+1

・「若衆A」の機嫌ポイントの計算

- 「若衆A」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+4
- 「若衆A」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆B」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+2
- 「若衆B」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆C」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+2
- 「若衆C」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし

・「若衆B」の機嫌ポイントの計算

- 「若衆A」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+2
- 「若衆A」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆B」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+4
- 「若衆B」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆C」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+2
- 「若衆C」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし

- 「若衆D」にキャラクタが配置されている ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆D」にキャラクタが配置されていない ⇒ 機嫌ポイント+1

・「若衆C」の機嫌ポイントの計算

- 「若衆A」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+2
- 「若衆A」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆B」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+2
- 「若衆B」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし
- 「若衆C」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+4
- 「若衆C」のレベルが、「若頭補佐」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし

・「若衆D」の機嫌ポイントの計算

- 「若衆D」のレベルが、「若衆B」のレベルよりも高い ⇒ 機嫌ポイント+4
- 「若衆D」のレベルが、「若衆B」のレベルよりも低い又は同じ ⇒ ポイント増加なし

[図16]



大満足



満足



普通



不満

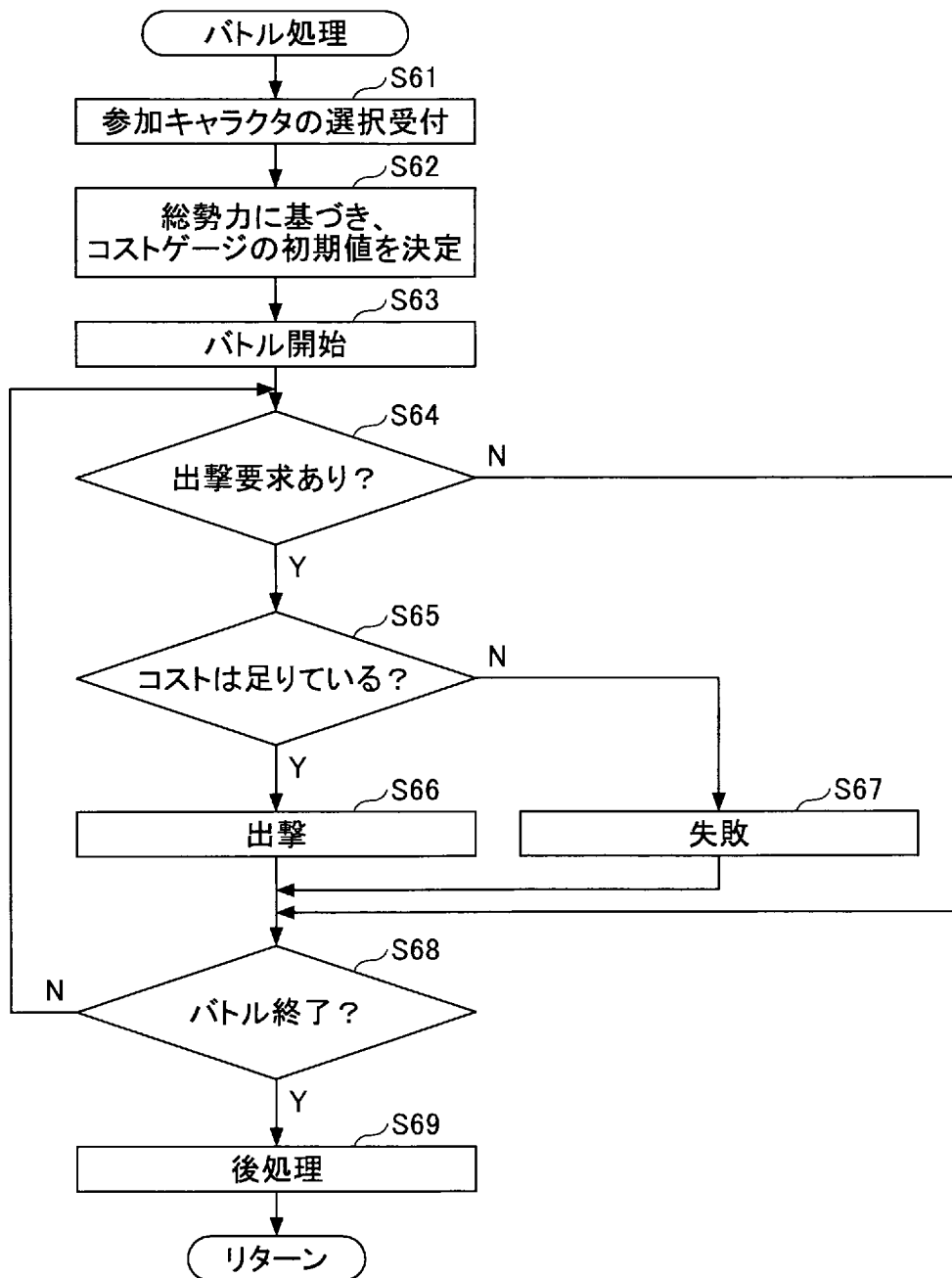


怒り

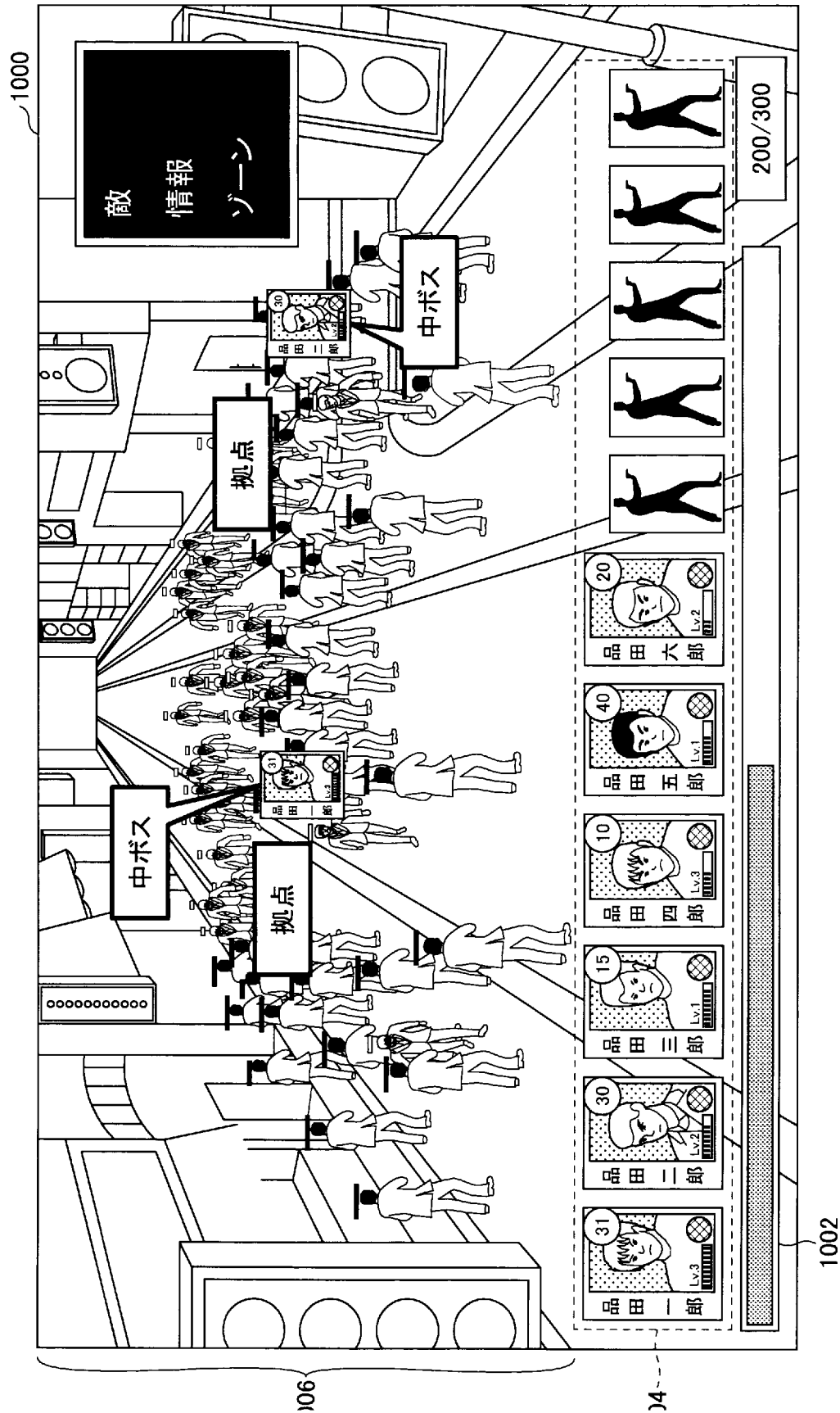
◆機嫌の決まり方

機嫌ポイント「0」が「大満足」
「1」が「満足」
「2」が「普通」
「3」が「不満」
「4以上」が「怒り」となります

[図17]



[図18]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/024581

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/58(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/45(2014.01)i

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2016-49219 A (Bandai Namco Entertainment Inc.), 11 April 2016 (11.04.2016), paragraphs [0116] to [0118], [0122], [0181]; fig. 6 (Family: none)	1-5
Y	JP 2011-248698 A (Namco Bandai Games Inc.), 08 December 2011 (08.12.2011), paragraphs [0116] to [0117], [0216] to [0229] & US 2011/0294580 A1 paragraphs [0164] to [0165], [0284] to [0300] & EP 2390850 A1	1-5

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
26 September 2017 (26.09.17)

Date of mailing of the international search report
03 October 2017 (03.10.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/024581

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2011-229639 A (Namco Bandai Games Inc.), 17 November 2011 (17.11.2011), paragraphs [0188] to [0190] & US 2011/0263306 A1 paragraphs [0257] to [0259] & EP 2383026 A1	2-4
Y	JP 2014-233323 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 15 December 2014 (15.12.2014), paragraph [0146] (Family: none)	3-4
Y	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010, Dengeki ARCADE Game vol.23, 25 February 2011 (25.02.2011), vol.17, no.8, whole no.550, pages 24 to 29	4
A	JP 2010-22493 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 04 February 2010 (04.02.2010), paragraphs [0035] to [0036] & US 2011/0124386 A1 paragraphs [0046] to [0047] & US 2013/0337877 A1 & WO 2010/007887 A1 & CN 102065959 A & TW 201008617 A	1-5
A	JP 2016-49296 A (GREE, Inc.), 11 April 2016 (11.04.2016), paragraph [0026] (Family: none)	1-5
A	US 2015/0174491 A1 (ZYNGA INC.), 25 June 2015 (25.06.2015), entire text; all drawings & US 9072976 B1 & US 8905849 B1	1-5

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/58(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/45(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017年

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

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2016-49219 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント） 2016.04.11, 段落[0116]-[0118], [0122], [0181], 図6 (ファミリーなし)	1-5
Y	JP 2011-248698 A（株式会社バンダイナムコゲームス） 2011.12.08, 段落[0116]-[0117], [0216]-[0229] & US 2011/0294580 A1, 段落[0164]-[0165], [0284]-[0300] & EP 2390850 A1	1-5

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

26.09.2017

国際調査報告の発送日

03.10.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

前地 純一郎

2D

5712

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2011-229639 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2011.11.17, 段落[0188]-[0190] & US 2011/0263306 A1, 段落[0257]-[0259] & EP 2383026 A1	2-4
Y	JP 2014-233323 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2014.12.15, 段落[0146] (ファミリーなし)	3-4
Y	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010, 電撃A R C A D E ゲーム V o l . 2 3, 2011.02.25, 第17巻 第 8号 通巻550号, p.24~29	4
A	JP 2010-22493 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2010.02.04, 段落[0035]-[0036] & US 2011/0124386 A1, 段落[0046]-[0047] & US 2013/0337877 A1 & WO 2010/007887 A1 & CN 102065959 A & TW 201008617 A	1-5
A	JP 2016-49296 A (グリー株式会社) 2016.04.11, 段落[0026] (ファミリーなし)	1-5
A	US 2015/0174491 A1 (ZYNGA INC.) 2015.06.25, 全文, 全図 & US 9072976 B1 & US 8905849 B1	1-5