

(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
2012 年 12 月 27 日(27.12.2012)



(10) 国際公開番号
WO 2012/176532 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2012/059500
- (22) 国際出願日: 2012 年 4 月 6 日(06.04.2012)
- (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 2011-137241 2011 年 6 月 21 日(21.06.2011) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミデジタルエンタテインメント(Konami Digital Entertainment Co., Ltd.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 梅川 知治 (UMEKAWA, Tomoharu) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 大林 章, 外(OHBAYASHI, Akira et al.); 〒1130033 東京都文京区本郷 2-15-13 お茶の水ウイングビル 6 階 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, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ユーロッパ (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, ML, MR, NE, SN, TD, TG).
- 添付公開書類:
— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

(54) Title: GAME DEVICE, PROGRAM, AND METHOD FOR PROVIDING GAME

(54) 発明の名称: ゲーム装置、プログラムおよびゲーム提供方法

【図1】

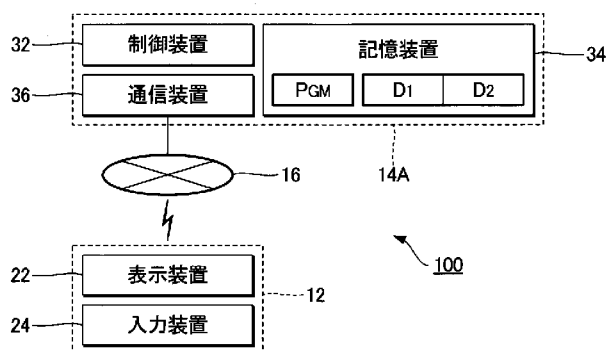


FIG. 1:
22 Display device
24 Input device
32 Controller
34 Storage device
36 Communication device

(57) Abstract: The present invention is a game device providing a game in which a plurality of target characters are selected from a plurality of owned characters that are owned by a player, the characters being used in an event. A storage device stores for each of the characters a selection prerequisite value needed for selecting a character, and the attack force of the character. A controller selects target characters from the plurality of owned characters so that the combined attacking force, which is the total value of the attack force of the target characters, is at a maximum within a range in which the total value of selection prerequisite values of the plurality of target characters is equal to or less than a selection permission value granted to the player.

(57) 要約: ゲーム装置は、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供する。記憶装置は、キャラクタの選択に必要な選択所要値とキャラクタの攻撃力とをキャラクタ毎に記憶する。制御装置は、複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーに付与された選択許容値以下となる範囲内で複数の対象キャラクタの攻撃力の合計

計値である総攻撃力が最大となるように複数の所有キャラクタから対象キャラクタを選択する。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置，プログラムおよびゲーム提供方法

技術分野

[0001] 本発明は、キャラクタを使用したゲームを利用者にプレイさせる技術に関する。

背景技術

[0002] プレイヤに付与されたキャラクタ（例えばモンスター）を戦闘等のイベントに使用するゲームが従来から提案されている。例えば非特許文献1には、プレイヤが所有する複数のキャラクタから所望の組合せのキャラクタを選択して他のプレイヤのキャラクタと戦闘させる技術が開示されている。各キャラクタには、選択に必要な数値（以下「選択所要値」という）と攻撃力や防御力等の能力値とが設定され、プレイヤは、各キャラクタの選択所要値の合計値が自身に付与された選択許容値以下となる範囲内で所望のキャラクタを選択することが可能である。

先行技術文献

非特許文献

[0003] 非特許文献1：「ソーシャルゲーム総合情報誌 アプリSTYLE Vol. 2」，株式会社イースト・プレス，平成23年4月1日，p.26－p.29

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ところで、各キャラクタの能力値と選択所要値とは必ずしも比例しないから、例えば選択許容値の範囲内において能力値の降順で所定個のキャラクタを選択した場合でも、プレイヤが選択した複数のキャラクタの能力値の合計値は複数種の組合せのなかで最大値とならない可能性がある。例えば、プレイヤの選択許容値を100と仮定し、能力値が60で選択所要値が50に設定された2個のキャラクタAと、能力値が100で選択所要値が100に設定された1個のキャラクタBとを想定する。能力値のみを加味した場合には

1個のキャラクタBが選択されるが（能力値合計：100）、選択許容値の範囲内にある2個のキャラクタAを選択した場合のほうが能力値の合計値（120）は大きく、他のプレイヤーとの戦いのイベントでは有利である。しかし、多数のキャラクタを候補として最適な組合せをプレイヤーが把握するのは困難である。以上の事情を考慮して、本発明は、複数のキャラクタから好適な組合せを選択するプレイヤーの負担を軽減することを目的とする。

課題を解決するための手段

- [0005] 以上の課題を解決するために本発明が採用する手段を以下に説明する。なお、本発明の理解を容易にするために以下では図面の参照符号を便宜的に括弧書で付記するが、本発明を図示の形態に限定する趣旨ではない。
- [0006] 本発明のゲーム装置（14A, 14B）は、キャラクタの選択に必要な選択所要値（R）とキャラクタの能力値（PA, PD）とがキャラクタ毎に設定され、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供するゲーム装置（14A, 14B）であって、複数の対象キャラクタの選択所要値（R）の合計値（Rsum）がプレイヤーに付与された選択許容値（LA, LD）以下となる範囲内で複数の対象キャラクタの能力値（PA, PD）の合計値（TA, TD）が最大となるように複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択する選択部（32）を具備する。
- [0007] 本発明の好適な態様において、選択部（32）は、複数の所有キャラクタの各々について選択所要値（R）の単位量に対する能力値を単位能力値（UA, UD）として算定する能力値解析部（32, SB1）と、複数の所有キャラクタの各々について、当該所有キャラクタの能力値（PA, PD）と、プレイヤーに付与された選択許容値（LA, LD）から当該所有キャラクタの選択所要値（R）を減算した残余量に対して単位能力値（UA, UD）の最小値（UA_min, UD_min）を割当てた場合の能力値との合計値に応じた能力指標値（XA[n], XD[n]）を算定する指標算定部（32, SB3）と、複数の対象キャラクタの選択所要値（R）の合計値（Rsum）がプレイヤーに付与された選択許容値

(LA, LD) 以下となる範囲内で、各所有キャラクタの能力指標値 (XA [n], XD[n]) が示す能力値の降順で所有キャラクタを対象キャラクタとして選択する第1選択処理部 (32, SB4, SB5) とを含む。

[0008] なお、第1選択処理部 (32, SB4, SB5) を具備する態様の好適例において、第1選択処理部 (32, SB4, SB5) は、能力指標値 (XA [n], XD[n]) が示す能力値の降順で各所有キャラクタを順次を選択するとともに選択済の所有キャラクタの選択所要値 (R) の累算値を算定し、累算値がプレイヤーの選択許容値 (LA, LD) を超えた場合には最後に選択した所有キャラクタの選択を解除して次位の所有キャラクタを選択する。

[0009] 本発明の好適な態様において、選択部 (32) は、能力値 (PA, PD) の降順で選択された所定個の所有キャラクタの選択所要値 (R) の合計値 (Rsum) が選択許容値 (LA, LD) 以下である場合に、当該所定個の所有キャラクタを対象キャラクタとして選択する第2選択処理部 (32, SA) を含み、第1選択処理部 (32, SB4, SB5) は、所定個の所有キャラクタの選択所要値 (R) の合計値 (Rsum) が選択許容値 (LA, LD) を上回る場合に能力指標値 (XA [n], XD[n]) に応じた対象キャラクタの選択を実行する。

[0010] 本発明の好適な態様において、選択部 (32) は、複数の所有キャラクタのうちの特定キャラクタを対象キャラクタとして指定し、特定キャラクタを含む各対象キャラクタの選択所要値 (R) の合計値 (Rsum) がプレイヤーの選択許容値 (LA, LD) 以下となる範囲内で、複数の所有キャラクタから特定キャラクタ以外の対象キャラクタを選択する。特定キャラクタは、例えばプレイヤーが選択した所有キャラクタである。

[0011] 本発明の好適な態様において、能力値 (PA, PD) は、第1能力値 (PA) と第2能力値 (PD) とを含み、選択部 (32) は、第1イベント (例えばプレイヤーが攻撃側となる戦闘イベント) に適用される複数の対象キャラクタを、当該複数の対象キャラクタの選択所要値 (R) の合計値 (Rsum) がプレイヤーの第1選択許容値 (LA) 以下となる範囲内で第1能力値 (PA) の合計値 (TA) が最大となるように選択し、第2イベント (例えばプレイヤーが防御側

となる戦闘イベント）に適用される複数の対象キャラクタを、当該複数の対象キャラクタの選択所要値（R）の合計値（R_{sum}）がプレイヤーの第2選択許容値（LD）以下となる範囲内で第2能力値（PD）の合計値（TD）が最大となるように選択する。

[0012] 本発明は、以上の各態様に係るゲーム装置（14A, 14B）としてコンピュータを機能させるためのプログラム（PGM）としても特定される。本発明のプログラム（PGM）は、キャラクタの選択に必要な選択所要値（R）とキャラクタの能力値（PA, PD）とがキャラクタ毎に設定され、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供するために、コンピュータを、複数の対象キャラクタの選択所要値（R）の合計値（R_{sum}）がプレイヤーに付与された選択許容値（LA, LD）以下となる範囲内で複数の対象キャラクタの能力値（PA, PD）の合計値（TA, TD）が最大となるように複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択する選択部（32）として機能させる。本発明のプログラム（PGM）は、コンピュータが読取可能な記録媒体に格納された形態で提供されてコンピュータにインストールされるほか、通信網を介した配信の形態で提供されてコンピュータにインストールされる。

[0013] また、本発明は、ゲームを提供する方法としても特定される。本発明のゲーム提供方法は、キャラクタの選択に必要な選択所要値（R）とキャラクタの能力値（PA, PD）とがキャラクタ毎に設定され、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供する方法であって、ゲーム装置（14A, 14B）が、複数の対象キャラクタの選択所要値（R）の合計値（R_{sum}）がプレイヤーに付与された選択許容値（LA, LD）以下となる範囲内で複数の対象キャラクタの能力値（PA, PD）の合計値（TA, TD）が最大となるように複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択する。

図面の簡単な説明

[0014] [図1]本発明の第1実施形態に係るゲームシステムのブロック図である。

[図2]プレイヤ情報およびキャラクタ情報の模式図である。

[図3]デッキ編成処理のフローチャートである。

[図4]第2実施形態における単位データの模式図である。

[図5]第2実施形態におけるデッキ編成処理のフローチャートである。

[図6]第3実施形態に係るゲーム装置のブロック図である。

発明を実施するための形態

[0015] <第1実施形態>

図1は、本発明の第1実施形態に係るゲームシステム100のブロック図である。第1実施形態のゲームシステム100は、インターネット等の通信網16を介して相互に通信する端末装置12とゲーム装置14Aとを具備し、端末装置12を所有するプレイヤにゲームをプレイさせる通信システムである。なお、図1では便宜的に1個の端末装置12のみを図示したが、実際には複数の端末装置12が通信網16を介してゲーム装置14Aと通信する。

[0016] 端末装置12は、例えば携帯電話機や携帯情報端末（PDA：Personal Digital Assistant）やパーソナルコンピュータ等の通信端末であり、表示装置22と入力装置24とを含んで構成される。表示装置22（例えば液晶表示パネル）は、ゲーム画面等の各種の画像を表示する。入力装置24は、端末装置12に対する指示をプレイヤが入力するための機器であり、例えばプレイヤが操作する複数の操作子を含んで構成される。なお、表示装置22と一体に構成されて利用者からの操作を受付けるタッチパネルや、端末装置12に対する指示を利用者が音声で入力するためのマイクロホンを入力装置24として採用することも可能である。

[0017] 第1実施形態のゲーム装置14Aは、端末装置12を所有するプレイヤにブラウザゲームを提供するウェブサーバである。ブラウザゲームは、端末装置12におけるウェブブラウザの実行でプレイすることが可能なゲーム（ゲーム専用のソフトウェアを端末装置12にダウンロードすることが不要なゲーム）である。具体的には、ゲーム装置14Aは、入力装置24に対するプレイヤからの指示に応じて端末装置12から送信される要求を契機として各種の

処理を実行し、処理の結果を示すウェブページ（ゲーム画面）を端末装置 12 の表示装置 22 に表示させる。第 1 実施形態では、ゲーム内でプレイヤに付与されたモンスター等の複数のキャラクタ（以下「所有キャラクタ」という）を使用して他のプレイヤとの戦闘等のイベントを実行していく R P G（Role-Playing Game）型のソーシャルゲームがゲーム装置 14 A から端末装置 12 に提供される。各キャラクタに付与されたキャラクタは複数のプレイヤの相互間で授受され得る。

[0018] ゲーム内の戦闘イベントには、戦闘相手となるプレイヤ毎に編成されたデッキが適用される。デッキは、プレイヤに付与された複数の所有キャラクタから M 個（M は自然数）を上限として選択された 1 個以上のキャラクタ（以下「対象キャラクタ」という）の集合である。戦闘イベントでは、攻撃側を担当するプレイヤの攻撃用デッキと、防御側を担当する他のプレイヤの防御用デッキとが編成されて攻撃用デッキと防御用デッキとが戦闘する。各プレイヤは戦闘イベント毎に攻撃側にも防御側にもなり得る。1 人のプレイヤが攻撃側を担当する場合の攻撃用デッキを構成する 1 個以上の対象キャラクタと、そのプレイヤが防御側を担当する場合の防御用デッキを構成する 1 個以上の対象キャラクタとは、各々が個別に選定されて相互に重複し得る。

[0019] 図 1 に示すように、ゲーム装置 14 A は、制御装置 32 と記憶装置 34 と通信装置 36 とを含んで構成される。通信装置 36 は、通信網 16 を介して端末装置 12 と通信する。記憶装置 34 は、制御装置 32 が実行するプログラム（ゲームプログラム）PGM や制御装置 32 が使用する各種のデータを記憶する。半導体記録媒体や磁気記録媒体等の公知の記録媒体または複数種の記録媒体の組合せが記憶装置 34 として採用され得る。なお、ゲーム装置 14 A とは別個の外部装置（例えばサーバ装置）に記憶装置 34 を設置し、ゲーム装置 14 A が通信網 16 を介して記憶装置 34 から情報を取得する構成も採用され得る。すなわち、記憶装置 34 はゲーム装置 14 A の必須の要件ではない。また、相互に別体に構成された複数の装置で記憶装置 34（仮想的な 1 個の記憶装置）を実現することも可能である。

[0020] 記憶装置34は、プレイヤーによるゲームの進行状況に応じたプレイヤー情報D1およびキャラクタ情報D2をプレイヤー毎に記憶する。図2は、プレイヤー情報D1およびキャラクタ情報D2の模式図である。プレイヤー情報D1は、ゲーム内でのプレイヤー自身のパラメータを指定する。具体的には、プレイヤー情報D1は、図2に示すように、プレイヤーのレベルや経験値等の情報と、攻撃用デッキの選択許容値LAおよび防御用デッキの選択許容値LDとを含んで構成される。選択許容値LAは、所有キャラクタを攻撃用デッキの対象キャラクタとして選択できる限度を規定する数値（容量値）であり、選択許容値LDは、所有キャラクタを防御用デッキの対象キャラクタとして選択できる限度を規定する数値である。ゲーム内の各種のイベントの達成によりプレイヤーのレベルが上昇することで選択許容値LAおよび選択許容値LDは個別に増加する。なお、選択許容値LAおよび選択許容値LDの表記のように、戦闘イベントでの攻撃に関連する要素には添字A（Attack）を併記し、防御に関連する要素には添字D（Defense）を併記する。

[0021] キャラクタ情報D2は、プレイヤーに付与された所有キャラクタに関連する情報であり、図2に示すように、そのプレイヤーの所有キャラクタ毎に単位データDUを含む。各所有キャラクタの単位データDUは、その所有キャラクタの識別情報および成長度（レベル、経験値）等の情報に加えて、攻撃力PAと防御力PDと選択所要値Rとを含んで構成される。攻撃力PAは、所有キャラクタの攻撃能力の指標値であり、防御力PDは、所有キャラクタの防御能力の指標値である。各種のイベントの達成により所有キャラクタの成長度（レベル）が上昇することで攻撃力PAおよび防御力PDは増加する。

[0022] 選択所要値Rは、所有キャラクタを対象キャラクタとして選択するために必要な選択許容値LAおよび選択許容値LDの消費量を意味する。攻撃用デッキを構成する1個以上の対象キャラクタは、各対象キャラクタの選択所要値Rの合計値Rsumが攻撃用デッキの選択許容値LA以下となる範囲内で、プレイヤーの複数の所有キャラクタから選択される。すなわち、選択許容値LAは、攻撃用デッキを構成する対象キャラクタの選択所要値Rの合計値Rsumの上限

を意味する。

[0023] 同様に、防御用デッキを構成する対象キャラクタは、各対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} が防御用デッキの選択許容値 L_D 以下となる範囲内で、プレイヤーの複数の所有キャラクタから選択される。すなわち、選択許容値 L_D は、防御用デッキを構成する対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} の上限を意味する。

[0024] 以上の説明から理解される通り、プレイヤーの選択許容値 L_A が大きいほど、選択所要値 R が大きい多数の所有キャラクタを攻撃用デッキの対象キャラクタとして選択できる可能性が高く、プレイヤーの選択許容値 L_D が大きいほど、選択所要値 R が大きい多数の所有キャラクタを防御用デッキの対象キャラクタとして選択できる可能性が高い。

[0025] 図 1 の制御装置 32 は、入力装置 24 に対するプレイヤーからの指示に応じた処理を実行して処理結果のウェブページを端末装置 12 の表示装置 22 に表示させる。例えば戦闘イベントがプレイヤーから指示されると、制御装置 32 は、攻撃側のプレイヤー（例えば戦闘イベントの発生を指示したプレイヤー）の攻撃用デッキを構成する 1 個以上の対象キャラクタの攻撃力 PA の合計値（以下「総攻撃力」という） TA と、防御側のプレイヤー（例えば攻撃側のプレイヤーに戦闘相手として指定されたプレイヤー）の防御用デッキを構成する 1 個以上の対象キャラクタの防御力 PD の合計値（以下「総防御力」という） TD とを比較する。そして、制御装置 32 は、総攻撃力 TA が総防御力 TD を上回る場合には攻撃側のプレイヤーの勝利と判定し、総攻撃力 TA が総防御力 TD を下回る場合には防御側のプレイヤーの勝利と判定して、判定結果を示すウェブページを各プレイヤーの端末装置 12 の表示装置 22 に表示させる。

[0026] また、第 1 実施形態の制御装置 32 は、各プレイヤーの複数の所有キャラクタから対象キャラクタを選択して攻撃側のプレイヤーの攻撃用デッキおよび防御側のプレイヤーの防御用デッキを編成するデッキ編成処理を実行する。攻撃用デッキのデッキ編成処理は、対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} が攻撃側のプレイヤーの選択許容値 L_A 以下となる範囲内で攻撃用デッキの総攻

撃力TAが最大となるように、攻撃用デッキを構成する1個以上の対象キャラクタを、M個を限度として攻撃側のプレイヤーの複数の所有キャラクタから選択する処理である。同様に、防御用デッキのデッキ編成処理は、対象キャラクタの選択所要値Rの合計値Rsumが防御側のプレイヤーの選択許容値LD以下となる範囲内で防御用デッキの総防御力TDが最大となるように、防御用デッキを構成する1個以上の対象キャラクタを、M個を限度として防御側のプレイヤーの複数の所有キャラクタから選択する処理である。すなわち、制御装置32は、複数の所有キャラクタから対象キャラクタを選択する要素（選択部）として機能する。

[0027] 図3は、プレイヤーが保有するN個（Nは自然数）の所有キャラクタから攻撃用デッキを編成するデッキ編成処理のフローチャートである。プレイヤーを攻撃側とする戦闘イベントの発生やプレイヤーによる攻撃用デッキの編成の指示を契機として図3の処理が実行される。図3のデッキ編成処理は、選択処理SAと選択処理SBとに区分される。選択処理SAを開始すると、制御装置32は、プレイヤーが所有するN個の所有キャラクタのうち攻撃力PAの降順で上位に位置するM個のキャラクタを選択する（SA1）。そして、制御装置32は、ステップSA1で選択したM個のキャラクタについて選択所要値Rの合計値Rsumを算定する（SA2）。

[0028] 制御装置32は、ステップSA2で算定した合計値Rsumがプレイヤーの選択許容値LA以下であるか否かを判定する（SA3）。ステップSA3の判定結果が肯定である場合（ $R_{sum} \leq LA$ ）、制御装置32は、ステップSA1で選択したM個のキャラクタを攻撃用デッキの対象キャラクタとして確定し（SA4）、選択処理SBを実行することなくデッキ編成処理を終了する。以上の説明から理解されるように、制御装置32は、N個の所有キャラクタのうち攻撃力PAの降順で上位に位置するM個の所有キャラクタの選択所要値Rの合計値Rsumがプレイヤーの選択許容値LA以下である場合に、攻撃力PAの上位のM個の所有キャラクタを対象キャラクタとして選択する要素（第2選択処理部）として機能する。

[0029] 他方、ステップSA3の判定結果が否定である場合 ($R_{sum} > LA$)、制御装置32は、選択処理SBを開始する。まず、制御装置32は、プレイヤーのN個の所有キャラクタの各々について、選択所要値Rの単位量に対するその所有キャラクタの攻撃力PA（すなわち選択許容値LAの単位量の消費で得られる攻撃力）を単位攻撃力UAとして算定する（SB1）。単位攻撃力UAは、具体的には選択所要値Rに対する攻撃力PAの比（ $UA = PA / R$ ）であり、所有キャラクタの選択（選択許容値LAの消費）が攻撃用デッキの総攻撃力TAの上昇に寄与する効率を意味する。以上の説明から理解される通り、制御装置32は、N個の所有キャラクタの各々について単位攻撃力UAを算定する要素（能力値解析部）として機能する。

[0030] 制御装置32は、ステップSB1で各所有キャラクタについて算定したN個の単位攻撃力UAのうちの最小値（以下「最低効率値」という） UA_{min} を特定する（SB2）。最低効率値 UA_{min} は、攻撃用デッキの総攻撃力TAの上昇に寄与する効率が最も低い所有キャラクタの単位攻撃力UAである。

[0031] 制御装置32は、N個の所有キャラクタの各々について能力指標値 $XA[n]$ （ $XA[1] \sim XA[N]$ ）を算定する（SB3）。第n番目の所有キャラクタの能力指標値 $XA[n]$ は、その所有キャラクタを選択したときの選択許容値LAの残余量の全部を最低効率値 UA_{min} のもとで消費したと仮定した場合の攻撃用デッキの総攻撃力TAに相当し、例えば以下の数式(1)の演算で算定される。

$$XA[n] = (LA - R[n]) \times UA_{min} + PA[n] \quad \cdots \cdots (1)$$

数式(1)の $PA[n]$ は、N個のうち第n番目の所有キャラクタの攻撃力PAである。また、数式(1)の $(LA - R[n])$ は、第n番目の所有キャラクタ（選択所要値 $R[n]$ ）を選択したと仮定した場合の選択許容値LAの残余量を意味し、残余量 $(LA - R[n])$ と最低効率値 UA_{min} との乗算値 $\{(LA - R[n]) \times UA_{min}\}$ は、残余量 $(LA - R[n])$ の全部を最低効率値 UA_{min} のキャラクタの選択で消費したと仮定した場合に得られる攻撃力である。以上に説明した通り、制御装置32は、N個の所有キャラクタの各々について能力指標値 $XA[n]$ を算定する要素（指標算定部）として機能する。

[0032] 制御装置 3 2 は、ステップ SB3 で算定した N 個の能力指標値 $XA[1] \sim XA[N]$ が示す攻撃力（総攻撃力 TA）の降順で上位にある所有キャラクタを、選択済の所有キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} がプレイヤーの選択許容値 LA 以下となる範囲内で選択する（SB4）。具体的には、制御装置 3 2 は、能力指標値 $XA[n]$ が最大となる所有キャラクタから降順で各所有キャラクタを順次に選択するとともに選択毎に選択所要値 R を累算し、選択所要値 R の累算値が選択許容値 LA を超えた場合には最後に選択した所有キャラクタの選択を解除して次位の所有キャラクタを選択する。以上の処理を反復し、選択済の所有キャラクタの総数が M 個に到達するか N 個の全部の所有キャラクタについて処理が完了すると、制御装置 3 2 は、ステップ SB4 で選択した複数の所有キャラクタを攻撃用デッキの対象キャラクタとして確定する（SB5）。すなわち、制御装置 3 2 は、対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} がプレイヤーの選択許容値 LA 以下となる範囲内で、能力指標値 $XA[n]$ が示す攻撃力の降順で所有キャラクタを対象キャラクタとして選択する要素（第 1 選択処理部）として機能する。以上が攻撃用デッキのデッキ編成処理である。

[0033] 防御用デッキのデッキ編成処理も図 3 と同様の手順で実行される。すなわち、防御用デッキのデッキ編成処理の選択処理 SA（SA1～SA4）では、制御装置 3 2 は、防御力 PD の降順で上位に位置する M 個の所有キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} がプレイヤーの選択許容値 LD 以下である場合に、防御力 PD の上位の M 個の所有キャラクタを防御用デッキの対象キャラクタとして選択する。

[0034] また、防御力 PD の降順で上位に位置する M 個の所有キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} が選択許容値 LD を上回る場合（SA3 : N0）、制御装置 3 2 は、防御用デッキのデッキ編成処理の選択処理 SB を実行する。すなわち、制御装置 3 2 は、N 個の所有キャラクタの各々について、単位防御力 UD（ $UD = PD / R$ ）の算定（SB1）と、単位防御力 UD の最小値である最低効率値 UD_{min} に応じた能力指標値 $XD[1] \sim XD[N]$ の算定（SB2, SB3）とを実行する。そして、制御装置 3 2 は、能力指標値 $XD[n]$ が示す防御力の降順で上位に

位置する所有キャラクタを、選択所要値 R の合計値 R_{sum} が選択許容値 L_D 以下となる範囲内で選択し（S B4）、ステップ S B4 で選択した所有キャラクタを防御用デッキの対象キャラクタとして確定する（S B5）。

[0035] 以上に説明した通り、第 1 実施形態では、対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} がプレイヤーの選択許容値 L_A 以下となる範囲内で各対象キャラクタの攻撃力 PA の合計値である総攻撃力 TA が最大となるように N 個の所有キャラクタから攻撃用デッキの対象キャラクタが選択される。防御用デッキの対象キャラクタも同様の手順で選択される。したがって、第 1 実施形態によれば、 N 個の所有キャラクタから適切な組合せを選択するプレイヤーの負担を軽減することが可能である。

[0036] 第 1 実施形態では特に、任意の 1 個の所有キャラクタを選択したうえで選択許容値 L_A の残余量（ $L_A - R[n]$ ）の全部を最低効率値 UA_{min} のもとで消費したと仮定した場合の攻撃用デッキの総攻撃力 TA に相当する能力指標値 $XA[n]$ が所有キャラクタ毎に算定され、能力指標値 $XA[n]$ の降順で上位の所有キャラクタが攻撃用デッキの対象キャラクタとして選択される。したがって、選択許容値 L_A の消費に対して攻撃用デッキの総攻撃力 TA の上昇に寄与する効率が高い所有キャラクタの組合せを適切に選択できるという利点がある。なお、以上の説明では攻撃用デッキに言及したが、防御用デッキについても同様の効果が実現される。

[0037] また、第 1 実施形態では、能力指標値 $XA[n]$ の降順で各所有キャラクタが順次を選択されるとともに選択済の所有キャラクタの選択所要値 R の累算値が算定され、累算値がプレイヤーの選択許容値 L_A を超えた場合には、最後に選択した所有キャラクタの選択が解除されたうえで次位の所有キャラクタが選択される。したがって、例えば単純に能力指標値 $XA[n]$ の降順で所定個の所有キャラクタを選択する構成と比較して、対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} が選択許容値 L_A に十分に近い数値となるように 1 個以上の対象キャラクタを攻撃用デッキとして選択できるという利点がある。なお、以上の説明では攻撃用デッキに言及したが、防御用デッキについても同様の効果

が実現される。

[0038] また、第1実施形態では、攻撃用デッキを構成する1個以上の対象キャラクタがプレイヤーの選択許容値LAと各所有キャラクタの攻撃力PAとに応じて選択され、防御用デッキを構成する1個以上の対象キャラクタがプレイヤーの選択許容値LDと各所有キャラクタの防御力PDとに応じて選択される。すなわち、プレイヤーが攻撃側となる戦闘イベント（第1イベント）に適用される複数の対象キャラクタと、プレイヤーが防御側となる戦闘イベント（第2イベント）に適用される複数の対象キャラクタとを個別に選択することが可能である。

[0039] <第2実施形態>

本発明の第2実施形態を以下に説明する。なお、以下に例示する各態様において作用や機能が第1実施形態と同等である要素については、以上の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

[0040] 第1実施形態では、攻撃用デッキまたは防御用デッキを構成する全部の対象キャラクタをゲーム装置14Aの制御装置32が自動的に選択した。第2実施形態では、プレイヤーの複数の所有キャラクタのうち特定のキャラクタが優先的に攻撃用デッキまたは防御用デッキに組込まれる。

[0041] プレイヤーは、端末装置12の入力装置24を適宜に操作することで、自身のN個の所有キャラクタのうちデッキに優先的に組入れるべき1個以上のキャラクタ（以下「特定キャラクタ」という）を任意に指定することが可能である。特定キャラクタは、攻撃用デッキおよび防御用デッキの各々について個別に指定される。

[0042] 図4に示すように、第2実施形態においてゲーム装置14Aの記憶装置34に格納されるキャラクタ情報D2の各单位データDUは、第1実施形態と同様の情報（攻撃力PAや防御力PD）に加えて優先選択情報F（FA, FD）を含む。優先選択情報FAは、その所有キャラクタが攻撃用デッキの特定キャラクタとして指定されたか否か（優先状態／非優先状態）を示す情報（例えばフラグ）であり、優先選択情報FDは、その所有キャラクタが防御用デッキの特

定キャラクタとして指定されたか否かを示す情報である。特定キャラクタの指定が端末装置 1 2 から通知されると、ゲーム装置 1 4 A の制御装置 3 2 は、プレイヤーが指定した特定キャラクタの優先選択情報 F (FA, FD) を優先状態に設定する。

[0043] 第 2 実施形態では一部の種類のキャラクタに特殊能力が設定される。特殊能力は、戦闘イベント等のイベントにて所定の確率で有効化されてイベントを有利に展開させる能力である。例えばプレイヤーが攻撃側となる戦闘イベントで有利な特殊能力としては、自分側の攻撃用デッキの総攻撃力 TA を上昇させる能力や相手側の防御用デッキの総防御力 TD を低下させる能力がある。また、プレイヤーが防御側となる戦闘イベントで有利な特殊能力としては、自分側の防御用デッキの総防御力 TD を上昇させる能力や相手側の攻撃用デッキの総攻撃力 TA を低下させる能力がある。制御装置 3 2 は、戦闘イベントに参加する各対象キャラクタの特殊能力に応じて攻撃用デッキの総攻撃力 TA および防御用デッキの総防御力 TD を調整したうえで勝敗を判定する。したがって、プレイヤーは、自身の複数の所有キャラクタのうち特殊能力を保有する所有キャラクタを特定キャラクタとして指定して優先的に攻撃用デッキまたは防御用デッキに組込むことで、戦闘イベントを有利に展開することが可能である。

[0044] 図 5 は、第 2 実施形態におけるデッキ編成処理のフローチャートである。なお、以下の説明では、攻撃側のプレイヤーの攻撃用デッキのデッキ編成処理を例示するが、防御側のプレイヤーの防御用デッキのデッキ編成処理も同様の手順で実行される。

[0045] 図 5 に示すように、デッキ編成処理を開始すると、制御装置 3 2 は、優先選択情報 FA が優先状態に設定された K 個 (K は 1 以上の自然数) の特定キャラクタを対象キャラクタとして選択する (SC1)。そして、制御装置 3 2 は、第 1 実施形態と同様のデッキ編成処理を実行することで、プレイヤーの N 個の所有キャラクタのうちステップ SC1 で選択した K 個の特定キャラクタを除外した (N - K) 個の所有キャラクタから (M - K) 個を上限として (すなわち

、特定キャラクタを含めた対象キャラクタの総数がM個以下となるように)対象キャラクタを選択する。選択処理SAおよび選択処理SBでは、ステップSC1で選択したK個の特定キャラクタと選択処理SAまたは選択処理SBで選択する対象キャラクタとの選択所要値Rの合計値R_{sum}がプレイヤーの選択許容値LA以下となるように対象キャラクタが選択される。

[0046] 具体的には、制御装置32は、特定キャラクタ以外の(N-K)個の所有キャラクタから攻撃力PAの降順で(M-K)個の所有キャラクタを選択し(SA1)、(M-K)個の所有キャラクタとステップSC1で選択したK個の特定キャラクタとで構成される合計M個の所有キャラクタの選択所要値Rの合計値R_{sum}がプレイヤーの選択許容値LA以下であるか否かを判定する(SA2, SA3)。ステップSA3の判定結果が肯定である場合、制御装置32は、ステップSC1およびステップSA1で選択した合計M個の所有キャラクタを攻撃用デッキの対象キャラクタとして確定する(SA4)。

[0047] 他方、ステップSA3の判定結果が否定である場合、制御装置32は、特定キャラクタ以外の(N-K)個の所有キャラクタの各々について単位攻撃力UAを選択したうえで単位攻撃力UAの最小値を最低効率値UA_{min}として特定し(SB1, SB2)、(N-K)個の所有キャラクタの各々について最低効率値UA_{min}に応じた能力指標値XA[n]を算定する(SB3)。そして、制御装置32は、ステップSC1で選択したK個の特定キャラクタと、特定キャラクタ以外の(N-K)個の所有キャラクタのうち能力指標値XA[n]の降順で上位に位置する所有キャラクタとを順次を選択する。ただし、選択済の所有キャラクタの選択所要値Rの合計値R_{sum}がプレイヤーの選択許容値LA以下となり、かつ、所有キャラクタの総数がM個以下となるように、ステップSB4での選択は実行される。制御装置32は、ステップSB4で選択した所有キャラクタを攻撃用デッキの対象キャラクタとして確定する(SB5)。なお、以上の説明では攻撃用デッキの選択に言及したが、防御用デッキを構成する各対象キャラクタも各所有キャラクタの防御力PDとプレイヤーの選択許容値LDとに応じて同様の方法で選択される。

[0048] 第2実施形態においても第1実施形態と同様の効果の実現される。また、第2実施形態では、各キャラクタの能力値（PA, PD）および選択許容値（LA, LD）に関わらずK個の特定キャラクタを優先的に対象キャラクタとして選択できるという利点がある。例えば、以上の例示ではプレイヤーがK個の特定キャラクタを指定するから、プレイヤーの意図を反映した攻撃用デッキまたは防御用デッキを編成することが可能である。また、例えば、特殊能力を持つ所有キャラクタを特定キャラクタとして指定して攻撃用デッキまたは防御用デッキに組込むことで、プレイヤーは戦闘イベントを有利に展開できる。プレイヤーが自身の好みの所有キャラクタを指定して戦闘イベントに積極的に参加させることも可能である。

[0049] <第3実施形態>

図6は、第3実施形態のゲーム装置14Bのブロック図である。ゲーム装置14Bは、第1実施形態と同様のゲームをプレイヤー（所有者）にプレイさせる電子機器である。例えば携帯電話機や携帯情報端末等の携帯機器がゲーム装置14Bとして好適である。図6に示すように、ゲーム装置14Bは、制御装置32と記憶装置34と通信装置36と表示装置22と入力装置24とを具備する。通信装置36は、他のゲーム装置14Bと通信する。通信装置36による通信でプレイヤー間での戦闘イベント等が実現される。

[0050] 記憶装置34は、第1実施形態と同様に、プログラムPGMとプレイヤー毎のプレイヤー情報D1およびキャラクタ情報D2とを記憶する。制御装置32は、プログラムPGMを実行することで第1実施形態と同様に動作する。具体的には、制御装置32は、図3または図5のデッキ編成処理を実行することで攻撃用デッキまたは防御用デッキを編成する。

[0051] 以上の説明から理解される通り、第3実施形態のゲーム装置14Bは、第1実施形態のゲーム装置14Aが提供するゲームを装置単体でプレイヤーに提供する機器として機能する。したがって、第3実施形態においても第1実施形態と同様の効果の実現される。なお、第2実施形態の構成を第3実施形態に適用することも可能である。

[0052] <変形例>

前述の各形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された2以上の態様は相互に矛盾しない範囲で適宜に併合され得る。

[0053] (1) 各所有キャラクタの攻撃力PAと防御力PDと選択所要値Rとをプレイヤー毎に記憶装置34に記憶する構成は必須ではない。例えば、各所有キャラクタの識別情報をプレイヤー毎のキャラクタ情報D2として記憶装置34に記憶し、キャラクタのパラメータ（攻撃力PA、防御力PD、選択所要値R）を識別情報に対応させてキャラクタ毎に登録したデータベースをキャラクタ情報D2とは別個に用意した構成でも、データベースを参照することで各プレイヤーの所有キャラクタのパラメータを特定することが可能である。以上の説明から理解されるように、本発明の好適な態様では、キャラクタの選択所要値とキャラクタの能力値（例えば攻撃力PAや防御力PD）とがキャラクタ毎に設定され、キャラクタの各パラメータがプレイヤー毎に記憶されるか否かは不問である。

[0054] (2) 以上の各形態では、戦闘イベントの主体となるキャラクタ（例えばモンスター）を例示したが、キャラクタの内容や種類は本発明において任意である。例えば、各種のイベントでプレイヤーが使用する武器や防具等のアイテムをキャラクタとして制御装置32が適切な組合せを選択する構成も採用され得る。

[0055] (3) 以上の各形態では、選択所要値Rの合計値 R_{sum} がプレイヤーの選択許容値LA以下である場合に選択処理SAで対象キャラクタを確定し、合計値 R_{sum} が選択許容値LAを上回る場合に選択処理SBで対象キャラクタを確定したが、選択処理SAのみを実行する構成や選択処理SBのみを実行する構成も採用され得る。なお、第1実施形態から第3実施形態では、攻撃力PAの降順で上位に位置するM個の所有キャラクタの選択所要値Rの合計値 R_{sum} がプレイヤーの選択許容値LAを下回る場合には、これらのM個の所有キャラクタが対象キャラクタとして確定され、選択処理SBは省略される。したがって、図3の選

択処理 SA を実行せずに選択処理 SB のみで攻撃用デッキを編成する構成と比較して、制御装置 32 の処理負荷を軽減できるという利点がある。防御用デッキについても同様の効果が実現される。

[0056] また、複数の対象キャラクタを選択する処理は、以上に例示した選択処理 SA や選択処理 SB に限定されない。以上の例示から理解されるように、前述の各形態における制御装置 32 が実行する処理は、複数の対象キャラクタの選択所要値 R の合計値 R_{sum} がプレイヤーに付与された選択許容値 (L_A , L_D) 以下となる範囲内で複数の対象キャラクタの能力値 (P_A , P_D) の合計値 (T_A , T_D) が最大となるように複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択する処理として包括され、具体的な処理内容の如何は不問である。

[0057] (4) 以上の各形態ではゲーム装置 14A を 1 個の装置として例示したが、ゲーム装置 14A の機能を複数の装置に分散することも可能である。例えば、制御装置 32 と記憶装置 34 とを別個の装置として通信網 16 上の相異なる位置に設置した構成も採用され得る。また、端末装置 12 の認証処理等を実行する認証装置を端末装置 12 とゲーム装置 14A との間に設置して端末装置 12 とゲーム装置 14A との間の通信を中継させることも可能である。

符号の説明

[0058] 100……ゲームシステム、12……端末装置、14A, 14B……ゲーム装置、16……通信網、22……表示装置、24……入力装置、32……制御装置、34……記憶装置、36……通信装置。

請求の範囲

[請求項1] キャラクタの選択に必要な選択所要値とキャラクタの能力値とがキャラクタ毎に設定され、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供するゲーム装置であって、

前記複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーに付与された選択許容値以下となる範囲内で前記複数の対象キャラクタの能力値の合計値が最大となるように前記複数の所有キャラクタから前記複数の対象キャラクタを選択する選択部

を具備するゲーム装置。

[請求項2] 前記選択部は、

前記複数の所有キャラクタの各々について選択所要値の単位量に対する能力値を単位能力値として算定する能力値解析部と、

前記複数の所有キャラクタの各々について、当該所有キャラクタの能力値と、プレイヤーに付与された選択許容値から当該所有キャラクタの選択所要値を減算した残余量に対して前記単位能力値の最小値を割当てた場合の能力値との合計値に応じた能力指標値を算定する指標算定部と、

前記複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーに付与された選択許容値以下となる範囲内で、前記各所有キャラクタの能力指標値が示す能力値の降順で所有キャラクタを対象キャラクタとして選択する第1選択処理部とを含む

請求項1のゲーム装置。

[請求項3] 前記第1選択処理部は、能力指標値が示す能力値の降順で各所有キャラクタを順次を選択するとともに選択済の所有キャラクタの選択所要値の累算値を算定し、前記累算値がプレイヤーの選択許容値を超えた場合には最後に選択した所有キャラクタの選択を解除して次位の所有キャラクタを選択する

請求項2のゲーム装置。

[請求項4]

前記選択部は、

前記能力値の降順で選択された所定個の所有キャラクタの選択所要値の合計値が前記選択許容値以下である場合に、当該所定個の所有キャラクタを対象キャラクタとして選択する第2選択処理部を含み、

前記第1選択処理部は、前記所定個の所有キャラクタの選択所要値の合計値が前記選択許容値を上回る場合に前記能力指標値に応じた対象キャラクタの選択を実行する

請求項2または請求項3のゲーム装置。

[請求項5]

前記選択部は、

前記複数の所有キャラクタのうちの特定キャラクタを対象キャラクタとして指定し、

前記特定キャラクタを含む各対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーの選択許容値以下となる範囲内で、複数の所有キャラクタから前記特定キャラクタ以外の対象キャラクタを選択する

請求項1から請求項4の何れかのゲーム装置。

[請求項6]

前記能力値は、第1能力値と第2能力値とを含み、

前記選択部は、第1イベントに適用される複数の対象キャラクタを、当該複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーの第1選択許容値以下となる範囲内で第1能力値の合計値が最大となるように選択し、第2イベントに適用される複数の対象キャラクタを、当該複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーの第2選択許容値以下となる範囲内で第2能力値の合計値が最大となるように選択する

請求項1から請求項5の何れかのゲーム装置。

[請求項7]

キャラクタの選択に必要な選択所要値とキャラクタの能力値とがキャラクタ毎に設定され、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供

するために、コンピュータを、

前記複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーに付与された選択許容値以下となる範囲内で前記複数の対象キャラクタの能力値の合計値が最大となるように前記複数の所有キャラクタから前記複数の対象キャラクタを選択する選択部

として機能させるプログラム。

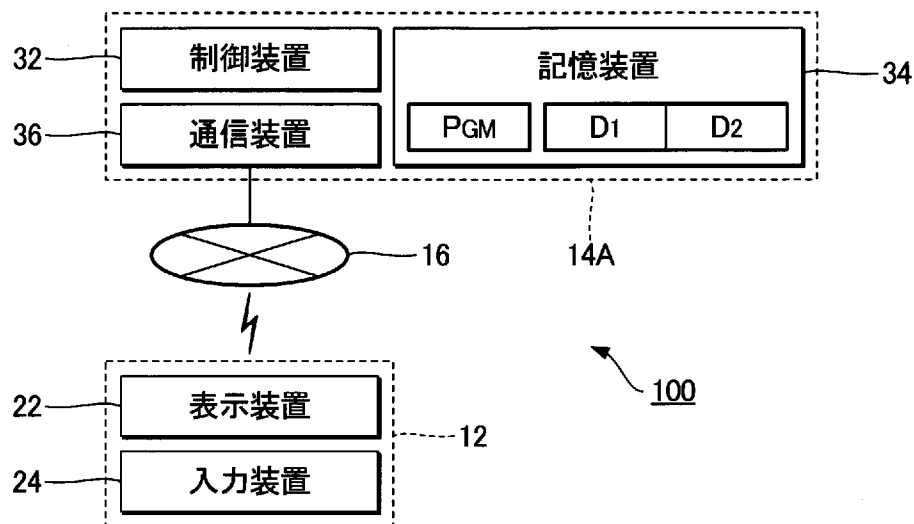
[請求項8]

キャラクタの選択に必要な選択所要値とキャラクタの能力値とがキャラクタ毎に設定され、プレイヤーが所有する複数の所有キャラクタから複数の対象キャラクタを選択してイベントに適用するゲームを提供する方法であって、

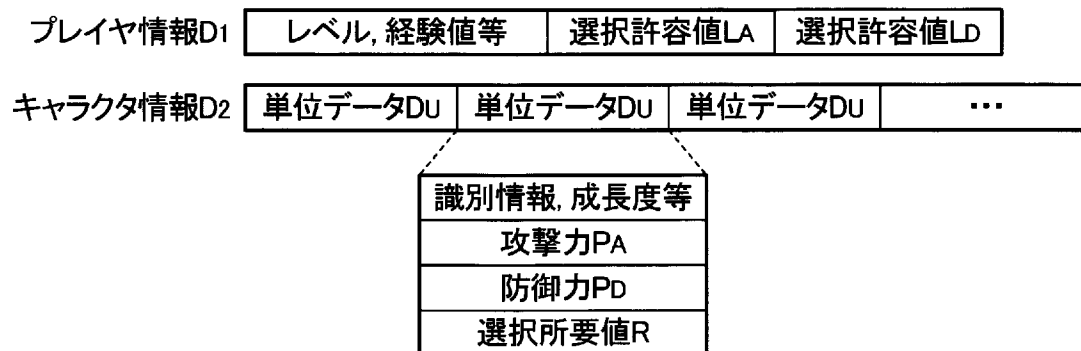
ゲーム装置が、前記複数の対象キャラクタの選択所要値の合計値がプレイヤーに付与された選択許容値以下となる範囲内で前記複数の対象キャラクタの能力値の合計値が最大となるように前記複数の所有キャラクタから前記複数の対象キャラクタを選択する

ゲーム提供方法。

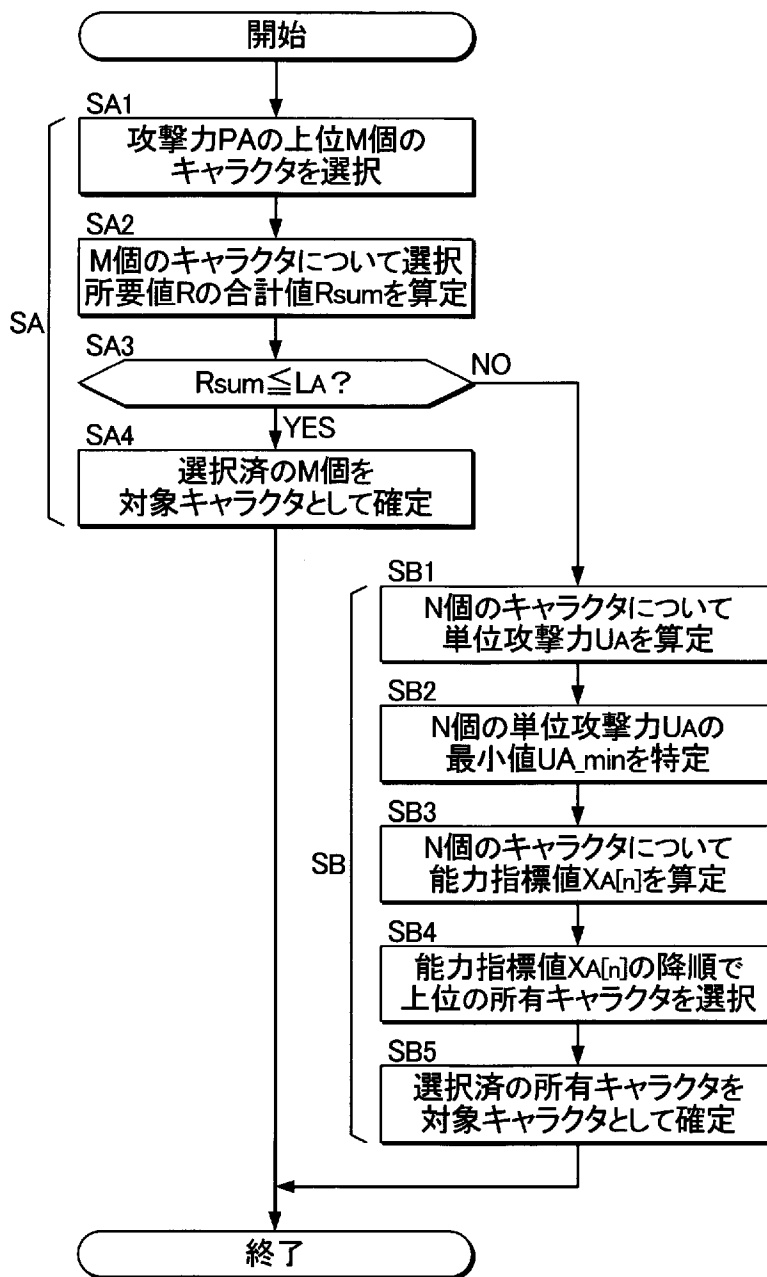
[図1]



[図2]



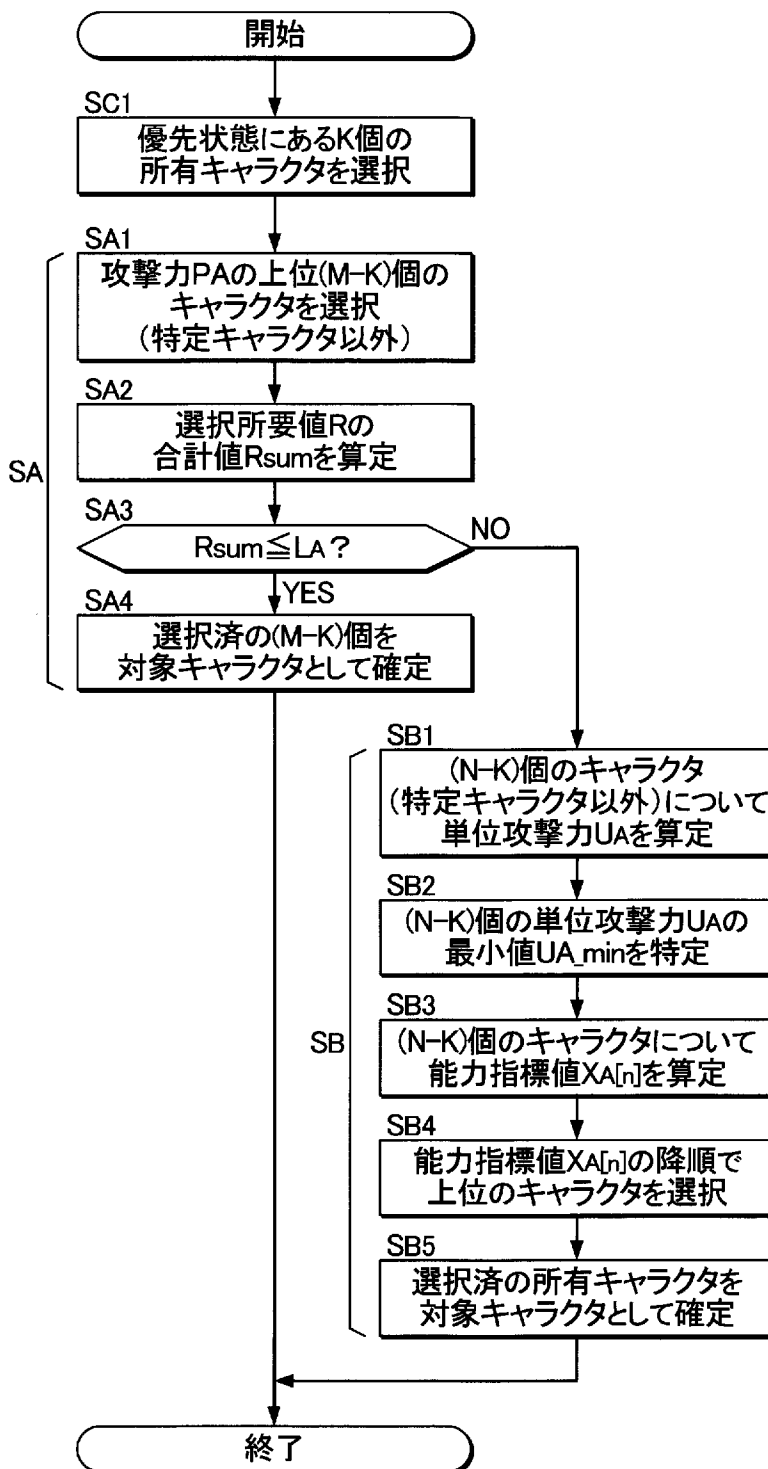
[図3]



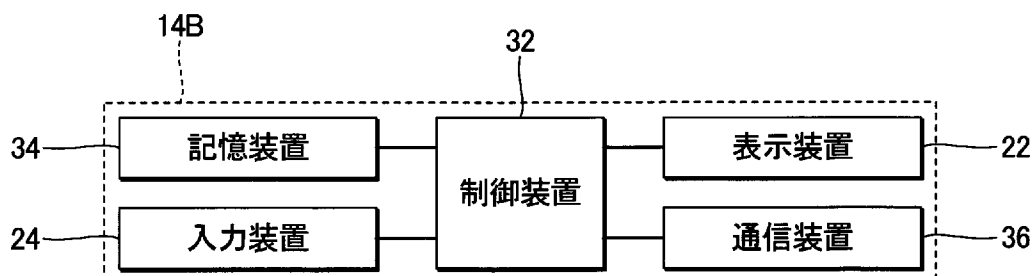
[図4]

識別情報, 成長度等	
攻撃力PA	DU
防御力Pd	
選択所要値R	
優先選択情報FA	
優先選択情報FD	

[図5]



[図6]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2012/059500

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/10(2006.01) i, A63F13/00(2006.01) i

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12, 9/24

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

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2012

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2012 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2012

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 A	JP 2010-148781 A (Sega Corp.), 08 July 2010 (08.07.2010), paragraphs [0026], [0038] to [0039], [0042], [0052], [0069], [0075], [0077] to [0080]; fig. 5(a), 7 & WO 2010/073833 A1	1, 5-8 2-4
Y A	Yugen Kaisha Tokyo Text, 'SE-MOOK Load of Vermilion II Ultimate Version Official Guidebook', 1st edition, 1st print, Square Enix Co., Ltd., 29 July 2010 (29.07.2010), pages 8 to 9, 82 to 83 (particularly, page 8, lower right, paragraph of "Card no Kumiawase de Kimaru 'Deck' to 'Party' towa?", page 83, lower part, paragraph of "Deck Kochiku Shinan 1 Sentohen Kogeki Zokusei no Balance o Kangaeru")	1, 5-8 2-4

☒ 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
28 June, 2012 (28.06.12)Date of mailing of the international search report
10 July, 2012 (10.07.12)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2012/059500

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2006-149934 A (Namco Bandai Games Inc.), 15 June 2006 (15.06.2006), paragraph [0002] (Family: none)	1, 5-8 2-4
A	JP 2008-212362 A (Sega Corp.), 18 September 2008 (18.09.2008), paragraph [0062] (Family: none)	1-8
A	JP 2008-264182 A (Sega Corp.), 06 November 2008 (06.11.2008), paragraph [0028] & KR 10-2008-0094606 A & US 2008/0287196 A1	1-8

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/10(2006.01)i, A63F13/00(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/00-13/12, 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2012年
日本国実用新案登録公報	1996-2012年
日本国登録実用新案公報	1994-2012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 A	JP 2010-148781 A (株式会社セガ) 2010.07.08, 段落0026, 0038-0039, 0042, 0052, 0069, 0075, 0077-0080, 図5(a), 7 & WO 2010/073833 A1	1, 5-8 2-4
Y A	有限会社東京テキスト, 「SE-MOOK ロード オブ ヴァーミリオン I アルティメットバージョン オフィシャルガイドブック」, 初版第1刷, 株式会社スクウェア・エニックス, 2010.07.29, p. 8-9, 82-83 (特に、第8頁右下の『カードの組み合わせで決まる「デッキ」と「パーティ」とは?』の項, 第83頁下方の『デッキ構築指南1 戦闘編 攻撃属性のバランスを考える』の項)	1, 5-8 2-4

☒ 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

28.06.2012

国際調査報告の発送日

10.07.2012

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)

宇佐田 健二

2B

4096

電話番号 03-3581-1101 内線 3237

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y A	JP 2006-149934 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2006.06.15, 段落 0 0 0 2 (ファミリーなし)	1, 5-8 2-4
A	JP 2008-212362 A (株式会社セガ) 2008.09.18, 段落 0 0 6 2 (ファミリーなし)	1-8
A	JP 2008-264182 A (株式会社セガ) 2008.11.06, 段落 0 0 2 8 & KR 10-2008-0094606 A & US 2008/0287196 A1	1-8