

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7500010号  
(P7500010)

(45)発行日 令和6年6月17日(2024.6.17)

(24)登録日 令和6年6月7日(2024.6.7)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/30 (2014.01)	A 6 3 F 13/30
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79

請求項の数 24 (全65頁) 最終頁に続く

(21)出願番号	特願2020-183706(P2020-183706)	(73)特許権者	000233778 任天堂株式会社 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
(22)出願日	令和2年11月2日(2020.11.2)	(73)特許権者	397037890 株式会社インテリジェントシステムズ 京都府京都市南区上鳥羽大物町10
(65)公開番号	特開2022-73609(P2022-73609A)	(74)代理人	100158780 弁理士 寺本 亮
(43)公開日	令和4年5月17日(2022.5.17)	(74)代理人	100121359 弁理士 小沢 昌弘
審査請求日	令和5年9月7日(2023.9.7)	(72)発明者	大橋 雄史 京都府京都市南区上鳥羽大物町10 株式会社インテリジェントシステムズ内
		(72)発明者	前田 耕平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム、および、情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理システムであって、

前記情報処理システムは少なくとも1つのプロセッサおよび記憶手段を含み、

前記プロセッサは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第1エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における戦闘エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

1以上の敵オブジェクトを前記戦闘エリア内の第3エリアに配置し、

前記戦闘エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、攻撃順と、各配置オブジェクトのうちの攻撃対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記攻撃対象に対する攻撃を前記攻撃順に従って実行することによって、当該攻撃対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させ、

前記攻撃によって前記体力パラメータが閾値以下となった前記配置オブジェクトを前記第2エリアまたは前記第3エリアから除去し、

前記戦闘エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記攻撃が終了した後、前記第2エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値と、前記第3エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定し、

前記プロセッサは、

あるターンの開始時において前記第2エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

各ターンにおける前記ゲーム結果に基づいて、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出し、

前記複数のターンの終了後、前記ユーザパラメータの値に基づいて前記ユーザにゲーム内報酬を付与する、情報処理システム。

#### 【請求項2】

前記プロセッサは、前記ターン内において、前記対戦ゲームの開始前に前記ユーザにより指定された、第1の数のオブジェクトのうちから、前記複数の候補オブジェクトとして、当該第1の数よりも少ない第2の数の前記候補オブジェクトを前記第1エリアに配置する、請求項1に記載の情報処理システム。

#### 【請求項3】

前記第2エリアは、前記第3エリアに近い前衛エリアと、前記第3エリアから遠い後衛エリアとを含み、

前記第3エリアは、前記第2エリアに近い前衛エリアと、前記第2エリアから遠い後衛エリアとを含み、

前記プロセッサは、前記配置オブジェクトが前記前衛エリアに配置されているか、それとも、前記後衛エリアに配置されているかに基づいて、前記攻撃順を決定する、請求項1または請求項2に記載の情報処理システム。

#### 【請求項4】

前記プロセッサは、前記前衛エリアに配置された前記配置オブジェクトの前記攻撃順を、前記後衛エリアに配置された前記配置オブジェクトの前記攻撃順よりも先にする、請求項3に記載の情報処理システム。

#### 【請求項5】

前記プロセッサは、前記配置オブジェクトに関連付けられた能力パラメータにさらに基づいて、前記配置オブジェクト毎に前記攻撃順を決定する、請求項1から請求項4のいずれか1項に記載の情報処理システム。

#### 【請求項6】

前記能力パラメータは、前記配置オブジェクトの速さを示すパラメータであり、

前記プロセッサは、前記配置オブジェクトに対応付けられた、前記速さを示すパラメータに基づいて、前記配置オブジェクト毎に前記攻撃順および攻撃回数を決定する、請求項5に記載の情報処理システム。

#### 【請求項7】

前記ゲーム画像において前記第2エリアから前記第3エリアへの方向を正面方向としたとき、前記プロセッサは、前記味方オブジェクトの攻撃対象を、当該味方オブジェクトの正面方向に近い位置に配置される前記敵オブジェクトが、当該味方オブジェクトの正面方向から遠い位置に配置される前記敵オブジェクトよりも優先されるように決定する、請求項1から請求項6のいずれか1項に記載の情報処理システム。

#### 【請求項8】

前記プロセッサは、前記戦闘エリアにおいて前記配置オブジェクトの攻撃範囲に前記攻撃対象が存在しない場合、当該攻撃範囲に当該攻撃対象が含まれるように当該配置オブジェクトを移動させて、当該攻撃対象に対する攻撃を当該配置オブジェクトに行わせる、請

10

20

30

40

50

求項 1 から請求項 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 9】

前記プロセッサは、前記攻撃順に従って第 1 の前記配置オブジェクトが前記攻撃対象である第 2 の前記配置オブジェクトを攻撃する場合、反撃条件が満たされれば、当該第 2 の配置オブジェクトの攻撃順にかかわらず、当該第 2 の配置オブジェクトによる当該第 1 の配置オブジェクトに対する反撃によって、当該第 1 の配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させる、請求項 1 から請求項 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 10】

前記プロセッサは、前記ターン内において、前記配置オブジェクトによる前記攻撃対象に対する攻撃の前に、前記第 2 エリアにおける前記味方オブジェクトの配置を前記ユーザの指示に応じて変更する、請求項 1 から請求項 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

10

【請求項 11】

前記プロセッサは、前記第 2 エリアに配置された複数の前記味方オブジェクトの組み合わせに応じて、少なくとも当該味方オブジェクトに関連付けられた能力を今回のターン中において変化させる、請求項 1 から請求項 10 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 12】

前記プロセッサは、前記第 2 エリアに配置された前記味方オブジェクトのうち条件を満たす複数の前記味方オブジェクトを合成して 1 つの前記味方オブジェクトとし、合成後の当該味方オブジェクトに関連付けられる能力を、合成前の前記味方オブジェクトに関連付けられた能力とは異なる内容に設定する、請求項 1 から請求項 11 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

20

【請求項 13】

前記プロセッサは、

所定の能力を有する前記配置オブジェクトが前記戦闘エリアに配置されている場合、当該配置オブジェクトとは異なる他の配置オブジェクトのうち、当該所定の能力に応じたいくつかの配置オブジェクトに関連付けられた能力パラメータを、今回のターン内において当該所定の能力に応じて変化させ、

変化後の能力パラメータが関連付けられる前記配置オブジェクトが攻撃を行う、および/または、前記攻撃対象となる場合、当該変化後の能力パラメータに基づいて、前記攻撃対象となる前記配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させる、請求項 1 から請求項 12 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

30

【請求項 14】

前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトとなる各オブジェクトにはそれぞれ、複数種類のうち少なくとも 1 つの属性が設定されており、

前記複数種類の各属性の少なくとも 1 種類は、少なくとも 1 つの他の属性との間に相性を有しており、

前記プロセッサは、攻撃を行う前記配置オブジェクトの属性と前記攻撃対象となる前記配置オブジェクトの属性との相性に応じて、当該攻撃による当該攻撃対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの減少量を変化させる、請求項 1 から請求項 13 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

40

【請求項 15】

前記記憶手段は、前記ユーザとは異なる他のユーザによって行われた前記対戦ゲーム内の少なくとも 1 つのターンにおいて前記第 2 エリアに配置される前記味方オブジェクトと、当該味方オブジェクトの配置とを示すプレイデータを記憶しており、

前記プロセッサは、前記複数のターンの少なくともいずれかにおいて、前記第 3 エリアにおける前記敵オブジェクトと、当該敵オブジェクトの配置とを、前記プレイデータに基づいて決定する、請求項 1 から請求項 14 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 16】

50

前記記憶手段は、前記ユーザとは異なる複数の他のユーザに関する前記プレイデータを、当該他のユーザと関連付けて記憶しており、

前記プロセッサは、前回のターンにおいて前記敵オブジェクトと当該敵オブジェクトの配置との決定に用いられた前記プレイデータに関連付けられるユーザとは異なるユーザの前記プレイデータに基づいて、今回のターンにおける前記敵オブジェクトと当該敵オブジェクトの配置とを決定する、請求項 15 に記載の情報処理システム。

【請求項 17】

前記プロセッサは、前記第 2 エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値と、前記第 3 エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値との差に基づいて前記ユーザパラメータの値を算出する、請求項 1 から請求項 16 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

10

【請求項 18】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に出力する情報処理システムであって、

前記情報処理システムは少なくとも 1 つのプロセッサおよび記憶手段を含み、

前記プロセッサは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第 1 エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第 1 エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された 1 以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における対戦エリア内の第 2 エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

20

1 以上の敵オブジェクトを前記対戦エリア内の第 3 エリアに配置し、

前記対戦エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、行動順と、各配置オブジェクトのうちの行動対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記行動対象に対する行動を前記行動順に従って実行することによって、当該行動対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータを変化させ、

30

前記行動によって前記オブジェクトパラメータが除去条件を満たした前記配置オブジェクトを前記第 2 エリアまたは前記第 3 エリアから除去し、

前記対戦エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記行動が終了した後、前記第 2 エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値と、前記第 3 エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定し、

前記プロセッサは、

あるターンの開始時において前記第 2 エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

40

各ターンにおける前記ゲーム結果に基づいて、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出し、

前記複数のターンの終了後、前記ユーザパラメータの値に基づいて前記ユーザにゲーム内報酬を付与する、情報処理システム。

【請求項 19】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理装置のコンピュータにおいて実行される情報処理プログラムであって、

前記情報処理プログラムは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第 1 エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

50

前記第 1 エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された 1 以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における戦闘エリア内の第 2 エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

1 以上の敵オブジェクトを前記戦闘エリア内の第 3 エリアに配置し、

前記戦闘エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、攻撃順と、各配置オブジェクトのうちの攻撃対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記攻撃対象に対する攻撃を前記攻撃順に従って実行することによって、当該攻撃対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させ、

前記攻撃によって前記体力パラメータが閾値以下となった前記配置オブジェクトを前記第 2 エリアまたは前記第 3 エリアから除去し、

前記戦闘エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記攻撃が終了した後、前記第 2 エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値と、前記第 3 エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定する処理を前記コンピュータに実行させ、

前記情報処理プログラムは、

あるターンの開始時において前記第 2 エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

各ターンにおける前記ゲーム結果に基づいて、前記ユーザに付与されるゲーム内報酬を決定するために用いられるパラメータである、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出する処理を前記コンピュータに実行させる、情報処理プログラム。

【請求項 20】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理装置のコンピュータにおいて実行される情報処理プログラムであって、

前記情報処理プログラムは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第 1 エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第 1 エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された 1 以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における対戦エリア内の第 2 エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

1 以上の敵オブジェクトを前記対戦エリア内の第 3 エリアに配置し、

前記対戦エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、行動順と、各配置オブジェクトのうちの行動対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記行動対象に対する行動を前記行動順に従って実行することによって、当該行動対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータを変化させ、

前記行動によって前記オブジェクトパラメータが除去条件を満たした前記配置オブジェクトを前記第 2 エリアまたは前記第 3 エリアから除去し、

前記対戦エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記行動が終了した後、前記第 2 エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値と、前記第 3 エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関

10

20

30

40

50

連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定する処理を前記コンピュータに実行させ、

前記情報処理プログラムは、

あるターンの開始時において前記第2エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

前記ユーザに付与されるゲーム内報酬を決定するために用いられるパラメータである、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出する処理を前記コンピュータに実行させる、情報処理プログラム。

【請求項21】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、少なくとも1つのプロセッサおよび記憶手段を含み、

前記プロセッサは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第1エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における戦闘エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

1以上の敵オブジェクトを前記戦闘エリア内の第3エリアに配置し、

前記戦闘エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、攻撃順と、各配置オブジェクトのうちの攻撃対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記攻撃対象に対する攻撃を前記攻撃順に従って実行することによって、当該攻撃対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させ、

前記攻撃によって前記体力パラメータが閾値以下となった前記配置オブジェクトを前記第2エリアまたは前記第3エリアから除去し、

前記戦闘エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記攻撃が終了した後、前記第2エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値と、前記第3エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定し、

前記プロセッサは、

あるターンの開始時において前記第2エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

各ターンにおける前記ゲーム結果に基づいて、前記ユーザに付与されるゲーム内報酬を決定するために用いられるパラメータである、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出する、情報処理装置。

【請求項22】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、少なくとも1つのプロセッサおよび記憶手段を含み、

前記プロセッサは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第1エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における対戦エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置す

10

20

30

40

50

るとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

1 以上の敵オブジェクトを前記対戦エリア内の第3エリアに配置し、

前記対戦エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、行動順と、各配置オブジェクトのうちの行動対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記行動対象に対する行動を前記行動順に従って実行することによって、当該行動対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータを変化させ、

前記行動によって前記オブジェクトパラメータが除去条件を満たした前記配置オブジェクトを前記第2エリアまたは前記第3エリアから除去し、

10

前記対戦エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記行動が終了した後、前記第2エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値と、前記第3エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定し、

前記プロセッサは、

あるターンの開始時において前記第2エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

前記ユーザに付与されるゲーム内報酬を決定するために用いられるパラメータである、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出する、情報処理装置。

20

#### 【請求項23】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理システムにおいて実行される情報処理方法であって、

前記情報処理システムは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第1エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における戦闘エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

30

1 以上の敵オブジェクトを前記戦闘エリア内の第3エリアに配置し、

前記戦闘エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、攻撃順と、各配置オブジェクトのうちの攻撃対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記攻撃対象に対する攻撃を前記攻撃順に従って実行することによって、当該攻撃対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させ、

前記攻撃によって前記体力パラメータが閾値以下となった前記配置オブジェクトを前記第2エリアまたは前記第3エリアから除去し、

40

前記戦闘エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記攻撃が終了した後、前記第2エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値と、前記第3エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記体力パラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定し、

前記情報処理システムは、

あるターンの開始時において前記第2エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

各ターンにおける前記ゲーム結果に基づいて、前記ユーザに関連付けられたユーザパ

50

ラメータを算出し、

前記複数のターンの終了後、前記ユーザパラメータの値に基づいて前記ユーザにゲーム内報酬を付与する、情報処理方法。

【請求項 24】

複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に出力する情報処理システムにおいて実行される情報処理方法であって、

前記情報処理システムは、各々の前記ターン内において、

前記仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、

前記第1エリアに配置された前記複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、前記仮想空間内における対戦エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、

1以上の敵オブジェクトを前記対戦エリア内の第3エリアに配置し、

前記対戦エリアに配置された前記味方オブジェクトまたは前記敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、行動順と、各配置オブジェクトのうちの行動対象とを前記配置オブジェクト毎に決定し、

前記配置オブジェクトによる前記行動対象に対する行動を前記行動順に従って実行することによって、当該行動対象となった前記配置オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータを変化させ、

前記行動によって前記オブジェクトパラメータが除去条件を満たした前記配置オブジェクトを前記第2エリアまたは前記第3エリアから除去し、

前記対戦エリアに配置されている前記各配置オブジェクトによる前記行動が終了した後、前記第2エリアに配置されている前記味方オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値と、前記第3エリアに配置されている前記敵オブジェクトに関連付けられた前記オブジェクトパラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定し、

前記情報処理システムは、

あるターンの開始時において前記第2エリアに配置されていた前記味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、

各ターンにおける前記ゲーム結果に基づいて、前記ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出し、

前記複数のターンの終了後、前記ユーザパラメータの値に基づいて前記ユーザにゲーム内報酬を付与する、情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームを実行するための情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム、および、情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ゲームフィールド上においてキャラクタを移動させることで、敵キャラクタと味方キャラクタとを戦わせるゲームを実行するゲームシステムがある（例えば、非特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【文献】“Learn with Sharena! Fire Emblem Heroes Inheriting Hero Skills”、[online]、任天堂株式会社、[令和2年10月15日検索]、インターネット<<https://g>

10

20

30

40

50

uide.fire-emblem-heroes.com/en-US/sa003/ >

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来においては、味方キャラクタの行動順および行動対象はユーザによって指示されるため、ゲームを手軽に行うという点では改善の余地があった。

【0005】

それ故、本発明の目的は、敵と味方との間で対戦を行うゲームをユーザがより手軽に行うことができる情報処理システム、情報処理装置、情報処理プログラム、および、情報処理方法を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決すべく、本発明は、以下の(1)～(18)の構成を採用した。

【0007】

(1)

本発明の一例は、複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する情報処理システムである。情報処理システムは、少なくとも1つのプロセッサおよび記憶手段を含む。プロセッサは、各々のターン内において、(a)仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、(b)第1エリアに配置された複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、仮想空間内における戦闘エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、(c)1以上の敵オブジェクトを戦闘エリア内の第3エリアに配置し、(d)戦闘エリアに配置された味方オブジェクトまたは敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、攻撃順と、各配置オブジェクトのうちの攻撃対象とを配置オブジェクト毎に決定し、(e)配置オブジェクトによる攻撃対象に対する攻撃を攻撃順に従って実行することによって、当該攻撃対象となった配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させ、(f)攻撃によって体力パラメータが閾値以下となった配置オブジェクトを第2エリアまたは第3エリアから除去し、(g)戦闘エリアに配置されている各配置オブジェクトによる攻撃が終了した後、第2エリアに配置されている味方オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの合計値と、第3エリアに配置されている敵オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定する。また、プロセッサは、(h)あるターンの開始時において第2エリアに配置されていた味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、(i)各ターンにおけるゲーム結果に基づいて、ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出し、(j)複数のターンの終了後、ユーザパラメータの値に基づいてユーザにゲーム内報酬を付与する。

【0008】

上記(1)の構成によれば、配置オブジェクトの攻撃順および攻撃対象を指定する指示をユーザが行わなくても対戦ゲームが行われる。これによって、ユーザは対戦ゲームを手軽に行うことができる。

【0009】

(2)

プロセッサは、ターン内において、対戦ゲームの開始前にユーザにより指定された、第1の数のオブジェクトのうちから、複数の候補オブジェクトとして、当該第1の数よりも少ない第2の数の候補オブジェクトを第1エリアに配置してもよい。

【0010】

上記(2)の構成によれば、味方オブジェクトとなり得るオブジェクトの設定に戦略性が生じるので、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 1 】

( 3 )

第2エリアは、第3エリアに近い前衛エリアと、第3エリアから遠い後衛エリアとを含んでもよい。第3エリアは、第2エリアに近い前衛エリアと、第2エリアから遠い後衛エリアとを含んでもよい。プロセッサは、配置オブジェクトが前衛エリアに配置されているか、それとも、後衛エリアに配置されているかに基づいて、攻撃順を決定してもよい。

## 【 0 0 1 2 】

上記(3)の構成によれば、戦闘エリアにおける配置オブジェクトの配置がゲームの進行およびゲーム結果に影響を与えることとなるので、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

10

## 【 0 0 1 3 】

( 4 )

プロセッサは、前衛エリアに配置された配置オブジェクトの攻撃順を、後衛エリアに配置された配置オブジェクトの攻撃順よりも先にしてもよい。

## 【 0 0 1 4 】

上記(4)の構成によれば、前衛であるか後衛であるかの配置に基づく配置オブジェクトの攻撃順がユーザにとってわかりやすくなるので、ユーザは味方オブジェクトの配置に関する戦略を立てやすくなる。

## 【 0 0 1 5 】

( 5 )

プロセッサは、配置オブジェクトに関連付けられた能力パラメータにさらに基づいて、配置オブジェクト毎に攻撃順を決定してもよい。

20

## 【 0 0 1 6 】

上記(5)の構成によれば、配置オブジェクトの能力パラメータに応じて攻撃順が異なるので、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。

## 【 0 0 1 7 】

( 6 )

能力パラメータは、配置オブジェクトの速さを示すパラメータであってもよい。プロセッサは、配置オブジェクトに対応付けられた、速さを示すパラメータに基づいて、配置オブジェクト毎に攻撃順および攻撃回数を決定してもよい。

30

## 【 0 0 1 8 】

上記(6)の構成によれば、配置オブジェクトの1つの能力パラメータが攻撃順だけでなく攻撃回数にも影響を与えるので、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 0 1 9 】

( 7 )

ゲーム画像において第2エリアから第3エリアへの方向を正面方向としたとき、プロセッサは、味方オブジェクトの攻撃対象を、当該味方オブジェクトの正面方向に近い位置に配置される敵オブジェクトが、当該味方オブジェクトの正面方向から遠い位置に配置される敵オブジェクトよりも優先されるように決定してもよい。

## 【 0 0 2 0 】

上記(7)の構成によれば、配置オブジェクトの配置が攻撃順に影響を与えるので、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

40

## 【 0 0 2 1 】

( 8 )

プロセッサは、戦闘エリアにおいて配置オブジェクトの攻撃範囲に攻撃対象が存在しない場合、当該攻撃範囲に当該攻撃対象が含まれるように当該配置オブジェクトを移動させて、当該攻撃対象に対する攻撃を当該配置オブジェクトに行わせてもよい。

## 【 0 0 2 2 】

上記(8)の構成によれば、攻撃主体となる配置オブジェクトと、攻撃対象となる配置オブジェクトとをユーザにわかりやすく提示することができる。

50

## 【 0 0 2 3 】

( 9 )

プロセッサは、攻撃順に従って第1の配置オブジェクトが攻撃対象である第2の配置オブジェクトを攻撃する場合、反撃条件が満たされれば、当該第2の配置オブジェクトの攻撃順にかかわらず、当該第2の配置オブジェクトによる当該第1の配置オブジェクトに対する反撃によって、当該第1の配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させてもよい。

## 【 0 0 2 4 】

上記(9)の構成によれば、ユーザは、反撃が行われるか否かによってゲームの進行およびゲーム結果が左右されるので、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

10

## 【 0 0 2 5 】

( 1 0 )

プロセッサは、ターン内において、配置オブジェクトによる攻撃対象に対する攻撃の前に、第2エリアにおける味方オブジェクトの配置をユーザの指示に応じて変更してもよい。

## 【 0 0 2 6 】

上記(10)の構成によれば、攻撃前に味方オブジェクトの配置を検討する機会をユーザに与えることができ、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 0 2 7 】

( 1 1 )

プロセッサは、第2エリアに配置された複数の味方オブジェクトの組み合わせに応じて、少なくとも当該味方オブジェクトに関連付けられた能力を今回のターン中において変化させてもよい。

20

## 【 0 0 2 8 】

上記(11)の構成によれば、第2エリアに配置される味方オブジェクトの組み合わせがゲーム結果や進行に影響を与えることとなるので、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 0 2 9 】

( 1 2 )

プロセッサは、第2エリアに配置された味方オブジェクトのうち条件を満たす複数の味方オブジェクトを合成して1つの味方オブジェクトとし、合成後の当該味方オブジェクトに関連付けられる能力を、合成前の味方オブジェクトに関連付けられた能力とは異なる内容に設定してもよい。

30

## 【 0 0 3 0 】

上記(12)の構成によれば、複数のオブジェクトを合成させるか否かの選択によってゲーム結果や進行が異なるので、このような選択をユーザに行わせることによって対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 0 3 1 】

( 1 3 )

プロセッサは、所定の能力を有する配置オブジェクトが戦闘エリアに配置されている場合、当該配置オブジェクトとは異なる他の配置オブジェクトのうち、当該所定の能力に応じたいくつかの配置オブジェクトに関連付けられた能力パラメータを、今回のターン内において当該所定の能力に応じて変化させてもよい。プロセッサは、変化後の能力パラメータが関連付けられる配置オブジェクトが攻撃を行う、および/または、攻撃対象となる場合、当該変化後の能力パラメータに基づいて、攻撃対象となる配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させてもよい。

40

## 【 0 0 3 2 】

上記(13)の構成によれば、攻撃主体の配置オブジェクトと攻撃対象の配置オブジェクトとは異なる他の配置オブジェクトの能力も考慮して、体力パラメータの計算が行われる。これによって、対戦ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 0 3 3 】

50

( 1 4 )

味方オブジェクトまたは敵オブジェクトとなる各オブジェクトにはそれぞれ、複数種類のうち少なくとも1つの属性が設定されてもよい。複数種類の各属性の少なくとも1種類は、少なくとも1つの他の属性との間に相性を有してもよい。プロセッサは、攻撃を行う配置オブジェクトの属性と攻撃対象となる配置オブジェクトの属性との相性に応じて、当該攻撃による当該攻撃対象となった配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの減少量を変化させてもよい。

【 0 0 3 4 】

上記( 1 4 )の構成によれば、攻撃主体の配置オブジェクトと攻撃対象の配置オブジェクトとの相性も考慮して体力パラメータの計算が行われるので、対戦ゲームの戦略性をより向上することができる。

10

【 0 0 3 5 】

( 1 5 )

記憶手段は、ユーザとは異なる他のユーザによって行われた対戦ゲーム内の少なくとも1つのターンにおいて第2エリアに配置される味方オブジェクトと、当該味方オブジェクトの配置とを示すプレイデータを記憶してもよい。プロセッサは、複数のターンの少なくともいずれかにおいて、第3エリアにおける敵オブジェクトと、当該敵オブジェクトの配置とを、プレイデータに基づいて決定してもよい。

【 0 0 3 6 】

上記( 1 5 )の構成によれば、他のユーザとの対戦を行う対戦ゲームをユーザに提供することができる。

20

【 0 0 3 7 】

( 1 6 )

記憶手段は、ユーザとは異なる複数の他のユーザに関するプレイデータを、当該他のユーザと関連付けて記憶してもよい。プロセッサは、前回のターンにおいて敵オブジェクトと当該敵オブジェクトの配置との決定に用いられたプレイデータに関連付けられるユーザとは異なるユーザのプレイデータに基づいて、今回のターンにおける敵オブジェクトと当該敵オブジェクトの配置とを決定してもよい。

【 0 0 3 8 】

上記( 1 6 )の構成によれば、前回のターンで除去された敵オブジェクトが今回のターンで再度配置されることによってユーザが違和感を抱く可能性を低減することができる。

30

【 0 0 3 9 】

( 1 7 )

プロセッサは、第2エリアに配置されている味方オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの合計値と、第3エリアに配置されている敵オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの合計値との差に基づいてユーザパラメータの値を算出してもよい。

【 0 0 4 0 】

上記( 1 7 )の構成によれば、対戦ゲームにおける対戦内容を反映したスコアを算出ことができ、対戦内容に応じた報酬をユーザに付与することができる。

【 0 0 4 1 】

40

( 1 8 )

本発明の他の一例は、複数のターンからなる対戦ゲームを実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に出力する情報処理システムである。情報処理システムは少なくとも1つのプロセッサおよび記憶手段を含む。プロセッサは、各々のターン内において、( a ) 仮想空間内の第1エリアに複数の候補オブジェクトを配置し、( b ) 第1エリアに配置された複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された1以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、仮想空間内における対戦エリア内の第2エリアに味方オブジェクトとして配置するとともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させ、( c ) 1以

50

上の敵オブジェクトを対戦エリア内の第3エリアに配置し、(d)対戦エリアに配置された味方オブジェクトまたは敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、行動順と、各配置オブジェクトのうちの行動対象とを配置オブジェクト毎に決定し、(e)配置オブジェクトによる行動対象に対する行動を行動順に従って実行することによって、当該行動対象となった配置オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータを変化させ、(f)行動によってオブジェクトパラメータが除去条件を満たした配置オブジェクトを第2エリアまたは第3エリアから除去し、(g)対戦エリアに配置されている各配置オブジェクトによる行動が終了した後、第2エリアに配置されている味方オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータの合計値と、第3エリアに配置されている敵オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定する。また、プロセッサは、(h)あるターンの開始時において第2エリアに配置されていた味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始し、(i)各ターンにおけるゲーム結果に基づいて、ユーザに関連付けられたユーザパラメータを算出し、(j)複数のターンの終了後、ユーザパラメータの値に基づいてユーザにゲーム内報酬を付与する。

10

#### 【0042】

上記(18)の構成によれば、配置オブジェクトの行動順および行動対象を指定する指示をユーザが行わなくても対戦ゲームが行われる。これによって、ユーザは対戦ゲームを手軽に行うことができる。

#### 【0043】

20

なお、本発明の別の一例は、上記(1)～(18)における各処理を実行する手段の全部または一部を備える情報処理装置(例えば、端末装置またはサーバ)であってもよい。また、本発明の別の一例は、上記手段の全部または一部としてコンピュータを機能させる情報処理プログラム(例えば、ゲームプログラム)であってもよい。また、本発明の別の一例は、上記(1)～(18)の情報処理システムにおいて実行される情報処理方法(例えば、ゲーム処理方法)であってもよい。

#### 【発明の効果】

#### 【0044】

本発明によれば、敵と味方との間で対戦を行うゲームをユーザがより手軽に行うことができる。

30

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0045】

【図1】本実施形態における情報処理システムの構成の一例を示すブロック図

【図2】サーバの構成の一例を示すブロック図

【図3】端末装置の構成の一例を示すブロック図

【図4】第1ゲームにおけるゲーム中に表示されるゲーム画像の一例を示す図

【図5】所有キャラクタおよび後述する利用キャラクタの能力変化の一例を示す図

【図6】第2ゲームの流れの一例を示す図

【図7】準備フェーズ画像の一例を示す図

【図8】図7に示す状態から候補キャラクタが自軍エリアに移動された後の状態の一例を示す図

40

【図9】戦闘フェーズ画像の一例を示す図

【図10】第2ゲームの2ターン目における準備フェーズ画像の一例を示す図

【図11】第2ゲーム中における準備フェーズ画像の一例を示す図

【図12】図11に示す状態から味方キャラクタのレベルが上昇した状態の一例を示す図

【図13】組み合わせ強化が行われる場合における戦闘フェーズ画像の一例を示す図

【図14】第2ゲームの各ターンにおける敵キャラクタの設定方法の一例を示す図

【図15】情報処理システムにおける情報処理に用いられる各種データの一例を示す図

【図16】端末装置によって実行される端末処理の流れの一例を示すフローチャート

【図17】図16に示すステップS3における第1ゲーム処理の詳細な流れの一例を示す

50

## サブフローチャート

【図 18】図 16 に示すステップ S 5 における第 2 ゲーム処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャート

【図 19】図 18 に示すステップ S 2 3 における準備フェーズ処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャート

【図 20】図 18 に示すステップ S 3 5 における配置処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャート

【図 21】図 18 に示すステップ S 2 4 における戦闘フェーズ処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャート

【図 22】サーバによって実行されるサーバ処理の流れの一例を示すフローチャート

10

【発明を実施するための形態】

【0046】

[ 1 . 情報処理システムの構成 ]

以下、本実施形態に係る情報処理システム、情報処理プログラム、および、情報処理方法について説明する。まず、本実施形態に係る情報処理システムの全体構成と、情報処理システムに含まれる端末装置およびサーバの構成とについて説明する。図 1 は、本実施形態における情報処理システムの構成の一例を示すブロック図である。図 1 に示すように、情報処理システムは、サーバ 1 と、端末装置 2 とを含む。これらのサーバ 1 および端末装置 2 は、インターネットおよび / またはモバイル通信網等のネットワーク 3 に接続可能である。サーバ 1 および端末装置 2 は、ネットワーク 3 を介して互いに通信可能である。

20

【0047】

サーバ 1 は、端末装置 2 において実行されるアプリケーション（具体的には、ゲームアプリケーション）に関するサービスを提供するためのサーバである。本実施形態において、サーバ 1 は、端末装置 2 においてゲームを実行するためのゲームサーバであり、端末装置 2 においてゲーム処理を実行するための環境を提供する。例えば、サーバ 1 は、ゲーム処理を実行する端末装置 2 からの要求に応じて、必要に応じてゲーム処理を実行し、要求に応じたデータを当該端末装置 2 へ送信する（図 1 参照）。

【0048】

端末装置 2 は、ユーザが有する情報処理装置の一例であり、例えば、スマートフォン、携帯型または据置型のゲーム装置、携帯電話、タブレット端末、パーソナルコンピュータ、あるいは、ウェアラブル端末等である。端末装置 2 は、サーバ 1 がサービスを提供するゲームのためのゲームプログラム（換言すれば、ゲームアプリケーション）を実行することが可能である。

30

【0049】

（サーバ 1 の構成の具体例）

図 2 は、サーバ 1 の構成の一例を示すブロック図である。図 2 に示す、サーバ 1 が備える各構成は、1 以上の情報処理装置によって実現される。ここで、本明細書では、「サーバ」とは、1 つの情報処理装置（すなわち、サーバ装置）を指す他、そのサーバの機能が複数のサーバ装置によって実現される場合にはサーバ装置群（すなわち、サーバシステム）全体を指す意味である。つまり、「サーバ」とは、サーバ装置であってもよいし、サーバシステムであってもよい。なお、サーバシステムに複数の情報処理装置が含まれる場合、各情報処理装置は、同じ場所に配置されてもよいし、異なる場所に配置されてもよい。なお、本実施形態におけるサーバ 1 のハードウェア構成は、従来のサーバのためのハードウェア構成と同様であってもよい。

40

【0050】

図 2 に示すように、サーバ 1 は、処理部 1 1 および記憶部 1 2 を備える。処理部 1 1 は、サーバ 1 の各部 1 2 ~ 1 5 に電氣的に接続される。処理部 1 1 は、CPU（Central Processing Unit、換言すれば、プロセッサ）およびメモリを有する。サーバ 1 においては、CPU がメモリを用いて、記憶部 1 2 に記憶されたプログラムを実行することによって各種の情報処理が実行される。記憶部 1 2 は、処理部 1 1 がアクセ

50

可能な任意の記憶装置（記憶媒体とも言う）である。記憶部 1 2 は、処理部 1 1 において実行されるプログラム、処理部 1 1 による情報処理に用いられるデータ、および、当該情報処理によって得られたデータ等を記憶する。本実施形態においては、記憶部 1 2 は、端末装置 2 において実行されるゲーム処理のためにサーバ側で実行されるゲーム処理のためのプログラムを少なくとも記憶する。

#### 【 0 0 5 1 】

サーバ 1 は、通信部 1 3 を備える。通信部 1 3 は、ネットワーク 3 に接続し、ネットワーク 3 を介して他の装置（例えば、端末装置 2）と通信を行う機能を有する。処理部 1 1 は、通信部 1 3 を用いて、上記他の装置へ情報を送信したり、上記他の装置から情報を受信したりする。また、サーバ 1 は、入出力インターフェースとして、入力部 1 4 および表示部 1 5 を備える。

10

#### 【 0 0 5 2 】

（端末装置 2 の構成の具体例）

図 3 は、端末装置 2 の構成の一例を示すブロック図である。図 3 に示すように、端末装置 2 は、処理部 2 1 および記憶部 2 2 を備える。処理部 2 1 は、端末装置 2 の各部 2 2 ~ 2 5 に電氣的に接続される。処理部 2 1 は、CPU（換言すれば、プロセッサ）およびメモリを有する。端末装置 2 においては、CPU がメモリを用いて、記憶部 2 2 に記憶されたプログラム（より具体的には、ゲームプログラム）を実行することによって各種の情報処理が実行される。記憶部 2 2 は、処理部 2 1 において実行されるプログラム、処理部 2 1 による情報処理に用いられるデータ、および、当該情報処理によって得られたデータ等を記憶する。記憶部 2 2 は、端末装置 2 の本体装置（具体的には、処理部 2 1 が設けられる装置）に内蔵される記憶媒体であってもよいし、本体装置に対して着脱可能な記憶媒体（例えば、カード記憶媒体）であってもよい。なお、上記プログラムは、サーバ 1 から端末装置 2 へダウンロードされることによって本体装置に記憶されてもよい。

20

#### 【 0 0 5 3 】

端末装置 2 は、入力部 2 3 を備える。入力部 2 3 は、ユーザによって行われた入力に基づくデータを処理部 2 1 へ出力する。処理部 2 1 は、入力部 2 3 からのデータに基づいて、ユーザによって行われた入力の内容を判断する。入力部 2 3 は、ユーザによる入力を受け付ける任意の入力装置であってもよい。本実施形態において、入力部 2 3 は、後述する表示部 2 4 の画面に設けられるタッチパネルを備える。なお、入力部 2 3 は、タッチパネルに加えて（または代えて）、ボタン、および/または、慣性センサ（例えば、加速度センサやジャイロセンサ）等を含んでいてもよい。入力部 2 3 は、端末装置 2 の本体装置に設けられる入力装置であってもよいし、本体装置とは別体の入力装置（例えば、ゲームコントローラ）であってもよい。

30

#### 【 0 0 5 4 】

端末装置 2 は、表示部 2 4 を備える。表示部 2 4 は、端末装置 2 の処理部 2 1 において実行される情報処理によって生成された画像（例えば、ゲーム画像等）を表示する。表示部 2 4 は、端末装置 2 の本体装置に設けられる表示装置であってもよいし、本体装置とは別体の表示装置であってもよい。なお、端末装置 2 は、スピーカ、マイク、および/または、カメラ等を備えていてもよい。

40

#### 【 0 0 5 5 】

端末装置 2 は、通信部 2 5 を備える。本実施形態において、通信部 2 5 は、モバイル通信網（換言すれば、携帯電話通信網）に接続して通信を行う機能を有する。すなわち、端末装置 2（具体的には、処理部 2 1）は、通信部 2 5 を用いて（換言すれば、通信部 2 5 を介して）モバイル通信網を介してネットワーク 3 に接続し、他の装置（例えば、サーバ 1 等）と通信を行う。処理部 2 1 は、通信部 2 5 を用いて、上記他の装置へ情報を送信したり、上記他の装置から情報を受信したりする。なお、端末装置 2 がネットワーク 3 を介した通信を行うための通信部の構成は任意である。例えば、通信部 2 5 は、Wi-Fi の認証を受けた通信モジュールによって無線 LAN に接続する機能を有していてもよいし、モバイル通信網に接続する機能と、無線 LAN に接続する機能との両方を有していてもよ

50

い。

#### 【 0 0 5 6 】

##### [ 2 . 情報処理システムにおける処理の概要 ]

以下、本実施形態における情報処理システムにおいて実行される処理の概要について説明する。本実施形態においては、情報処理システムにおいて実行されるゲームアプリケーション内においてゲームキャラクタ（以下、単に「キャラクタ」と記載する）を用いたゲームが実行される。本実施形態においては、キャラクタをユニット（換言すれば、駒）として敵キャラクタと戦わせるシミュレーションゲームが行われる。キャラクタは、ゲームオブジェクトの一例であり、例えばゲームに登場する人物であるが、ゲームの設定において個性を有する物であれば人物に限らない。例えば、ゲームオブジェクトとして、動物、武器、または、アイテム等が用いられてもよい。

10

#### 【 0 0 5 7 】

本実施形態においては、ゲームアプリケーションは、第1ゲームと第2ゲームという2種類のゲームモードを含む。第1ゲームおよび第2ゲームは、共に、味方キャラクタをユニットとして敵キャラクタと戦わせる対戦ゲームである。第1ゲームは、ゲーム中において味方キャラクタがユーザの指示によって行動する（例えば、移動する、および/または、攻撃する等）ゲームである。一方、第2ゲームは、ゲーム中において味方キャラクタは、情報処理システムによって行動が制御される。例えば、本実施形態においては、第2ゲームにおいては、複数の味方キャラクタの行動順および攻撃対象は情報処理システムによって決定され、ユーザがこれら行動順および攻撃対象を指示する必要がない。つまり、第2ゲームは、第1ゲームに比べてゲーム中の操作が簡易であると言える。

20

#### 【 0 0 5 8 】

##### [ 2 - 1 . 第1ゲーム ]

図4は、第1ゲームにおけるゲーム中に表示されるゲーム画像の一例を示す図である。図4に示すように、第1ゲームにおいては、仮想空間の一例であるゲームフィールド30が端末装置2の表示部24に表示される。本実施形態においては、第1ゲームにおけるゲームフィールド30は、縦8マス、横6マスの大きさである。ゲームフィールド30には、例えば、1以上の味方キャラクタ（図4では、4つの味方キャラクタ31a~31d）と、1以上の敵キャラクタ（図4では、4つの敵キャラクタ31e~31h）が配置される。

30

#### 【 0 0 5 9 】

第1ゲームにおいては、ユーザが所有する所有キャラクタから所定数（例えば、4以下）がユーザの指示によって選択され、選択されたキャラクタが味方キャラクタとして用いられる。本実施形態においては、第1ゲームにおいては、1回のゲームにおいて同じ所有キャラクタを2つは利用することはできないものとする。つまり、第1ゲームにおいては、1つのゲームフィールド30において同じ所有キャラクタを2つ配置することはできない。

#### 【 0 0 6 0 】

なお、所有キャラクタは、ゲームアプリケーションにおける第1ゲームにおいて利用可能なキャラクタである。情報処理システムは、アプリケーションにおいて所定の付与条件が満たされた場合にキャラクタをユーザに付与することによって、当該ユーザが当該キャラクタを（所有キャラクタとして）所有する状態とする。ユーザに所有キャラクタが付与される条件は任意である。例えば、情報処理システムは、所定のアイテムと引き換えに行うことができる抽選によってキャラクタを選出し、選出されたキャラクタをユーザに付与してもよい。また、アプリケーション内のゲームに関する所定の目標をユーザが達成した報酬として、所定のキャラクタがユーザに付与されてもよい。

40

#### 【 0 0 6 1 】

第1ゲームにおいて、情報処理システムは、ユーザが味方キャラクタを操作する味方ターンと、情報処理システムが敵キャラクタを操作する敵ターンとを交互に繰り返すターン制によって、対戦ゲームを進行させる。第1ゲームにおける味方ターンにおいては、情報

50

処理システムは、ゲームフィールド30上において味方キャラクタ31a~31dを移動させる指示入力と、移動後の味方キャラクタの攻撃範囲内に位置する敵キャラクタの1つを当該味方キャラクタに攻撃させる指示入力とをユーザから受け付ける。なお、キャラクタ(すなわち、味方キャラクタまたは敵キャラクタ)の攻撃範囲は、キャラクタ毎に定められており、例えば、当該キャラクタに隣接するマスの範囲であったり、当該キャラクタから2マスの距離にある範囲であったりする。

【0062】

なお、図4に示すように、第1ゲームにおけるゲームフィールド30には、地形オブジェクト(例えば、木オブジェクト33、山オブジェクト34、湖オブジェクト35等)が配置される。例えば湖オブジェクト35については歩兵の種類キャラクタが進入することができない等、地形オブジェクトは、一部または全部の種類キャラクタによる移動を制限するものである。

10

【0063】

第1ゲームにおいては、1回の味方ターンにおいて、ユーザは、複数の味方キャラクタを所望の順序で行動させることができる。つまり、第1ゲームにおいては、味方キャラクタが敵キャラクタに対する攻撃を行う攻撃順および攻撃対象は、ユーザによって指定される。そして、全ての味方キャラクタの行動が終了するか、あるいは、ターン終了の指示がユーザによって行われたことによって、1回の味方ターンが終了する。味方ターンが終了すると敵ターンが開始され、敵ターンにおいては、情報処理システムによって敵キャラクタの行動が操作される。なお、本実施形態においては、敵キャラクタは、ゲームアプリケーションによって定められるルールに従って情報処理システムによって制御される。ただし、他の実施形態においては、敵キャラクタは、味方キャラクタを操作するユーザとは異なる他のユーザによって操作されてもよい。

20

【0064】

第1ゲームにおいては、ゲームの終了条件が完了するまで、上記の味方ターンと敵ターンとが繰り返し実行される。終了条件は、任意であるが、例えば、味方キャラクタまたは敵キャラクタのいずれかが全滅したこと、特定の敵キャラクタ(例えば、ボスである敵キャラクタ)が倒されたこと、所定数のターンが経過したこと等である。

【0065】

図5は、所有キャラクタおよび後述する利用キャラクタの能力変化の一例を示す図である。ここで、本実施形態においては、キャラクタには、当該キャラクタの能力として、各種の能力パラメータ(例えば、レベル等)、リアリティ、スキル、および、追加強化が設定される。

30

【0066】

能力パラメータとは、キャラクタの各種の能力の強さを示す数値であり、具体的には、レベル、最大体力、攻撃力、防御力、および、速さ等を示す数値である。なお、能力パラメータは、例えばレベルのように、キャラクタ自体の大まかな強さを示す値であってもよいし、例えば最大体力や攻撃力や速さのように、キャラクタの個別の能力を示す値であってもよい。また、本実施形態においては、キャラクタのレベルが上昇したことに応じて、最大体力、攻撃力、防御力、および、速さ等を示す数値が上昇する。また、本実施形態においては、所有キャラクタの初期レベル(すなわち、ユーザに付与された時点でのレベル)は、1であるものとする。第1ゲームにおいては、キャラクタの個別の能力に関する能力パラメータに基づいて、キャラクタと他のキャラクタとの戦闘に関する処理(例えば、ダメージの計算処理)が行われる。

40

【0067】

リアリティとは、キャラクタの取得しやすさを示す指標である。本実施形態においては、キャラクタのリアリティが高いと、上記の能力パラメータも上昇する。例えば、同一のキャラクタについてレベルが同一であっても、リアリティが高い方が各種(ただし、レベルを除く)の能力パラメータが高くなる。そのため、リアリティも能力の1つであると言えることができる。本実施形態においては、リアリティは、3~5の数値で表されるものと

50

する。なお、所有キャラクターの初期のレアリティは、3に限らず、4または5であることもある。

【0068】

スキルとは、種々の態様でゲームの進行に影響を与え得るキャラクターの能力である。スキルの内容（換言すれば、スキルがゲームの進行に与え得る影響）は任意であり、例えば、次のようなものであってもよい。

・キャラクター自体や味方のキャラクターを強化する（例えば、攻撃力を3上昇させる等）スキル

・敵のキャラクターを弱体化する（例えば、防御力を5下降させる等）スキル

・キャラクターが特定の能力を使用できるようになる（例えば、必殺技を使用できるようになる、移動量が増加する、あるいは、敵キャラクターの動きを封じることができるようになる等）スキル

なお、キャラクターは、自身が習得しているスキルについて、装備したり、装備を外したりすることができる。スキルは、キャラクターに装備させることで当該キャラクターに対して何らかの能力を設定するものであればよく、ゲームの設定上は、キャラクターに装備される装備品（例えば、武器や防具）またはアイテムであってもよい。

【0069】

本実施形態においては、複数種類のスキルが用意されており、当該複数種類のスキルのうちには、ゲームにおいて同種の効果を生じさせ、かつ、効果の大きさが異なる同系統のスキルが含まれる。例えば、当該キャラクターに隣接する味方キャラクターの攻撃力を一時的に増加させるというスキルについて言えば、同系統の複数種類のスキルとは、増加量が3である第1段階のスキルと、増加量が5である第2段階のスキルと、増加量が7である第3段階のスキルとの3種類のスキルである。なお、本実施形態においては、上記同系統のスキルについては、2以上の段階のスキルは、当該スキルよりも低い段階のスキルを当該キャラクターが習得していることを条件に習得可能であるものとする。また、キャラクターがユーザに付与された時点において、所有キャラクターがスキルを習得しているか、および、何段階目までのスキルを習得しているかは、当該所有キャラクターや当該所有キャラクターのレアリティに応じて定められているものとする。

【0070】

追加強化とは、キャラクター自身の能力パラメータを強化する能力である。具体的には、所有キャラクターが追加強化の能力を有する場合、当該所有キャラクターの能力パラメータ（ただし、レベルを除く）のうちいくつかの値が上昇する。本実施形態においては、各キャラクターに対しては、追加強化の能力として、0段階（つまり、能力を有していない状態）を含む複数段階のうちいずれかの強化段階が設定され、強化段階が1段階上がる毎に、当該所有キャラクターの能力パラメータのうちいくつかの値が、所定量（例えば、1）だけ上昇する。例えば、ある所有キャラクターの強化段階が1段階上がった場合には、最大体力と攻撃力がそれぞれ1上昇し、強化段階がさらに1段階上がった場合には、速さと防御力がそれぞれ1上昇する。なお、強化段階が1上がった場合に強化される能力パラメータは任意である。追加強化の能力が1段階上がった場合に、複数種類の能力パラメータのうちどの能力パラメータが上昇するかは、強化段階に応じて決定されてもよいし、各キャラクターに応じて決定されてもよい。このように、本実施形態においては、各キャラクターは、追加強化の能力が強化される（すなわち、強化段階が上がる）毎に能力パラメータが強化される。

【0071】

本実施形態においては、各キャラクターには、追加強化の能力として、第1の追加強化と、第2の追加強化とがそれぞれ設定される。詳細は後述するが、第1の追加強化と、第2の追加強化とは、能力が強化される条件（すなわち、後述する更新条件）が異なる。

【0072】

本実施形態においては、所有キャラクターが更新条件を満たした場合、当該所有キャラクターの能力は強化される。具体的には、第1ゲームにおいて所有キャラクターは、所定の経験

10

20

30

40

50

値獲得条件を満たした場合（例えば、敵キャラクタを攻撃したり、または、倒したりした場合）に経験値を獲得することができ、経験値が所定量になったことに応じてレベルが1上昇する。また、第1ゲームにおいて所有キャラクタは、所定のポイント獲得条件を満たした場合（例えば、敵キャラクタを攻撃したり、または、倒したりした場合）にスキルポイントを獲得することができ、獲得したスキルポイントを消費することと引き換えにスキルを習得することができる。なお、本実施形態においては、同系統のスキルについては、効果が大きいスキルほど、習得のために消費されるスキルポイントが大きいものとする。また、本実施形態においては、ゲームアプリケーションにおいてユーザは所定のレアリティ上昇アイテムを取得することが可能であり、当該レアリティ上昇アイテムを消費することと引き換えに、所有キャラクタのレアリティを1上昇させることができる。また、本実施形態においては、ユーザは同じ所有キャラクタを複数所有することが可能であり、所有キャラクタに対して、同じ所有キャラクタを消費することと引き換えに、当該所有キャラクタの第1の追加強化を1段階上昇させることができる。また、ゲームアプリケーションにおいてユーザは所定の追加強化アイテムを取得することが可能であり、当該追加強化アイテムを消費することと引き換えに、所有キャラクタの第2の追加強化を1段階上昇させることができる。

10

#### 【0073】

上記のように、能力パラメータに関する更新条件は、所有キャラクタの経験値が所定量になったことである。また、スキルに関する更新条件は、所有キャラクタのスキルポイントが消費されることである。また、レアリティに関する更新条件は、所定のレアリティ上昇アイテムが消費されることである。また、第1の追加強化に関する更新条件は、能力を強化する所有キャラクタと同じ所有キャラクタが消費されることであり、第2の追加強化に関する更新条件は、所定の追加強化アイテムが消費されることである。なお、更新条件の具体的な内容は任意である。更新条件は、上記のように、所有キャラクタの能力の種類（すなわち、能力パラメータ、レアリティ、スキル、および、追加強化）に応じて異なる条件であってもよいし、同じ条件であってもよい。

20

#### 【0074】

上記のように、本実施形態においては、ユーザは、付与された所有キャラクタについて上記更新条件を満たすことによって、当該所有キャラクタの能力を強化させることができる。なお、本実施形態においては、所有キャラクタの能力には上限が設定されている。具体的には、所有キャラクタのレベルの上限値は40であり、レアリティの上限値は5である。なお、スキルについては、スキルの種類に応じて上限（つまり、スキルの最終段階）が定められているものとする。また、第1の追加強化に関する強化段階の上限は、10段階である。第2の追加強化に関する強化段階の上限は、キャラクタの種類に応じて異なっている。例えば、第2の追加強化に関する強化段階の上限としては、5段階、10段階、および、15段階のうちいずれかがキャラクタ毎に設定される。ユーザは、第1ゲームを行うことによって、所有キャラクタを強化する（成長させる、とも言える）ことができ、所有キャラクタの能力を上限まで強化させることができる（図5参照）。なお、各能力における上限の内容は任意であり、上記に限らない。

30

#### 【0075】

##### [2-2.第2ゲーム]

次に、ゲームアプリケーションにおいて実行される第2ゲームについて説明する。図6は、第2ゲームの流れの一例を示す図である。本実施形態における第2ゲームにおいては、まず、当該第2ゲームにおいて利用されるキャラクタである利用キャラクタに関する設定処理が実行される。その後、準備フェーズ、戦闘フェーズ、および、結果表示フェーズを1ターンとして、複数回のターンが繰り返し実行されることで、第2ゲームが進行する。そして、所定回数（例えば、9～12回）のターンが実行された後、1回の第2ゲームが終了する。

40

#### 【0076】

##### [2-2-1.利用キャラクタの設定]

50

第2ゲームが開始されるとまず、情報処理システムは、第2ゲームにおいて利用される利用キャラクタの能力を設定する。ここで、本実施形態においては、所有キャラクタのうちで、利用キャラクタとして用いられる1以上のキャラクタが、所定の登録数(例えば、20)を上限として、ユーザの指定に基づいて第2ゲームの開始前に予め登録される。情報処理システムは、登録されたキャラクタを示すデータを記憶しておく。情報処理システムは、所有キャラクタのうちで第2ゲームの開始時に登録されているキャラクタを、利用キャラクタとして選択する。なお、利用キャラクタの登録は、1ターン目が開始される前の任意のタイミングで行われてもよい。

【0077】

また、本実施形態においては、ユーザは、利用キャラクタとして用いられる所有キャラクタとして、自身の所有キャラクタに加えて、他のユーザの所有キャラクタを登録することも可能である。すなわち、情報処理システムは、ユーザとは異なる他のユーザが所有する所有オブジェクトについての能力を示す能力データをさらに記憶している。そして、情報処理システムは、ユーザが所有する所有キャラクタと、上記他のユーザが所有する所有キャラクタとのうちから利用キャラクタを選択する。これによれば、ユーザは、自身の所有キャラクタに加えて他のユーザの所有キャラクタを用いて第2ゲームを行うことができる。なお、上記他のユーザは、例えば、ユーザのフレンドとして登録されているユーザであってもよい。

【0078】

情報処理システムは、上記のようにして選択された各利用キャラクタについての能力を設定する。本実施形態においては、第2ゲームにおいては、第1ゲームにおける上記所有キャラクタの能力がそのまま適用されるのではなく、所有キャラクタの能力に変更を加えて(例えば、弱体化して)利用キャラクタの能力が設定される。本実施形態においては、利用キャラクタの能力は次のように設定される。

【0079】

本実施形態においては、情報処理システムは、まず、各利用キャラクタについてコストを設定する。コストは、第2ゲームにおいて利用キャラクタをゲームフィールド(すなわち、後述する戦闘エリア)に配置させるためのコストである。詳細は後述するが、第2ゲームにおいては、ユーザには所有コストが付与され、ユーザは、所有コストを消費することで、消費した分のコストが設定される利用キャラクタをゲームフィールドに配置することができる。

【0080】

本実施形態においては、情報処理システムは、各利用キャラクタのそれぞれに対して、所定の範囲内の値(例えば、2~8)でコストを設定する。利用キャラクタに対するコストの具体的な設定方法は任意である。本実施形態においては、情報処理システムは、各利用キャラクタに対して所定の範囲内のコストの値をランダムに割り当てることで、コストを設定する。なお、このとき、同一のコストの値が割り当てられる利用キャラクタの数が一定数となるように(例えば、コストが2に設定される利用キャラクタの数が所定数となるように)、各利用キャラクタにコストが設定されてもよい。また、他の実施形態においては、所定のルールに従って利用キャラクタに対してコストが設定されてもよい。例えば、所有キャラクタのレベルおよび/またはレアリティに応じた値となるように利用キャラクタのコストが設定されてもよい。

【0081】

本実施形態においては、情報処理システムは、利用キャラクタに設定されたコストに基づいて当該利用キャラクタのレベルを設定する。本実施形態においては、利用キャラクタのコストが大きいほどレベルが高くなるように、当該利用キャラクタのレベルが設定される。具体的には、コストが2の利用キャラクタのレベルは15に設定され、コストが1増加する毎にレベルが5高くなるように利用キャラクタのレベルが設定される。このように、本実施形態においては、利用キャラクタのレベルは、それに対応する所有キャラクタのレベルとは独立して設定される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 2 】

また、情報処理システムは、利用キャラクタのレベル以外の能力パラメータを、当該利用キャラクタのレベルに基づいて設定する。レベル以外の能力パラメータに関する具体的な設定方法は任意である。本実施形態においては、情報処理システムは、利用キャラクタのレベルに応じて当該利用キャラクタの各能力パラメータ（レベルを除く）が一意に決定されるテーブルを、キャラクタ毎に記憶している。利用キャラクタのレベル以外の能力パラメータは、上記テーブルに基づいて決定される。

## 【 0 0 8 3 】

情報処理システムは、利用キャラクタのレアリティを、当該利用キャラクタのレベルに基づいて設定する。本実施形態においては、利用キャラクタのレベルが高いほどレアリティが高くなるように、当該利用キャラクタのレアリティが設定される。具体的には、レベルが20未満の利用キャラクタのレアリティは3に設定され、レベルが20以上かつ30未満の利用キャラクタのレアリティは4に設定され、レベルが30以上の利用キャラクタのレアリティは5に設定される。このように、本実施形態においては、利用キャラクタのレアリティは、それに対応する所有キャラクタのレベルとは独立して設定される。

10

## 【 0 0 8 4 】

また、情報処理システムは、利用キャラクタのスキルを、それに対応する所有キャラクタの能力（具体的には、スキル）と、当該利用キャラクタのレベルとに基づいて設定する。本実施形態においては、利用キャラクタのスキルは、それに対応する所有キャラクタが装備しているスキルと同系統のスキルであって、利用キャラクタのレベルに応じた段階のスキルに設定される。具体的には、利用キャラクタのレベルが20未満である場合、所有キャラクタが装備しているスキルと同系統のスキルであって、習得に必要なスキルポイントが第1閾値以下であるスキルが当該利用キャラクタに設定される。また、利用キャラクタのレベルが20以上かつ30未満である場合、所有キャラクタが装備しているスキルと同系統のスキルであって、習得に必要なスキルポイントが第2閾値以下（第2閾値は、第1閾値よりも大きい値である）であるスキルが当該利用キャラクタに設定される。また、利用キャラクタのレベルが30以上である場合、所有キャラクタが装備しているスキルが当該利用キャラクタに設定される（つまり、スキルポイントの制限はない）。

20

## 【 0 0 8 5 】

例えば、所有キャラクタが第3段階のスキルを装備しており、第1段階のスキルは、習得に80ポイントのスキルポイントが必要であり、第2段階のスキルは、習得に160ポイントのスキルポイントが必要であり、上記第1閾値が150、上記第2閾値が250である例を考える。この例において、コストが2でレベル15に設定された利用キャラクタに対しては、習得に必要なスキルポイントが150以下のスキル、すなわち、第1段階のスキルが設定される。また、上記の例において、コストが4でレベル25に設定された利用キャラクタに対しては、習得に必要なスキルポイントが250以下のスキル、すなわち、第2段階のスキルが設定される。

30

## 【 0 0 8 6 】

なお、本実施形態においては、スキルは、複数のグループのうち1つに分類される。具体的には、スキルのグループとしては、武器スキル、サポートスキル、奥義スキル、Aスキル、Bスキル、Cスキル、および、Sスキルの7つがあり、1つのスキルは7つのグループのいずれかに属する。例えば、キャラクタが装備する武器に関するスキル（例えば、銀の剣等）は、武器スキルのグループに属する。また例えば、装備することでキャラクタが特定の奥義（換言すれば、必殺技）を使用できるようになるスキルは、奥義スキルのグループに属する。本実施形態においては、キャラクタは、7つのグループにつき1つずつ、合計7個のスキルを同時に装備することができる。したがって、情報処理システムは、利用キャラクタに設定されるスキルを、グループ毎にそれぞれ決定する。

40

## 【 0 0 8 7 】

また、情報処理システムは、利用キャラクタの追加強化を、それに対応する所有キャラクタの能力（具体的には、追加強化）と、当該利用キャラクタのレベルとに基づいて設定

50

する。本実施形態においては、利用キャラクタの追加強化の強化段階は、それに対応する所有キャラクタの強化段階を上限として、利用キャラクタのレベルに応じた強化段階に設定される。具体的には、利用キャラクタのレベルが40以上である場合、当該利用キャラクタの第1の追加強化の強化段階は、所有キャラクタの第1の追加強化の強化段階と同じに設定される。また、利用キャラクタのレベルが40未満である場合、当該利用キャラクタの第1の追加強化の強化段階は、所有キャラクタの第1の追加強化の強化段階に、「(利用キャラクタのレベル)/40」を乗算した数値(ただし、小数点以下は切り捨てられる)と等しい段階に設定される。また、第2の強化段階についても第1の強化段階と同様にして利用キャラクタの第2の強化段階が設定される。このように、利用キャラクタの追加強化の強化段階は、それに対応する所有キャラクタの強化段階を上限として、利用キャラクタのレベルが高いほど上昇するように設定される。

10

#### 【0088】

上記のように、本実施形態においては、キャラクタの能力のうちスキルおよび追加強化については、利用キャラクタの能力が所有キャラクタの能力に基づいて設定される。これによれば、所有キャラクタの能力を利用キャラクタに反映させることができるので、第2ゲームをプレイするユーザに対して、第1ゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

#### 【0089】

以上のように、本実施形態においては、第2ゲームにおける利用キャラクタは、第1ゲームにおける所有キャラクタとは異なる能力を有するように設定されることがある。例えば、レベルが最大(すなわち、40)である所有キャラクタに対応する利用キャラクタは、当該所有キャラクタのレベルよりも低いレベルに設定される(所有キャラクタに比べて弱体化されるということもできる)ことがある(図5参照)。

20

#### 【0090】

##### [2-2-2. 準備フェーズ]

利用キャラクタの能力が設定されると、情報処理システムは、第2ゲームにおける1ターン目のゲームを開始する。第2ゲームにおいては、上記のように能力が設定された利用キャラクタが味方キャラクタとして用いられる。本実施形態においては、情報処理システムは、ターンの始めに準備フェーズを開始する(図6参照)。準備フェーズにおいて、端末装置2は、準備フェーズ画像を表示部24に表示する。

30

#### 【0091】

図7は、準備フェーズ画像の一例を示す図である。図7に示すように、準備フェーズ画像は、第2ゲームにおけるゲームフィールドである戦闘エリア40の画像を含む。本実施形態においては、戦闘エリア40は、自軍エリア41と、敵軍エリア42と、中間エリア43とを含む。自軍エリア41は、戦闘エリア40のうちで、準備フェーズにおいて味方キャラクタを配置可能なエリアであり、敵軍エリア42は、戦闘エリア40のうちで敵キャラクタが配置されるエリアであり、中間エリア43は、自軍エリア41と敵軍エリア42の間のエリアである。本実施形態においては、戦闘エリア40は縦5マス、横4マスの大きさであり、第1ゲームにおけるゲームフィールド30よりも小さい。また、準備フェーズ画像は、待機エリア44を含む(図7参照)。待機エリア44の詳細については後述する。

40

#### 【0092】

準備フェーズにおいては、自軍エリア41には味方キャラクタ(図7においては、味方キャラクタ61a)が配置され、敵軍エリア42には敵キャラクタ(図7においては、敵キャラクタ62a~62c)が配置される。最初のターン(すなわち、1ターン目)における準備フェーズの開始時においては、自軍エリア41には、利用キャラクタからランダムに選出された所定数の味方キャラクタ(ここでは、1体のキャラクタ)が配置される。また、敵軍エリア42には、情報処理システムによって設定された所定数の敵キャラクタ(ここでは、3体のキャラクタ)が配置される。

#### 【0093】

50

また、準備フェーズ画像は、敵名称領域 4 5 およびターン数領域 4 6 を含む（図 7 参照）。敵名称領域 4 5 には、敵の名称が表示される。例えば、敵キャラクタとして他のユーザの利用キャラクタが用いられる場合（詳細は後述する）には、当該他のユーザの名前が敵名称領域 4 5 に表示される。ターン数領域 4 6 には、今回の第 2 ゲームにおける総ターン数（図 7 では、1 2）と、現在のターン数（図 7 では、1）とが表示される。

#### 【 0 0 9 4 】

図 7 に示すように、準備フェーズ画像は、候補提示エリア 4 7 を含む。候補提示エリア 4 7 には、利用キャラクタから選出された所定の提示数の候補キャラクタ（図 7 では、5 つの候補キャラクタ 4 8 a ~ 4 8 e）が配置される。候補キャラクタとは、今回のターンにおいて戦闘エリア 4 0（具体的には、自軍エリア 4 1）に味方キャラクタとして新たに配置可能な利用キャラクタである。つまり、ユーザは、候補キャラクタのうちからいくつかを指定することで、指定したキャラクタを味方キャラクタとして自軍エリア 4 1 に配置することができる。なお、本実施形態においては、候補提示エリア 4 7 に同時に配置される（提示されるとも言う）候補キャラクタの提示数は 5 であるが、提示数はいくつであってもよい。また、他の実施形態においては、提示数は、ターン数に応じて変化（例えば増加）してもよい。

10

#### 【 0 0 9 5 】

本実施形態においては、候補キャラクタは、利用キャラクタのうちから確率に基づいて、ランダム性を有するように選出される。ここで、「ランダム性を有するように選出する」とは、厳密な意味でランダムに選出することのみを意味するのではなく、確率に基づいて、複数回の試行に対して毎回同じ選出結果とはならないように選出することを意味する。なお、候補キャラクタの具体的な選出方法について後述する（後述する“ [ 2 - 2 - 5 . 2 ターン目以降のゲーム ] ” 参照）。

20

#### 【 0 0 9 6 】

図 7 に示すように、準備フェーズ画像は入替指示画像 4 9 を含む。入替指示画像 4 9 は、候補キャラクタの入替指示を行うためのボタン画像である。すなわち、入替指示画像 4 9 を指定する入力（例えば、入替指示画像 4 9 をタッチする入力）がユーザによって行われた場合、情報処理システムは、利用キャラクタのうちから候補キャラクタを選出する処理を再度実行し、新たに選出された各候補キャラクタを候補提示エリア 4 7 に配置する。例えば、候補提示エリア 4 7 に配置されている候補キャラクタのうちで味方キャラクタとして指定したいキャラクタがない場合には、ユーザは、上記の入替指示を行って候補キャラクタを変更するようにしてもよい。

30

#### 【 0 0 9 7 】

なお、本実施形態においては、1 つのターン内において 2 回目以降の入替指示が行われた場合、情報処理システムは、後述の所有コストを所定量（例えば、2）だけ減算する。これは、ユーザが自由に何度も入替指示を繰り返すことを防止するためである。

#### 【 0 0 9 8 】

本実施形態においては、ユーザは、候補提示エリア 4 7 内における複数の候補キャラクタのうちから所望のキャラクタを指定し、味方キャラクタとして自軍エリア 4 1 に配置させる。例えば、図 7 に示す準備フェーズ画像において、情報処理システムは、候補キャラクタ 4 8 a ~ 4 8 e のいずれかを自軍エリア 4 1 に移動させる指示入力（例えば、候補キャラクタの位置から自軍エリア 4 1 の位置まで行われるドラッグ操作の入力）をユーザから受け付ける。

40

#### 【 0 0 9 9 】

図 8 は、図 7 に示す状態から候補キャラクタが自軍エリア 4 1 に移動された後の状態の一例を示す図である。図 8 においては、図 7 に示す候補キャラクタ 4 8 b がユーザの指示入力によって自軍エリア 4 1 に移動され、味方キャラクタ 6 1 b として配置された状態を示している。このように、本実施形態においては、ユーザは、候補キャラクタのうちから指定したキャラクタを、味方キャラクタとして自軍エリア 4 1 に配置することが可能である。

50

## 【 0 1 0 0 】

なお、本実施形態においては、候補提示エリア47における候補キャラクタについては、キャラクタのコスト（図7においては「2」）およびレベル（図7においては「15」）が表示される。これによって、ユーザは、候補キャラクタのコストとレベルとを確認しつつ、自軍エリア41に配置する候補キャラクタを指定することができる。なお、準備フェーズ画像においては、自軍エリア41に配置される味方キャラクタ、および、敵軍エリア42に配置される敵キャラクタについては、キャラクタのレベル（図7においては「15」）が表示される。

## 【 0 1 0 1 】

また、本実施形態においては、準備フェーズ画像は、キャラクタ詳細領域50を含む。図7においては図示していないが、キャラクタ詳細領域50には、準備フェーズ画像内において表示されている各キャラクタのうちでユーザによって選択されたキャラクタの能力（すなわち、各種の能力パラメータやスキル等）が表示される。これによって、ユーザは、各キャラクタのより詳細な能力を確認することができる。

## 【 0 1 0 2 】

図7に示すように、準備フェーズ画像は、所有コスト領域51を含む。所有コスト領域51には、ユーザが現在所有するコスト（すなわち、所有コスト）を示す数値が表示される。ここで、本実施形態においては、第2ゲームにおいて、ユーザには所定数の所有コストが付与される。詳細は後述するが、本実施形態においては、1ターン毎にユーザに所有コストが付与される。ユーザは、所有コストを消費することと引き換えに、候補キャラクタを味方キャラクタとして自軍エリア41に配置することができる。具体的には、ユーザによる指示入力に従って候補キャラクタが自軍エリア41に移動された場合、情報処理システムは、当該候補キャラクタのコストの分だけ、ユーザの所有コストを減算する。例えば、図7および図8に示す例においては、コストが2である候補キャラクタが自軍エリア41に味方キャラクタとして配置されたので、所有コスト領域51において示される数値は「2」から「0」へと変化する。なお、候補キャラクタのコストが所有コストよりも大きい場合には、情報処理システムは、当該候補キャラクタの自軍エリア41への移動を禁止する（例えば、上記の指示入力を受け付けないようにする）。

## 【 0 1 0 3 】

なお、他の実施形態においては、情報処理システムは、所有コストを表示することに代えて、ユーザに付与されたコストの総量と、ユーザが消費したコストの総量とを表示するようにしてもよい。このとき、ユーザに付与されたコストの総量（付与コスト総量と呼ぶ）から、ユーザが消費したコストの総量（消費コスト総量と呼ぶ）を減算した値が、上記の所有コストに相当する。したがって、情報処理システムが付与コスト総量を記憶する場合、「所有コストを減算する」とは、味方キャラクタとして配置された候補キャラクタのコストの分だけ消費コスト総量を増加することに相当する。

## 【 0 1 0 4 】

上記待機エリア44は、自軍エリア41と同様に味方キャラクタを配置可能なエリアである。待機エリア44は、今回のターンにおける戦闘に参加させない味方キャラクタを配置するための領域である。ここで、後述の戦闘フェーズにおいては、自軍エリア41に配置された味方キャラクタによって敵キャラクタとの戦闘が行われ、待機エリア44に配置された味方キャラクタによっては戦闘は行われない。ユーザは、例えば、今回のターンにおいては戦闘に参加させないものの、後のターンにおいて戦闘に参加させる予定の味方キャラクタを待機エリア44に配置しておくことができる。

## 【 0 1 0 5 】

なお、本実施形態においては、候補提示エリア47内の候補キャラクタを、自軍エリア41の他、待機エリア44に味方キャラクタとして移動させることも可能である。候補キャラクタを味方キャラクタとして待機エリア44に配置する場合も自軍エリア41に配置する場合と同様に、所有コストが消費される。

## 【 0 1 0 6 】

10

20

30

40

50

また、本実施形態においては、準備フェーズにおいて、ユーザは、自軍エリア 4 1 および待機エリア 4 4 内において利用キャラクタの配置位置を変更することができる。すなわち、情報処理システムは、自軍エリア 4 1 および待機エリア 4 4 内において味方キャラクタの配置位置を変更する指示入力（例えば、味方キャラクタの位置から移動先の位置まで行われるドラッグ操作の入力）をユーザから受け付ける。詳細は後述するが、本実施形態においては、自軍エリア 4 1 内における味方キャラクタの位置によって、味方キャラクタによる敵キャラクタへの攻撃順および攻撃対象が変化し、さらに、敵キャラクタによる味方キャラクタへの攻撃の攻撃対象も変化する。そのため、ユーザは、所望の配置となるように自軍エリア 4 1 内における味方キャラクタの位置を変更したり、自軍エリア 4 1 と待機エリア 4 4 との間で味方キャラクタを移動させたりする。

10

## 【 0 1 0 7 】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、ターン内において、戦闘フェーズの前に、自軍エリアにおける味方キャラクタの配置をユーザの指示に応じて変更する。これによれば、ユーザは、後述する戦闘フェーズにおいて自身に有利な配置となるように味方キャラクタの配置を変更することができるので、第 2 ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 1 0 8 】

また、本実施形態においては、準備フェーズにおいて、ユーザは、自軍エリア 4 1 または待機エリア 4 4 内に配置されている味方キャラクタを削除することも可能である。すなわち、情報処理システムは、自軍エリア 4 1 および待機エリア 4 4 内における味方キャラクタを削除する指示入力をユーザから受け付ける。なお、情報処理システムは、味方キャラクタが削除された場合、当該味方キャラクタのコストに応じてユーザの所有コストを増加させるようにしてもよい。例えば、上記の場合、所有コストは、味方キャラクタのコストの分だけ、あるいは、味方キャラクタのコストの半分だけ増加されてもよい。

20

## 【 0 1 0 9 】

図 7 に示すように、準備フェーズ画像は、開始指示画像 5 2 を含む。開始指示画像 5 2 は、準備フェーズを終了して戦闘フェーズを開始する戦闘開始指示を行うためのボタン画像である。すなわち、開始指示画像 5 2 を指定する入力がユーザによって行われた場合、情報処理システムは、準備フェーズを終了して戦闘フェーズを開始する（図 6 参照）。

## 【 0 1 1 0 】

以上のように、本実施形態においては、ターン内において（より具体的には、準備フェーズにおいて）、情報処理システムは、第 2 ゲームの開始前にユーザにより指定された、第 1 の数（より具体的には、上記登録数）のキャラクタのうちから、複数の候補キャラクタとして、当該第 1 の数よりも少ない第 2 の数（より具体的には、上記提示数）の候補キャラクタを候補提示エリア 4 7 に配置する。このように、本実施形態によれば、味方キャラクタとなり得るキャラクタ（すなわち、利用キャラクタ）をユーザが第 2 ゲームの開始前に予め設定しておくことができる。これによって、味方キャラクタとなり得るキャラクタをどのように設定するかについて戦略性が生じるので、第 2 ゲームの戦略性を向上することができる。

30

## 【 0 1 1 1 】

## [ 2 - 2 - 3 . 戦闘フェーズ ]

本実施形態においては、戦闘フェーズが開始されると、情報処理システムは、戦闘エリア 4 0 に配置されている味方キャラクタおよび敵キャラクタについて攻撃順を決定する。なお、以下では、戦闘エリア 4 0 に配置されている味方キャラクタまたは敵キャラクタを総称して「配置キャラクタ」と呼ぶことがある。

40

## 【 0 1 1 2 】

本実施形態においては、配置キャラクタの攻撃順は、複数の決定基準に基づいて決定される。具体的には、本実施形態においては、決定基準として、以下に説明する第 1 ~ 第 5 基準が用いられる。

## 【 0 1 1 3 】

50

第1基準は、前衛側のエリアに配置されているか、それとも、後衛側のエリアに配置されているか、という基準である。ここで、本実施形態においては、自軍エリア41および敵軍エリア42は、それぞれ、前衛側のエリアと、後衛側のエリアとに区分することができる。自軍エリア41における前衛側のエリアとは、敵軍エリア42に近い側のエリア（すなわち、戦闘エリア40における下から2行目のエリア）であり、自軍エリア41における後衛側のエリアとは、敵軍エリア42に遠い側のエリア（すなわち、戦闘エリア40における一番下の行のエリア）である。また、敵軍エリア42における前衛側のエリアとは、自軍エリア41に近い側のエリア（すなわち、戦闘エリア40における上から2行目のエリア）であり、敵軍エリア42における後衛側のエリアとは、自軍エリア41に遠い側のエリア（すなわち、戦闘エリア40における一番上の行のエリア）である。

10

## 【0114】

本実施形態においては、前衛側のエリアに配置されている配置キャラクタは、後衛側のエリアに配置されている配置キャラクタよりも先になるように攻撃順が決定される。例えば、図8に示す例においては、前衛側のエリアに配置されている配置キャラクタ61a, 61b, 62a, および62bは、後衛側のエリアに配置されている配置キャラクタ61cよりも攻撃順が先になる。

## 【0115】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、配置キャラクタが前衛エリアに配置されているか、それとも、後衛エリアに配置されているかに基づいて、配置キャラクタの攻撃順を決定する。これによれば、ユーザは、例えば、戦闘フェーズにおける配置キャラクタの攻撃順を所望の順序とするために、戦闘エリアにおける配置キャラクタの配置を考慮して第2ゲームをプレイする。上記によれば、配置キャラクタの配置が第2ゲームのゲーム結果や進行に影響を与えることとなるので、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

20

## 【0116】

また、本実施形態においては、上記第1基準を最も優先して攻撃順が決定される。具体的には、情報処理システムは、前衛エリアに配置された配置キャラクタの攻撃順を、後衛エリアに配置された配置キャラクタの攻撃順よりも先にする。これによれば、前衛であるか後衛であるかの配置に基づく配置キャラクタの攻撃順がユーザにとってわかりやすくなるので、ユーザは味方キャラクタの配置に関する戦略を立てやすくなる。

30

## 【0117】

なお、他の実施形態において、配置キャラクタが前衛エリアに配置されているか、それとも、後衛エリアに配置されているかに基づいて配置キャラクタの攻撃順を決定する場合において、情報処理システムは、前衛エリアに配置された配置キャラクタの攻撃順が、後衛エリアに配置された配置キャラクタの攻撃順よりも必ずしも先になるように攻撃順を決定しなくてもよい。例えば、情報処理システムは、配置キャラクタが前衛エリアに配置されているか、それとも、後衛エリアに配置されているかに基づいて仮の攻撃順を算出し、さらに、他の決定基準に基づいて当該仮の攻撃順を補正することで最終的な攻撃順を決定してもよい。

## 【0118】

上記第1基準によっては全ての配置キャラクタについての攻撃順が決定できない場合（例えば、前衛エリアに複数の配置キャラクタが配置されている場合）、情報処理システムは、第2基準に基づいて攻撃順を決定する。第2基準は、配置キャラクタのレベルである。具体的には、情報処理システムは、上記第1基準によって攻撃順が決定できない複数の配置キャラクタについて、レベルが高い順となるように配置キャラクタの攻撃順を決定する。

40

## 【0119】

また、上記第1基準および上記第2基準によっては全ての配置キャラクタについての攻撃順が決定できない場合（例えば、レベルが同じ複数の配置キャラクタが前衛エリアに配置されている場合）、情報処理システムは、第3基準に基づいて攻撃順を決定する。第3

50

基準は、配置キャラクタの能力パラメータの1つである速さである。具体的には、情報処理システムは、上記第1基準および第2基準によって攻撃順が決定できない複数の配置キャラクタについて、速さの能力パラメータが高い順となるように配置キャラクタの攻撃順を決定する。

#### 【0120】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、配置キャラクタに関連付けられた能力パラメータ（例えば、第2基準におけるレベル、および/または、第3基準における速さのパラメータ）に基づいて、配置キャラクタ毎に攻撃順を決定する。これによれば、戦闘エリアにおける配置位置に加えて、配置キャラクタの能力パラメータを考慮して攻撃順が決定されるので、より多くの要素に基づいて攻撃順が決定されることとなる。これによって、第2ゲームの戦略性をより向上させることができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態においては、第2ゲーム中において各配置キャラクタの能力（レベルおよび速さを含む）は強化され得る。そのため、第2ゲーム中に配置キャラクタの能力を強化させるようにゲームを進めることも攻撃順に影響するので、第2ゲームの戦略性をより向上させることができる。

10

#### 【0121】

また、上記第1基準～第3基準によっては全ての配置キャラクタについての攻撃順が決定できない場合（例えば、レベルおよび速さが同じ複数の配置キャラクタが前衛エリアに配置されている場合）、情報処理システムは、第4基準に基づいて攻撃順を決定する。第4基準は、配置キャラクタが味方キャラクタであるか、それとも、敵キャラクタであるか、という基準である。具体的には、情報処理システムは、上記第1基準～第3基準によって攻撃順が決定できない複数の配置キャラクタについて、味方キャラクタの攻撃順を敵キャラクタの攻撃順よりも先にする。なお、他の実施形態においては、上記第1基準～第3基準によって攻撃順が決定できない複数の配置キャラクタについて、敵キャラクタの攻撃順が味方キャラクタの攻撃順よりも先にされてもよい。

20

#### 【0122】

また、上記第1基準～第4基準によっては全ての配置キャラクタについての攻撃順が決定できない場合（例えば、レベルおよび速さが同じ複数の味方キャラクタが前衛エリアに配置されている場合）、情報処理システムは、第5基準に基づいて攻撃順を決定する。第5基準は、配置キャラクタがより左側に配置されていることである。具体的には、情報処理システムは、上記第1基準～第4基準によって攻撃順が決定できない複数の配置キャラクタについて、より左側に配置されている配置キャラクタの攻撃順が先になるように、攻撃順を決定する。つまり、上記第1基準～第4基準によって攻撃順が決定できない複数の配置キャラクタについては、左側に配置されている順となるように攻撃順が決定される。例えば、図8に示す例において、味方キャラクタ61aおよび61bのレベルおよび速さが同一であるとした場合、第5基準に従って、味方キャラクタ61aの攻撃順は味方キャラクタ61bの攻撃順よりも先となるように決定される。なお、ここで言う「左側」とは、自軍エリアと敵軍エリアとのうち配置キャラクタ自身が配置されているエリアから、もう一方のエリアの方を向く方向を前方向としたときの左側である。つまり、敵キャラクタについては、表示画面上では、より右側に配置されている敵キャラクタの攻撃順が先になる。

30

40

#### 【0123】

上記第4基準および第5基準を用いることによって、本実施形態においては、上記第1基準～第3基準によっては全ての配置キャラクタの攻撃順が決定できない場合であっても、各配置キャラクタの攻撃順を一意に決定することができる。

#### 【0124】

本実施形態においては、上記5つの決定基準を用いて配置キャラクタの攻撃順を決定したが、攻撃順の決定方法は任意である。例えば、他の実施形態においては、これらの決定基準とは異なる他の決定基準が用いられてもよいし、これらの決定基準のいくつかが用いられなくてもよい。また、本実施形態においては、5つの決定基準に優先順位を付し、情

50

報処理システムは、優先順位が高い決定基準によって攻撃順が決定できない場合に、優先順位が低い決定基準を用いることとした。ここで、他の実施形態においては、情報処理システムは、決定基準毎に仮の攻撃順を算出し、それぞれ算出された複数の仮の攻撃順に基づいて（例えば、仮の攻撃順の平均値が高い順となるように）最終的な攻撃順を算出してもよい。

#### 【0125】

また、情報処理システムは、各配置キャラクタの攻撃対象を決定する。すなわち、味方キャラクタについては、敵キャラクタのうちから攻撃対象となるキャラクタが1つ決定される。敵キャラクタについては、味方キャラクタのうちから攻撃対象となるキャラクタが1つ決定される。

10

#### 【0126】

本実施形態においては、配置キャラクタの攻撃対象は、複数の決定基準に基づいて決定される。具体的には、本実施形態においては、決定基準として、以下に説明する第1～第4基準が用いられる。

#### 【0127】

第1基準は、戦闘エリア40における横方向に関する位置の差である。すなわち、情報処理システムは、攻撃主体となる配置キャラクタとの、横方向に関する位置の差が最も小さい相手キャラクタ（具体的には、攻撃主体が味方キャラクタである場合は敵キャラクタ、攻撃主体が敵キャラクタである場合は味方キャラクタ）を、攻撃対象に決定する。例えば、戦闘エリア40において、攻撃主体となる配置キャラクタと同じ列に配置されている相手キャラクタが存在する場合は、上記差が0である当該相手キャラクタが攻撃対象となる。また例えば、戦闘エリア40において、攻撃主体となる配置キャラクタと同じ列に配置されている相手キャラクタが存在せず、その隣の列に配置されている相手キャラクタが存在する場合は、上記差が1である当該相手キャラクタが攻撃対象となる。

20

#### 【0128】

上記のように、本実施形態においては、ゲーム画像において自軍エリアから敵軍エリアへの方向（すなわち、上下方向）を正面方向としたとき、情報処理システムは、自軍エリアに配置される味方キャラクタの攻撃対象を、当該味方キャラクタの正面方向に近い位置（すなわち、上記の差が小さい位置）に配置される敵キャラクタが、当該味方キャラクタの正面方向から遠い位置（すなわち、上記の差が大きい位置）に配置される敵キャラクタよりも優先されるように決定する。これによれば、ユーザは、例えば、戦闘フェーズにおける味方キャラクタの攻撃対象を所望の敵キャラクタとするために、配置キャラクタの配置を考慮して第2ゲームをプレイすることとなる。このように、本実施形態によれば、配置キャラクタの配置に応じて攻撃対象が決定されることで、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

30

#### 【0129】

なお、上記の差が小さい位置に配置される相手キャラクタが、上記の差が大きい位置に配置される相手キャラクタよりも優先されるように攻撃対象を決定する場合において、他の実施形態において、情報処理システムは、上記の差が最も小さい相手キャラクタを必ずしも攻撃対象に決定しなくてもよい。例えば、情報処理システムは、上記差に基づいて優先度を算出し、さらに、他の決定基準に基づいても優先度を算出し、これらの優先度に基づいて最終的な攻撃対象を決定してもよい。

40

#### 【0130】

また、本実施形態においては、戦闘エリア40においては自軍エリア41と敵軍エリア42とが上下方向に並んで配置され、各配置キャラクタの左右方向の位置の差に基づいて上記第1基準が判断された。ここで、他の実施形態においては、戦闘エリア40においては自軍エリア41と敵軍エリア42とが左右方向に並んで配置されてもよく、このとき、第1基準は、各配置キャラクタの上下方向の位置の差に基づいて判断されてもよい。

#### 【0131】

上記第1基準によっては攻撃対象が決定できない場合、情報処理システムは、第2基準

50

に基づいて攻撃対象を決定する。なお、上記の場合とは、例えば、攻撃主体の配置キャラクタと同じ列の前衛エリアと後衛エリアとの両方に相手キャラクタが配置されている場合、あるいは、攻撃主体の配置キャラクタが配置される列には相手キャラクタが配置されておらず、攻撃主体の配置キャラクタが配置される列の左側で隣接する列と、右側で隣接する列との両方に相手キャラクタが配置されている場合である。

【0132】

第2基準は、相手キャラクタが前衛側のエリアに配置されているか、それとも、後衛側のエリアに配置されているか、という基準である。具体的には、情報処理システムは、上記第1基準による決定に基づく攻撃対象となり得る相手キャラクタが複数である場合、当該複数の相手キャラクタのうち、前衛エリアに配置されている相手キャラクタ（攻撃主体の配置キャラクタに最も近い位置に配置されている相手キャラクタと言うこともできる）を攻撃対象とする。例えば、図8に示す例において、味方キャラクタ61bが攻撃主体である場合、第1基準による決定に基づいて攻撃対象は敵キャラクタ62bおよび62cに絞られ、第2基準による決定に基づいて攻撃対象は敵キャラクタ62bに決定される。

10

【0133】

上記のように、第2基準を用いる場合には、ユーザは、戦闘フェーズにおける敵キャラクタの攻撃対象を所望の味方キャラクタとするために、配置キャラクタの配置を考慮して第2ゲームをプレイすることとなる。これによって、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

【0134】

上記第1基準および第2基準によっては攻撃対象が決定できない場合、情報処理システムは、第3基準に基づいて攻撃対象を決定する。なお、上記の場合とは、例えば、攻撃主体の配置キャラクタが配置される列には相手キャラクタが配置されておらず、当該列の左側で隣接する列と、右側で隣接する列との両方の前衛エリアにおいて相手キャラクタが配置されている場合である。

20

【0135】

第3基準は、攻撃主体の配置キャラクタにとって相性が有利となることである。ここで、本実施形態においては、各キャラクタには複数種類（例えば、4種類）の属性のうち1つが設定され、属性と他の属性との組のうちいくつかの組については、一方が他方に対して有利となることが設定されている。具体的には、本実施形態においては、各キャラクタには、赤属性、青属性、緑属性、および、無色属性という4種類の属性のうち1つの属性が設定される。また、赤属性は緑属性に対して有利であり、青属性は赤属性に対して有利であり、緑属性は青属性に対して有利である、というように相性の有利不利の関係が設定される。なお、無色属性については、他の3つの属性のいずれに対しても相性の有利不利がないものとする。また、上記第1ゲームおよび第2ゲームにおいては、配置キャラクタの属性が相手キャラクタの属性に対して有利な属性である場合、両者の属性に有利不利がない場合に比べて、攻撃によるダメージ（すなわち、体力パラメータの減少量）が増加するものとする。一方、上記第1ゲームおよび第2ゲームにおいては、配置キャラクタの属性が相手キャラクタの属性に対して不利な属性である場合、両者の属性に有利不利がない場合に比べて、攻撃によるダメージが減少するものとする。

30

【0136】

具体的には、情報処理システムは、上記第1基準および第2基準による決定に基づく攻撃対象となり得る相手キャラクタが複数である場合、当該複数の相手キャラクタのうち、攻撃主体の配置キャラクタの属性に対して不利となる相性の属性を有する（つまり、攻撃主体の配置キャラクタの属性が有利となる）相手キャラクタを攻撃対象とする。なお、他の実施形態においては、上記複数の相手キャラクタのうち、攻撃主体の配置キャラクタの属性に対して不利となる相性の属性を有する相手キャラクタが存在しない場合、攻撃主体の配置キャラクタの属性に対して有利不利がない相性の属性を有する相手キャラクタが攻撃対象に決定されてもよい。

40

【0137】

50

上記のように、第3基準を用いる場合には、ユーザは、戦闘フェーズにおける味方キャラクターの攻撃対象を所望の敵キャラクターとするために、配置キャラクターの属性を考慮して第2ゲームをプレイすることとなる。これによって、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

【0138】

上記第1基準～第3基準によっては攻撃対象が決定できない場合、情報処理システムは、第4基準に基づいて攻撃対象を決定する。なお、上記の場合とは、例えば、攻撃主体の配置キャラクターが配置される列には相手キャラクターが配置されておらず、当該列の左側で隣接する列と、右側で隣接する列との両方の前衛エリアにおいて、攻撃主体の配置キャラクターの属性に対して不利となる相性の属性を有する相手キャラクターが存在しない場合である。

10

【0139】

第4基準は、相手キャラクターがより左側に配置されていることである。具体的には、情報処理システムは、上記第1基準～第3基準による決定に基づく攻撃対象となり得る相手キャラクターが複数である場合、当該複数の相手キャラクターのうち、左側に配置されている相手キャラクターを攻撃対象とする。なお、ここで言う「左側」とは、攻撃主体の配置キャラクターが配置されているエリアから、相手キャラクターが配置されているエリアの方を向く方向を前方向としたときの左側である。つまり、敵キャラクターについては、表示画面上では、上記複数の味方キャラクターのうち、右側に配置されている味方キャラクターが攻撃対象となる。本実施形態においては、上記第1基準～第3基準によっては攻撃対象が決定できない場合であっても、上記第4基準を用いることによって攻撃対象を一意に決定することができる。

20

【0140】

本実施形態においては、上記4つの決定基準を用いて配置キャラクターの攻撃対象を決定したが、攻撃対象の決定方法は任意である。例えば、他の実施形態においては、これらの決定基準とは異なる他の決定基準が用いられてもよいし、これらの決定基準のいくつかが用いられなくてもよい。また、本実施形態においては、5つの決定基準に優先順位を付し、情報処理システムは、優先順位が高い決定基準によって攻撃対象が決定できない場合に、優先順位が低い決定基準を用いることとした。ここで、他の実施形態においては、情報処理システムは、決定基準毎に仮の攻撃対象を算出し、それぞれ算出された複数の仮の攻撃対象に基づいて最終的な攻撃対象を決定する（例えば、最も多くの決定基準で仮の攻撃対象となった配置キャラクターを攻撃対象に決定する）ようにしてもよい。

30

【0141】

以上のように、本実施形態においては、配置キャラクターの攻撃順および攻撃対象は、上記のような決定基準に従って決定される。本実施形態においては、配置キャラクターの攻撃順および攻撃対象がランダムに決定されるわけではないので、ユーザは、戦闘フェーズの開始前に攻撃順および攻撃対象を予想して戦闘エリアにおける配置キャラクターの配置を検討することができる。これによって、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

【0142】

戦闘フェーズにおいて、情報処理システムは、上記のように決定された攻撃順で、上記のように決定された攻撃対象に対する攻撃を各配置キャラクターに行わせる。図9は、第2ゲームの戦闘フェーズにおいて表示されるゲーム画像である戦闘フェーズ画像の一例を示す図である。図9は、配置キャラクターが攻撃を行う場合における戦闘フェーズ画像の一例を示す図である。図9に示すように、戦闘フェーズにおいても準備フェーズと同様に、戦闘エリア40が表示部24に表示される。

40

【0143】

本実施形態においては、配置キャラクターが攻撃対象に対して攻撃を行う場合、情報処理システムは、図9に示すように、当該配置キャラクターを、攻撃対象を攻撃可能な位置に移動させる。具体的には、情報処理システムは、自身に隣接するマスに攻撃可能な位置に移動させる。具体的には、情報処理システムは、自身に隣接するマスを攻撃範囲とする味方キャラクターについては、攻撃対象となる敵キャラクターの1つ下のマスに移動させ、自身が

50

ら2マスの位置を攻撃範囲とする味方キャラクタについては、攻撃対象となる敵キャラクタの2つ下のマスに移動させる。また、情報処理システムは、自身に隣接するマスを攻撃範囲とする敵キャラクタについては、攻撃対象となる味方キャラクタの1つ上のマスに移動させ、自身から2マスの位置を攻撃範囲とする敵キャラクタについては、攻撃対象となる味方キャラクタの2つ上のマスに移動させる。なお、図9に示す例は、自身に隣接するマスを攻撃範囲とする味方キャラクタ61aが敵キャラクタ62aを攻撃する例であり、味方キャラクタ61aは、攻撃対象である敵キャラクタ62aの1つ下のマスに移動して攻撃を行う。なお、攻撃が終了した場合、攻撃を行った配置キャラクタは元の位置に戻る。

【0144】

なお、配置キャラクタが攻撃を行うために移動する場合において、移動先の位置に他の配置キャラクタが存在する場合、情報処理システムは、攻撃を行う配置キャラクタと、移動先の位置に存在する他の配置キャラクタとの位置を入れ替える。そして、攻撃が終了した場合、上記2つの配置キャラクタの位置を元に戻す。

【0145】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、戦闘エリアにおいて配置キャラクタの攻撃範囲に攻撃対象が存在しない場合、当該攻撃範囲に当該攻撃対象が含まれるように当該配置キャラクタを移動させて、当該攻撃対象に対する攻撃を当該配置キャラクタに行わせる。これによれば、攻撃主体となる配置キャラクタと、攻撃対象となる配置キャラクタとをユーザにわかりやすく認識させることができる。

【0146】

なお、本実施形態においては、自軍エリア41と敵軍エリア42との間に中間エリア43が設けられる(図9参照)。そのため、攻撃主体となる配置キャラクタは、もともと配置キャラクタが配置されない中間エリア43に移動して攻撃を行うケースがあり得るので、攻撃を行う配置キャラクタと、移動先の位置に存在する他の配置キャラクタとの位置を入れ替える機会を減らすことができる。これによって、攻撃時における配置キャラクタの移動をよりわかりやすくすることができる。

【0147】

なお、本実施形態においては、配置キャラクタが攻撃を行う際に移動が制限されて攻撃が行うことができなくなることを防止するべく、第2ゲームにおける戦闘エリアには、第1ゲームにおいて用いられる地形オブジェクトは配置されない。ただし、他の実施形態においては、第2ゲームにおける戦闘エリアに地形オブジェクトが配置されてもよい。

【0148】

本実施形態においては、第2ゲームにおいて、攻撃時におけるゲーム処理は、第1ゲームと同様に行われる。攻撃時におけるゲーム処理とは、具体的には、攻撃によるダメージ量を計算し、ダメージ量に応じて攻撃対象の配置キャラクタの体力パラメータを減少させる処理である。具体的には、情報処理システムは、攻撃時において以下の処理を実行する。

【0149】

攻撃主体の配置キャラクタが攻撃対象の配置キャラクタに対して攻撃を行う場合において、情報処理システムは、反撃条件が満たされれば、攻撃対象である配置キャラクタに、攻撃主体の配置キャラクタに対する反撃を行わせる。反撃が行われる場合には、攻撃主体の配置キャラクタについてもダメージ量の計算が行われ、当該配置キャラクタの体力パラメータが減少する。なお、上記の反撃条件の具体的な内容は任意である。本実施形態においては、反撃条件は、攻撃主体の配置キャラクタの攻撃範囲と、攻撃対象の配置キャラクタの攻撃範囲とが同じであること、あるいは、攻撃対象のキャラクタが、攻撃範囲にかかわらず反撃を行うことができる所定のスキルを装備していることである。

【0150】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、攻撃順に従って第1の配置キャラクタが攻撃対象である第2の配置キャラクタを攻撃する場合、反撃条件が満たされれば、当該第2の配置キャラクタの攻撃順にかかわらず、当該第2の配置キャラクタに

10

20

30

40

50

よる当該第1の配置キャラクタに対する反撃によって、当該第1の配置キャラクタに関連付けられた体力パラメータを減少させる。これによれば、ユーザは、例えば、攻撃対象となる配置キャラクタによる反撃の影響も考慮して自軍エリア41における味方キャラクタの配置を検討することとなる。このように、本実施形態によれば、攻撃対象が反撃を行うことを可能にすることによって、第2ゲームの戦略性をより向上することができる。

【0151】

攻撃主体の配置キャラクタが攻撃対象の配置キャラクタに対して攻撃を行う場合において、情報処理システムは、各配置キャラクタのスキルの影響を考慮する。例えば、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する場合において、他の味方キャラクタが「周囲2マス以内の味方キャラクタの攻撃力を3上昇させる」というスキルを装備している例を考える。この例において、情報処理システムは、攻撃主体の味方キャラクタが上記他の味方キャラクタの周囲2マス以内に存在することを条件として、攻撃主体の味方キャラクタの攻撃力を3上昇させてダメージ量を計算する。なお、各配置キャラクタのスキルが、スキルを装備している配置キャラクタと、当該スキルの影響を受ける配置キャラクタとの位置関係を条件として効果が発動するスキルである場合、本実施形態においては、攻撃主体となる配置キャラクタが攻撃のために移動した後の位置に基づいて、スキル効果の発動が判定される。ただし、他の実施形態においては、攻撃主体となるキャラクタが移動する前の位置に基づいて、スキル効果の発動が判定されてもよい。

10

【0152】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、所定の能力（具体的には、スキル）を有する配置キャラクタが戦闘エリアに配置されている場合、当該配置キャラクタとは異なる他の配置キャラクタのうち、当該所定の能力に応じたいくつかの配置キャラクタに関連付けられた能力パラメータを、今回のターン内において当該所定の能力に応じて変化させる。そして、変化後の能力パラメータが関連付けられる配置キャラクタが攻撃を行う、および/または、攻撃対象となる場合、情報処理システムは、当該変化後の能力パラメータに基づいて、攻撃対象となる配置キャラクタに関連付けられた体力パラメータを減少させる。

20

【0153】

なお、上記「当該所定の能力に応じたいくつかの配置キャラクタ」とは、例えば、「周囲2マス以内の味方キャラクタの攻撃力を3上昇させる」というスキルを味方キャラクタが有している場合であれば、当該味方キャラクタの周囲2マス以内に配置された他の味方キャラクタを指す意味である。また、所定の能力は、当該能力を有する配置キャラクタの味方となる配置キャラクタに対して影響を与えるものに限らず、当該能力を有する配置キャラクタの敵となる配置キャラクタに対して影響を与える（例えば、敵となる配置キャラクタの能力パラメータを減少させる）ものであってもよい。

30

【0154】

上記によれば、攻撃主体の配置キャラクタと攻撃対象の配置キャラクタとに加えて、その他の配置キャラクタの能力も考慮して、体力パラメータの計算が行われる。これによって、第2ゲームの戦略性を向上することができる。また、配置キャラクタが有するスキルが、当該配置キャラクタと他の配置キャラクタとの戦闘エリアにおける位置関係に依存して効果が生じるものである場合には、ユーザは、戦闘エリアにおける配置キャラクタの配置を考慮して第2ゲームをプレイすることとなる。したがって、上記の場合には、第2ゲームの戦略性をより向上することができる。

40

【0155】

なお、上記スキルによって配置キャラクタの能力パラメータが変化されるタイミングは、戦闘フェーズの開始時であってもよいし、能力パラメータが変化される配置キャラクタによる攻撃が行われる時（具体的には、直前）であってもよいし、スキルを有する配置キャラクタによる攻撃が行われた後であってもよい。なお、戦闘フェーズの開始時に能力パラメータが変化される場合には、上述の行動順は変化後の能力パラメータ（具体的には、速さ）に基づいて決定されてもよい。

50

## 【 0 1 5 6 】

攻撃主体の配置キャラクタが攻撃対象の配置キャラクタに対して攻撃を行う場合において、情報処理システムは、これらの配置キャラクタの属性の相性を考慮する。すなわち、上述したように、攻撃主体の配置キャラクタの属性が攻撃対象の相手キャラクタの属性に対して有利な属性である場合、情報処理システムは、両者の属性に有利不利がない場合に比べて、攻撃によるダメージを増加させる。また、攻撃主体の配置キャラクタの属性が攻撃対象の相手キャラクタの属性に対して不利な属性である場合、両者の属性に有利不利がない場合に比べて、攻撃によるダメージを減少させる。

## 【 0 1 5 7 】

上記のように、本実施形態においては、味方キャラクタまたは敵キャラクタとなる各キャラクタにはそれぞれ、複数種類のうち少なくとも1つの属性が設定されており、複数種類の各属性の少なくとも1種類は、少なくとも1つの他の属性との間に相性を有している。情報処理システムは、攻撃を行う配置キャラクタの属性と攻撃対象となる配置キャラクタの属性との相性に応じて、当該攻撃による当該攻撃対象となった配置キャラクタ関連付けられた体力パラメータの減少量を変化させる。上記によれば、攻撃主体の配置キャラクタと攻撃対象の配置キャラクタとの相性も考慮して体力パラメータの計算が行われるので、第2ゲームの戦略性をより向上することができる。

10

## 【 0 1 5 8 】

攻撃主体の配置キャラクタが攻撃対象の配置キャラクタに対して攻撃を行う場合において、情報処理システムは、両者の配置キャラクタの速さの能力パラメータが条件を満たす場合、2回攻撃を行わせる。本実施形態においては、例えば両者の配置キャラクタの速さの差が所定値（例えば、5）以上であることを条件として、速さの能力パラメータが高い方の配置キャラクタは、速さの能力パラメータが低い方の配置キャラクタに対して2回攻撃（または反撃）を行うことができる。

20

## 【 0 1 5 9 】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、配置キャラクタに対応付けられた速さを示すパラメータに基づいて、配置キャラクタ毎に攻撃順および攻撃回数を決定する。これによれば、配置キャラクタの1つの能力パラメータが攻撃順だけでなく攻撃回数にも影響を与えることで、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

## 【 0 1 6 0 】

本実施形態においては、以上に述べた点（具体的には、攻撃対象による反撃が行われる点、他の配置キャラクタのスキルが考慮される点、属性の相性が考慮される点、速さに応じて2回攻撃が行われる点）については、第1ゲームと第2ゲームとで共通である。したがって、第1ゲームを行ったことがあるユーザにとっては、第2ゲームにおける戦闘がイメージしやすく、第2ゲームをユーザにとって理解しやすいものにすることができる。

30

## 【 0 1 6 1 】

戦闘フェーズにおいては、上記のようにして配置キャラクタ毎に攻撃対象に対する攻撃が行われ、情報処理システムは、攻撃が行われる毎に配置キャラクタ（具体的には、攻撃対象の配置キャラクタ、および、反撃が行われる場合には攻撃主体の配置キャラクタ）の体力パラメータを減少させる。本実施形態においては、情報処理システムは、体力パラメータが減少した結果、体力パラメータの値が0となった配置キャラクタを戦闘エリア40から除去する。

40

## 【 0 1 6 2 】

なお、本実施形態においては、準備フェーズにおいては、配置キャラクタとともに当該配置キャラクタの能力パラメータ（具体的には、レベル）が表示される（図8参照）。一方、戦闘フェーズにおいては、配置キャラクタとともに当該配置キャラクタの体力パラメータが表示される（図9に示す例においては、例えば味方キャラクタ61aについて、現在の体力パラメータを示す「35」という値が表示されている）。具体的には、本実施形態においては、準備フェーズにおいては、配置キャラクタとともに、当該配置キャラクタのレベルを示す数値（例えば、図8に示す「15」の数値）が表示され、戦闘フェーズに

50

においては、当該数値に代えて、配置キャラクタとともに、当該配置キャラクタの現在の体力パラメータを示す数値が表示される。これによれば、準備フェーズにおいてはユーザに各配置キャラクタの能力を提示することができるとともに、戦闘フェーズにおいては各配置キャラクタの状態を提示することができる。これによって、各フェーズに応じた適切な情報をユーザに提示することができ、ユーザの利便性を向上することができる。

【0163】

上述のように、本実施形態においては、戦闘エリア40に配置される全ての配置キャラクタについて攻撃順が設定される。ただし、攻撃順が回ってくる前に戦闘エリア40から除去された配置キャラクタについては、攻撃が行われない。情報処理システムは、戦闘エリア40に存在している全ての配置キャラクタについて攻撃が終了したことに応じて、戦闘フェーズを終了する。

10

【0164】

以上のように、本実施形態においては、戦闘フェーズにおいては、配置キャラクタの攻撃順および攻撃対象は情報処理システムによって決定されるので、ユーザはゲーム操作を行う必要はない。したがって、ユーザは、第2ゲームにおいては第1ゲームよりも簡易なゲーム操作でゲームをプレイすることができる。

【0165】

なお、本実施形態においては、戦闘フェーズにおいては、情報処理システムは、自動的に(すなわち、ユーザによる入力がなくとも)ゲームを進行させる。ただし、他の実施形態においては、情報処理システムは、戦闘フェーズにおけるゲーム進行を一時停止させる指示入力や、一時停止されたゲーム進行を再度進めるための指示入力をユーザから受け付けるようにしてもよい。

20

【0166】

[2-2-4. 結果表示フェーズ]

本実施形態においては、戦闘フェーズが終了すると、結果表示フェーズが開始される(図6参照)。結果表示フェーズにおいて、端末装置2は、今回のターンにおけるゲーム結果を表示部24に表示する。本実施形態においては、ゲーム結果として、今回のターンにおけるゲーム(すなわち、戦闘フェーズにおける戦闘ゲーム)の勝敗と、ユーザのスコアとが表示される。

【0167】

30

本実施形態においては、ゲームの勝敗は、各味方キャラクタの体力パラメータと、各敵キャラクタの体力パラメータに基づいて判断される。具体的には、情報処理システムは、今回のターンにおけるゲーム終了時における各味方キャラクタの体力パラメータ(つまり、戦闘ゲーム後における残りの体力)の合計値と、ゲーム終了時における各敵キャラクタの体力パラメータの合計値とを算出する。そして、情報処理システムは、前者が後者よりも大きい場合、ユーザの勝利と判断し、前者が後者よりも小さい場合、ユーザの敗北と判断する。

【0168】

なお、ゲームの勝敗の判断方法は任意であり、本実施形態のような各配置キャラクタの体力パラメータに基づく方法に限らない。例えば、他の実施形態においては、ゲームの勝敗の判断方法は、ゲーム終了時に配置されている味方キャラクタの数と敵キャラクタの数とに基づいて勝敗を判断する方法であってもよいし、味方キャラクタが敵キャラクタに与えたダメージ量の合計値と、敵キャラクタが味方キャラクタに与えたダメージ量の合計値との比較に基づく方法であってもよい。

40

【0169】

本実施形態においては、ユーザのスコアは、各味方キャラクタの体力パラメータと、各敵キャラクタの体力パラメータに基づいて判断される。具体的には、情報処理システムは、ゲーム終了時における各味方キャラクタの体力パラメータの合計値から、ゲーム終了時における各敵キャラクタの体力パラメータの合計値を減算した値に基づいてスコアを算出する。より具体的には、スコアは、上記の減算値に、所定条件下で付与されるボーナス値

50

を加算した値として算出される。なお、ボーナス値の具体的な内容は任意である。例えば、ゲームに勝利した場合にボーナス値が加算されてもよいし、戦闘フェーズにおいて特定の配置キャラクタを用いたことに応じてボーナス値が加算されてよいし、あるいは、戦闘フェーズにおいて敵キャラクタを全滅させたことに応じてボーナス値が加算されてよい。また、第2ゲームにおいて複数の難易度が設定される場合には、難易度に応じてボーナス値が加算されてもよい。

#### 【0170】

なお、スコアの算出方法は任意であり、本実施形態のような各配置キャラクタの体力パラメータに基づく方法に限らない。例えば、他の実施形態においては、スコアは、第2ゲームの勝敗に基づいて算出されてもよいし、第2ゲーム終了時に配置されている味方キャラクタの数と敵キャラクタの数とに基づいて算出されてもよいし、味方キャラクタが敵キャラクタに与えたダメージ量の合計値と、敵キャラクタが味方キャラクタに与えたダメージ量の合計値との比較に基づいて算出されてもよい。

10

#### 【0171】

また、本実施形態においては、情報処理システムは、今回のターンにおけるスコアを算出して表示することに加えて、これまでのターンにおけるスコアの合計を算出して表示する。その結果、第2ゲームの最終ターンの終了時には、第2ゲームのスコア（「ゲームスコア」と呼ぶ。）として、各ターンにおけるスコアの合計が算出される。詳細は後述するが、本実施形態においては、ゲームスコアに基づいて、後述する累積スコア（すなわち、第2ゲーム毎のゲームスコアの累積値）が算出され、累積スコアに基づいて、ユーザに対してゲーム内報酬が付与される。

20

#### 【0172】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、自軍エリアに配置されている味方キャラクタに関連付けられた体力パラメータの合計値と、敵軍エリアに配置されている敵キャラクタに関連付けられた体力パラメータの合計値との差に基づいて、ユーザに関連付けられたユーザパラメータ（すなわち、ゲーム内報酬を付与するために用いられるパラメータ。具体的には、ゲームスコア）の値を算出する。これによれば、第2ゲームの対戦内容を反映したスコアを算出することによって、対戦内容に応じた報酬をユーザに付与することができる。例えば、大差で勝利した場合には接戦で勝利した場合よりもユーザは多くのスコアを獲得することができ、その結果、より良い報酬を取得することができる。

30

#### 【0173】

##### [ 2 - 2 - 5 . 2 ターン目以降のゲーム ]

第2ゲームにおいて、1ターン目の各フェーズが終了すると、2ターン目のゲームが開始される。2ターン目以降についても1ターン目と同様に、準備フェーズ、戦闘フェーズ、および、結果表示フェーズが順に実行される。

#### 【0174】

図10は、第2ゲームの2ターン目における準備フェーズ画像の一例を示す図である。なお、図10に示す例は、図7～図9に示す1ターン目の状態の後で2ターン目において表示される準備フェーズ画像の一例である。図10に示すように、2ターン目においても1ターン目と同様、戦闘エリア40には味方キャラクタおよび敵キャラクタ（図10では、味方キャラクタ61aおよび61bと、敵キャラクタ71a～71c）が配置され、候補提示エリア47には候補キャラクタが配置される。

40

#### 【0175】

本実施形態においては、ターンの開始時には、情報処理システムは、前のターンの戦闘フェーズにおいて配置されていた味方キャラクタをそのまま配置する。今回のターンの開始時に配置される味方キャラクタは、前回のターンにおける戦闘フェーズの開始時に配置されていた味方キャラクタと同じである。つまり、情報処理システムは、あるターンの開始時ににおいて自軍エリアに配置されていた味方キャラクタを残した状態で当該ターンの次のターンを開始する。したがって、あるターンにおける戦闘フェーズにおいて敵キャラク

50

タに倒された（すなわち、戦闘エリアから除去された）味方キャラクタであっても、次のターンにおいては自軍エリアに再度配置される。これは、仮に前回のターンにおいて倒された味方キャラクタを今回のターンでは戦闘エリア40に配置しないこととすると、例えば前回のターンにおいて多くの味方キャラクタが倒されてしまった場合に今回のターンにおけるゲームの難易度が高くなりすぎる可能性があるためである。また、本実施形態においては、第2ゲームにおいては利用キャラクタを強化する（育成するとも言える）ことに面白さがあるので、強化された味方キャラクタが倒された後は配置できないこととすれば、利用キャラクタを強化する面白さが薄れてしまうおそれがあるためである。

**【0176】**

また、本実施形態においては、ターンの開始時には、情報処理システムは、自軍エリアに配置される味方キャラクタの体力パラメータを上限値（すなわち、上記最大体力）とする。つまり、あるターンにおける戦闘フェーズにおいて敵キャラクタによる攻撃で味方キャラクタの体力パラメータの値が上限値よりも小さくなった場合でも、次のターンにおいて当該味方キャラクタのパラメータは上限値に戻される。これによって、例えば前回のターンにおいて味方キャラクタの体力パラメータが小さくなってしまったことによって今回のターンにおけるゲームの難易度が高くなりすぎる可能性を低減することができる。

10

**【0177】**

なお、情報処理システムは、ターンの開始時には、利用キャラクタのうちから候補キャラクタを再度選出し、端末装置2は、選出した候補キャラクタを候補提示エリア47に新たに配置する（図10参照）。上述のように、候補キャラクタの選出はランダムに行われるので、前回のターンとは異なる候補キャラクタが選出され得る。

20

**【0178】**

ここで、本実施形態においては、情報処理システムは、ターン数が小さいうちは、コストが低い利用キャラクタのみが候補キャラクタとして選出されるようにする。例えば、情報処理システムは、現在のターン数に1を加算した値よりも大きいコストの利用キャラクタが候補キャラクタとして選出されない（例えば、2ターン目においてはコストが3よりも大きい利用キャラクタは候補キャラクタとして選出されない）、または、選出されにくいようにする。これによれば、第2ゲームを開始してからターン数が小さいうちに、強い利用キャラクタ（すなわち、コストの高い利用キャラクタ）が自軍エリア41に配置され、第2ゲームの難易度が低くなりすぎる可能性を低減することができる。

30

**【0179】**

また、情報処理システムは、コストの低い利用キャラクタの選出確率が、コストの高い利用キャラクタの選出確率よりも高くなる方法で、候補キャラクタの選出を行ってもよい。

**【0180】**

なお、利用キャラクタのうちから候補キャラクタを選出する方法は任意である。例えば、他の実施形態においては、情報処理システムは、所定の規則に従って（例えば、利用キャラクタとして登録された順序に従って）利用キャラクタのうちから候補キャラクタを選出してもよい。

**【0181】**

また、上述のように、本実施形態においては、1ターン毎にユーザに所有コストが付与される。ここで、情報処理システムは、ターン数が小さいうちは、所有コストが付与される量を小さくし、ターン数が進むに連れて、付与される量を大きくしてもよい。例えば、情報処理システムは、1ターン目には所有コストを2だけ増加し、2ターン目には所有コストを3だけ増加するようにしてもよい。これによれば、第2ゲームを開始してからターン数が小さいうちに、強い利用キャラクタが自軍エリア41に配置され、第2ゲームの難易度が低くなりすぎる可能性を低減することができる。

40

**【0182】**

また、情報処理システムは、敵軍エリア42に配置される敵キャラクタを、1ターン毎に設定する。本実施形態においては、敵軍エリア42に配置される1以上の敵キャラクタからなるセットは、毎ターン異なるように設定される。なお、敵キャラクタの設定方法に

50

については後述する。

#### 【0183】

##### [ 2 - 2 - 6 . 更新条件に基づく強化 ]

本実施形態においては、第2ゲーム中において所定の条件下で味方キャラクタを強化する(成長させる)ことができる。すなわち、情報処理システムは、味方キャラクタが更新条件を満たした場合、当該味方キャラクタのレベルを上昇させる。以下、味方キャラクタのレベルを上昇させる処理について説明する。

#### 【0184】

図11は、第2ゲーム中における準備フェーズ画像の一例を示す図である。図11に示す例においては、同じキャラクタである2つのキャラクタ75が自軍エリア41に配置されており、さらに、同じキャラクタ75が候補キャラクタとして候補提示エリア47に配置されている状態である。このように、本実施形態においては、同一の味方キャラクタが自軍エリア41に複数配置されることもあるし、自軍エリア41に配置されている味方キャラクタと同一のキャラクタが候補キャラクタとして配置されることもある。また、図示しないが、同一のキャラクタが複数同時に候補キャラクタとして提示されることもある(ただし、後述するように一定の制限がある)。

10

#### 【0185】

本実施形態においては、味方キャラクタのレベルを上昇させるための上記更新条件は、同じキャラクタが3つ同時に自軍エリア41に配置されることである。つまり、同じ味方キャラクタが3つ同時に自軍エリア41に配置されたことに応じて、情報処理システムは、当該味方キャラクタのレベルを上昇させる。図11に示す例においては、候補提示エリア47内の候補キャラクタ75を味方キャラクタとして自軍エリア41に配置する指示入力ユーザによって行われたことに応じて、情報処理システムは、当該味方キャラクタのレベルを上昇させる。

20

#### 【0186】

図12は、図11に示す状態から味方キャラクタのレベルが上昇した状態の一例を示す図である。図12に示す例においては、味方キャラクタ75のレベルは10上昇し、25となっている。このように、本実施形態においては、更新条件を満たした味方キャラクタについては、レベルが10上昇する。なお、上述のように、本実施形態においては、第2ゲームにおける利用キャラクタの各種の能力パラメータ(ただし、レベルを除く)、レアリティ、および、スキルは、当該利用キャラクタのレベルに基づいて設定される。したがって、味方キャラクタのレベルが上昇することに応じて、味方キャラクタの能力(すなわち、各種の能力パラメータ、レアリティ、および、スキル)が強化される。

30

#### 【0187】

図12に示すように、本実施形態においては、更新条件を満たした味方キャラクタ75は1つとなる(3つのキャラクタが合成されたとも言える)。これは、レベルが上昇した味方キャラクタを3つとも配置するとすれば、自軍エリア41に配置される味方キャラクタが全体として強くなりすぎ、ゲームの難易度が低下しすぎてしまう可能性があるためである。また、上記によれば、レベルを上昇させる代わりに味方キャラクタを1体のみ配置するか、それとも、レベルを上昇させずに味方キャラクタを2体配置するかという選択に戦略性が生じるので、ゲームの興趣性を向上することができる。

40

#### 【0188】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、自軍エリアに配置された味方キャラクタのうち条件を満たす複数の味方キャラクタを合成して1つの味方キャラクタとし、合成後の味方キャラクタに関連付けられる能力を、合成前の味方キャラクタに関連付けられた能力とは異なる内容に設定する。これによって、ゲームの戦略性を向上することができる。

#### 【0189】

なお、上記「複数の味方キャラクタを合成(する)」とは、本実施形態のように同一の味方キャラクタを合成することの他、異なる複数の味方キャラクタを合成することを含む

50

意味である。例えば、他の実施形態においては、情報処理システムは、特定の3種類の味方キャラクタを1つの味方キャラクタに合成することで、当該味方キャラクタのレベルを上昇させてもよい。

【0190】

また、「合成後の味方キャラクタに関連付けられる能力を、合成前の味方キャラクタに関連付けられた能力とは異なる内容に設定する」とは、合成後の味方キャラクタの各能力のそれぞれを、合成前の味方キャラクタの各能力よりも高くする意味に限らない。例えば、他の実施形態においては、情報処理システムは、合成後の味方キャラクタの能力の一部を、合成前の味方キャラクタの能力よりも高くしつつ、合成後の味方キャラクタの能力の他の一部を、合成前の味方キャラクタの能力よりも低くするようにしてもよい。これによっても本実施形態と同様、ゲームの戦略性を向上するという効果を奏することができる。

10

【0191】

ここで、上述のように、本実施形態においては、情報処理システムは、第2ゲームにおいて、第1ゲームにおける所有キャラクタの能力よりも低い能力を示すように能力が設定される味方キャラクタ（利用キャラクタとも言うことができる）を当該第2ゲームの仮想空間（具体的には、戦闘エリア）に配置する（図5参照）。そして、情報処理システムは、第2ゲームの実行中において、仮想空間に配置されている味方キャラクタに関する更新条件が満たされた場合、当該更新条件を満たした味方キャラクタを、強化されるように更新された能力を有するように変化させる。つまり、本実施形態においては、第2ゲームの開始時においては、利用キャラクタは所有キャラクタよりも弱く設定され得るものの、第2ゲーム中において利用キャラクタを強化することができ、場合によっては所有キャラクタよりも強化することもできる（図5参照）。このように、本実施形態においては、ユーザは、第1ゲームにおいて強化済みの所有キャラクタについても、第2ゲームにおいて再度強化する楽しみを得ることができる。このように、本実施形態によれば、情報処理システムは、第1ゲームにおける所有キャラクタを用いた第2ゲームとして、育成要素を含む新規なゲームを提供することができる。

20

【0192】

なお、本実施形態においては、情報処理システムは、第2ゲームが新たに開始される度に、当該第2ゲームにおける利用キャラクタの能力を示す第2能力データを設定する。つまり、第2ゲームが開始される度に利用キャラクタの能力が設定し直されるので、ユーザは、育成要素を含む第2ゲームを何度も楽しむことができる。

30

【0193】

なお、本実施形態においては、所有キャラクタに関する更新条件（すなわち、第1ゲームにおける更新条件）は、味方キャラクタに関する更新条件（すなわち、第2ゲームにおける更新条件）とは異なっている。これによれば、第1ゲームと第2ゲームとではキャラクタが強化される（例えば、レベルが上昇する）条件が異なるので、第1ゲームと第2ゲームとのゲーム性を異ならせることができる。これによって、第1ゲームと第2ゲームとの両方をプレイする動機付けをユーザに与えることができる。

【0194】

上述のように、本実施形態においては、第2ゲームにおいて味方キャラクタのレベルが上昇することに応じて、当該味方キャラクタの能力が強化される。ここで、情報処理システムは、味方キャラクタの少なくとも一部の能力（例えば、スキルおよび追加強化）に関して、所有キャラクタの能力と、味方キャラクタの能力の上限とを同じに設定する。具体的には、味方キャラクタのスキルの上限（すなわち、スキルの最終段階）は、所有キャラクタのスキルと同じに設定される。また、味方キャラクタの追加強化の強化段階の上限は、所有キャラクタの追加強化と同じに設定される。上記によれば、所有キャラクタの能力を強化することによって利用キャラクタの能力の上限が上昇するので、第2ゲームをプレイするユーザに対して、第1ゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

40

【0195】

また、本実施形態においては、情報処理システムは、味方キャラクタの少なくとも一部

50

の能力（例えば、レアリティ）に関して、所有キャラクタの能力の上限と、味方キャラクタの能力の上限とを同じに設定する。具体的には、味方キャラクタのレアリティの上限は、所有キャラクタのレアリティの上限と同じ「5」に設定される。上記によれば、味方キャラクタのレベルが上昇して味方キャラクタが強化された場合に、レアリティおよびスキルが上限に達したことをユーザにとって分かりやすくすることができる。

【0196】

また、本実施形態においては、情報処理システムは、味方キャラクタの少なくとも一部の能力に関しては、所有キャラクタの能力の上限とは独立した値を上限として、味方キャラクタの能力を更新する。具体的には、味方キャラクタのレベルの上限は、所有キャラクタのレベルの上限（すなわち、40）とは異なり、「99」に設定される。また、レベル以外の他の能力パラメータについても、味方キャラクタの能力パラメータの上限は、所有キャラクタの能力パラメータの上限とは異なる値（具体的には、より大きい値）に設定される。これによれば、第2ゲームにおいては第1ゲームよりもキャラクタをより強化することができるので、キャラクタをより強くしたいと考えるユーザに対して、第2ゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

10

【0197】

本実施形態においては、ある味方キャラクタが更新条件を満たした場合、当該味方キャラクタに加えて、他の利用キャラクタ（味方キャラクタとしてすでに戦闘エリアに配置されているキャラクタの他、戦闘エリアに配置されていない利用キャラクタも含む。）についても、レベルが上昇する。図12に示す例においては、更新条件を満たした味方キャラクタ75についてレベルが10上昇し、他の味方キャラクタについてはレベルが2上昇している。

20

【0198】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、第2ゲームの実行中において味方キャラクタに関する更新条件が満たされた場合、当該更新条件を満たした味方キャラクタと、当該味方キャラクタとは異なる他の味方キャラクタの能力が強化されるように、各味方キャラクタの能力を更新する。ここで、味方キャラクタの能力に差がつきすぎると、能力が低い味方キャラクタをゲームにおいて活躍させることが難しくなり、ゲームの興趣性が低下してしまうおそれがある。これに対して、本実施形態によれば、更新条件を満たした味方キャラクタと、その他の味方キャラクタとの能力に差がつくことを軽減することができる。

30

【0199】

なお、本実施形態における第2ゲームにおいては、更新条件を満たした味方キャラクタについてはレベルが一度に10上昇するので、第1ゲームにおいて所有キャラクタが更新条件を満たした場合に比べると、更新条件が満たされた場合に強化される量（すなわち、レベルの上昇量）が大きくなっている。そのため、仮に、更新条件を満たした味方キャラクタについてのみレベルが上昇されるとすれば、更新条件を満たした味方キャラクタとその他の利用キャラクタとのレベル差がつきやすくなる。これに関して、本実施形態においては、上記のように、更新条件を満たしていない味方キャラクタについてもレベルを上昇させることで、利用キャラクタ間で大きなレベル差がつく可能性を低減している。

40

【0200】

ここで、本実施形態においては、更新条件を満たした味方キャラクタに関するレベルの上昇量（すなわち、10）は、更新条件を満たしていない他の利用キャラクタに関するレベルの上昇量（すなわち、2）よりも大きく設定される。すなわち、情報処理システムは、第2ゲームの実行中において利用キャラクタに関する更新条件が満たされた場合、当該更新条件を満たした利用キャラクタの方が他の利用キャラクタよりも能力が大きく強化されるように、利用キャラクタの能力を更新する。ここで、仮に、更新条件を満たした味方キャラクタとその他の利用キャラクタとでレベルの上昇量を同じにすれば、どのキャラクタについて更新条件を満たしても結果が同じとなるので、戦略性に欠けることとなる。これに対して、本実施形態においては、更新条件を満たした味方キャラクタとその他の利用

50

キャラクタとの間で強化される量が異なることによって、ユーザはどの味方キャラクタについて更新条件を満たすかを考えながら第2ゲームを進めることになるので、第2ゲームの戦略性を向上することができる。

#### 【0201】

なお、本実施形態においては、ある味方キャラクタのレベルが上昇した後において、当該味方キャラクタと同じキャラクタが候補キャラクタとして新たに選出された場合、当該候補キャラクタのレベルは、当該味方キャラクタのレベルと同じに設定される。例えば、図12に示す状態の後で、味方キャラクタ75と同じキャラクタが候補キャラクタとして新たに選出された場合、当該候補キャラクタのレベルは、味方キャラクタ75のレベルと同じ「25」となる。つまり、第2ゲームにおいては、同じ利用キャラクタが複数登場することがあるが、それらの利用キャラクタは全て同じレベルに設定される。これによって、ユーザは、各利用キャラクタの現在のレベルを把握しやすくなる。

10

#### 【0202】

上述のように、本実施形態においては、同一のキャラクタが複数同時に候補キャラクタとして提示されることもある。ただし、候補キャラクタとして同じキャラクタが3つ同時に選出されてしまうと、当該キャラクタのレベルを容易に上昇させることができるようになってしまう。そのため、本実施形態においては、情報処理システムは、同時に選出される候補キャラクタのみによって更新条件を満たされないように（すなわち、同じキャラクタが3つ同時に選出されないように）、候補キャラクタを選出する。これによって、更新条件が容易に満たされる可能性を低減することができる。

20

#### 【0203】

##### [2-2-7. 配置キャラクタの配置に基づく強化]

本実施形態における第2ゲームにおいては、戦闘エリアにおいて配置される味方キャラクタの組み合わせに応じて、味方キャラクタの能力が強化される。以下では、味方キャラクタのこのような組み合わせによる強化を「組み合わせ強化」と呼ぶ。以下、組み合わせ強化について説明する。

#### 【0204】

本実施形態においては、情報処理システムは、自軍エリア41に配置されている各味方キャラクタが所定の味方キャラクタの組み合わせを含む場合、当該各味方キャラクタの能力を強化する。上記の所定の味方キャラクタの組み合わせは、ゲームアプリケーションにおいて予め定められる。本実施形態においては、組み合わせ強化が行われる組み合わせは、特定の3種類（例えば、剣、槍、および、斧）の武器を装備するキャラクタの組み合わせ、または、特定の1種類の属性（例えば、赤属性）を有する3種類のキャラクタの組み合わせであるとする。なお、組み合わせ強化が行われる組み合わせの内容は任意であり、上記に限らない。また、上記のように、組み合わせ強化が行われる組み合わせは1種類に限らず複数種類であってもよい。

30

#### 【0205】

図13は、組み合わせ強化が行われる場合における戦闘フェーズ画像の一例を示す図である。図13に示す例においては、剣、槍、および、斧の武器をそれぞれ装備する3種類のキャラクタの組み合わせ（図13に示す味方キャラクタ81a～81c）が自軍エリア41に配置されている。したがって、情報処理システムは、味方キャラクタについて組み合わせ強化を行う。

40

#### 【0206】

本実施形態においては、上記の組み合わせが自軍エリア41に配置されている場合、情報処理システムは、自軍エリア41に配置されている各味方キャラクタの能力パラメータ（ただし、レベルを除く）を所定量（例えば、6）上昇させる。なお、組み合わせ強化によって強化される味方キャラクタの能力は任意である。例えば、他の実施形態においては、組み合わせ強化によって味方キャラクタのレベルが上昇されてもよいし、レアリティおよび/またはスキルが強化されてもよい。また、本実施形態においては、組み合わせ強化によって、自軍エリア41に配置される全ての味方キャラクタ（図13に示す例において

50

は、味方キャラクタ 8 1 a ~ 8 1 d ) の能力が強化される。ただし、他の実施形態においては、自軍エリア 4 1 に配置される各味方キャラクタのうち、組み合わせ強化の条件を満たす組み合わせに含まれる味方キャラクタ ( 図 1 3 に示す例においては、味方キャラクタ 8 1 a ~ 8 1 c ) のみの能力が当該組み合わせ強化によって強化されてもよい。

#### 【 0 2 0 7 】

本実施形態においては、組み合わせ強化が行われる場合、端末装置 2 は、強化通知画像 8 2 を含む戦闘フェーズ画像を表示部 2 4 に表示する ( 図 1 3 参照 ) 。強化通知画像 8 2 は、組み合わせ強化の条件を満たした組み合わせの種類 ( 図 1 3 では、「武器種による強化」のメッセージ ) と、当該組み合わせ強化による強化の内容 ( 図 1 3 では、「+ 6」のメッセージ ) とを示す。情報処理システムは、強化通知画像 8 2 によって、組み合わせ強化が行われたこと、組み合わせ強化の条件を満たした組み合わせの種類、および、組み合わせ強化による効果をユーザに通知することができる。

10

#### 【 0 2 0 8 】

また、本実施形態においては、組み合わせ強化が行われる場合、端末装置 2 は、強化合計画像 8 3 を含む戦闘フェーズ画像を表示部 2 4 に表示する ( 図 1 3 参照 ) 。強化合計画像 8 3 は、1 以上の組み合わせ強化によって行われた強化の合計値を示す。なお、図 1 3 に示す例においては、行われる組み合わせ強化は「武器種による強化」による 1 種類のみであるので、強化合計画像 8 3 は、当該「武器種による強化」の組み合わせ強化による強化である「+ 6」を示す。例えば、上記「武器種による強化」に加えて、他の組み合わせ強化によって味方キャラクタのレベルを除く能力パラメータが 4 上昇する場合、強化合計画像 8 3 は「+ 1 0」を示す。このように、複数の組み合わせ強化が行われる場合、情報処理システムは、味方キャラクタに対して各組み合わせ強化を同時に行うようにしてもよい。

20

#### 【 0 2 0 9 】

本実施形態においては、情報処理システムは、上記の組み合わせ強化を行うか否かを、戦闘フェーズの開始時 ( 具体的には、配置キャラクタによる攻撃が行われる前 ) に判定する。また、本実施形態においては、上記の組み合わせ強化による効果は今回のターン中のみである。すなわち、上記の組み合わせ強化は、今回のターン中のみ行われ、次のターンにおいて、情報処理システムは、組み合わせ強化によって強化された味方キャラクタの能力を元に戻す。なお、次のターンにおいては、当該次のターンで自軍エリア 4 1 に配置される味方キャラクタに基づいて組み合わせ強化が判定される。

30

#### 【 0 2 1 0 】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、自軍エリアに配置された複数の味方キャラクタの組み合わせに応じて、少なくとも当該味方キャラクタに関連付けられた能力パラメータを今回のターン中において変化させる。これによれば、自軍エリアに配置される味方キャラクタの組み合わせも第 2 ゲームのゲーム結果や進行に影響を与えることとなるので、第 2 ゲームの戦略性を向上することができる。

#### 【 0 2 1 1 】

なお、本実施形態においては、味方キャラクタと同様に敵キャラクタについても、敵軍エリア 4 2 に配置される敵キャラクタの組み合わせに基づいて組み合わせ強化が行われる。敵キャラクタについて組み合わせ強化が行われる場合には、味方キャラクタについて組み合わせ強化が行われる場合と同様、端末装置 2 は、敵キャラクタに対する組み合わせ強化に関する強化通知画像および強化合計画像を含む戦闘フェーズ画像を表示部 2 4 に表示する。

40

#### 【 0 2 1 2 】

##### [ 2 - 2 - 8 . 敵キャラクタの設定 ]

次に、第 2 ゲームの各ターンにおいて登場する敵キャラクタの設定方法について説明する。本実施形態においては、各ターンにおいて敵軍エリアに配置される敵キャラクタの内容 ( 具体的には、敵キャラクタの種類、配置、および、能力 ) は、情報処理システムによって設定される。

50

## 【0213】

図14は、第2ゲームの各ターンにおける敵キャラクタの設定方法の一例を示す図である。図14に示すように、本実施形態においては、第2ターンにおける1ターン目～3ターン目においては、ゲームアプリケーションにおいて定められた内容で所定の敵キャラクタが配置される。また、4ターン目以降においては、他のユーザが第2ゲームにおいて用いた味方キャラクタの内容に基づいて、敵キャラクタの内容が設定される。つまり、本実施形態における第2ゲームにおいては、上記他のユーザが、端末装置2のユーザの対戦相手となることができる。

## 【0214】

ここで、他のユーザの味方キャラクタの内容に基づいて敵キャラクタを設定する場合、敵キャラクタは、強くなることもあれば弱くなることもあり、敵キャラクタの強さに幅が生じる。そのため、第2ゲームにおける初期のターン（具体的には、1ターン目～3ターン目）においては、敵キャラクタの強さを均一にするべく、ゲームアプリケーションにおいて定められた内容で敵キャラクタが配置される。なお、他の実施形態においては、対戦相手のユーザの味方キャラクタの内容に基づく敵キャラクタが1ターン目から設定されてもよい。

10

## 【0215】

本実施形態においては、情報処理システムは、ゲームアプリケーションを利用するユーザが第2ゲームを行った場合、当該第2ゲームの各ターンにおける味方キャラクタの種類、配置、強さを示すプレイデータをターン毎に記憶しておく。例えば、プレイデータは、当該プレイデータに対応するユーザと関連付けてサーバ1に記憶される。そして、情報処理システムは、端末装置2のユーザが行う第2ゲームにおける4ターン目以降においては、当該ターンと同じターンに関する、他のユーザ（すなわち、対戦相手のユーザ）のプレイデータに基づいて敵キャラクタを設定する。例えば、第2ゲームにおける4ターン目においては、他のユーザが第2ゲームを行ったときの4ターン目に配置されていた味方キャラクタの内容に基づいて、敵キャラクタの内容が設定される。

20

## 【0216】

より具体的には、本実施形態においては、情報処理システムは、第2ゲームにおける4ターン目以降においては、対戦相手のユーザが第2ゲームを行ったときの当該ターンにおいて配置されていた味方キャラクタの内容をそのまま、敵キャラクタの内容とする。つまり、対戦相手のユーザの味方キャラクタの種類、配置、および、能力がそのまま、敵キャラクタの種類、配置、および、能力となる。これによれば、ユーザは、他のユーザが実際に行ったプレイ内容を反映した相手（すなわち、敵キャラクタ）と対戦を行うことができる。また、各ユーザの特徴が反映された敵キャラクタと戦うことができ、いろいろなタイプの対戦相手と戦うことができるという対戦ゲームの醍醐味を味わうことができる。

30

## 【0217】

なお、他の実施形態においては、情報処理システムは、第2ゲームにおける4ターン目以降における敵キャラクタの内容として、対戦相手のユーザが第2ゲームを行ったときの当該ターンにおいて配置されていた味方キャラクタの内容に対して何らかの変更が加えられた内容を用いてもよい。例えば、第2ゲームに複数段階の難易度が設定される場合には、対戦相手のユーザの味方キャラクタの能力が難易度に応じて変更（すなわち、強化または弱体化）されてもよい。

40

## 【0218】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、ユーザとは異なる他のユーザによって行われた第2ゲーム内の少なくとも1つのターンにおける自軍エリア内の味方キャラクタ（例えば、味方キャラクタの種類および能力）と、当該味方キャラクタの配置とを示すプレイデータを記憶する。情報処理システムは、複数のターンの少なくともいづれかにおいて、敵軍エリアにおける敵キャラクタと、当該敵キャラクタの配置とを、上記プレイデータに基づいて決定する。これによって、他のユーザと対戦を行う第2ゲームをユーザに提供することができる。また、本実施形態においてはプレイデータが用いられ

50

るので、情報処理システムは、第2ゲームの開始時点でゲームを行っている他のユーザから対戦相手を選出しなくてもよいので、対戦相手を容易に選出することができる。また、プレイデータにおけるターン数と、当該プレイデータが用いられるターン数とを揃えることで、敵キャラクタの強さを味方キャラクタの強さと同程度にすることができる。

#### 【0219】

また、図14に示すように、本実施形態においては、連続する2ターンにおいて同じユーザのプレイデータを用いないようにして敵キャラクタが設定される。具体的には、本実施形態においては、1回の第2ゲームにおいて3人の他のユーザに関するプレイデータが敵キャラクタの設定のために用いられ、3つのプレイデータが1ターン毎に順番に用いられる。すなわち、4ターン目にはユーザAのプレイデータが用いられ、5ターン目にはユーザBのプレイデータが用いられ、6ターン目にはユーザCのプレイデータが用いられる。7ターン目以降については、ユーザA～ユーザCのプレイデータが順番に、繰り返し用いられる。

10

#### 【0220】

上記のように、本実施形態においては、情報処理システムは、ユーザとは異なる複数の他のユーザに関するプレイデータを、当該他のユーザと関連付けて記憶する。情報処理システムは、前回のターンにおいて敵キャラクタと当該敵キャラクタの配置との決定に用いられたプレイデータに関連付けられるユーザとは異なるユーザのプレイデータに基づいて、今回のターンにおける敵オブジェクトと当該敵オブジェクトの配置とを決定する。

#### 【0221】

ここで、本実施形態においては、前回のターンにおいて倒された味方キャラクタも今回のターンにおいて自軍エリアに配置されるので、あるターンと次のターンとでは同じ味方キャラクタが配置されることが多くあると考えられる。そのため、プレイデータは、あるターンと次のターンとで同じキャラクタが配置された内容を示すことも多くなると考えられる。したがって、このようなプレイデータを連続する2回のターンで続けて用いることによって敵キャラクタを設定するとすれば、当該2回のターンにおいて同じ敵キャラクタが登場する可能性が高くなる。このとき、前回のターンで敵キャラクタが倒された場合でも、次のターンで当該敵キャラクタがまた配置されることになるので、このことにユーザが違和感を抱く可能性がある。また、前回のターンと今回のターンとで敵キャラクタの配置があまり変わらないことも考えられ、ゲームの興趣性が低下するおそれもある。

20

30

#### 【0222】

以上より、本実施形態においては、あるターンとその次のターンとで用いるプレイデータを異ならせる。これによって、ユーザが上記の違和感を抱いたり、前回のターンと今回のターンとで敵キャラクタの配置が似た配置となってゲームの興趣性が低下したりすることを抑制することができる。

#### 【0223】

なお、詳細は後述するが、本実施形態においては、第2ゲームを行う各ユーザには階級が設定される。本実施形態においては、敵キャラクタの設定に用いる上記プレイデータとしては、端末装置2のユーザと同じ階級のユーザから選出される3人の他のユーザに関するプレイデータが用いられる。すなわち、情報処理システムは、端末装置2のユーザと同じ階級のユーザから3人のユーザを選出し、選出された他のユーザに関するプレイデータに基づいて敵キャラクタの設定を行う。上記によれば、ユーザは、自身と同レベルの他のユーザと対戦することができるとともに、階級を上げる楽しみを得ることができる。なお、上記他のユーザの選出方法は任意であり、他の実施形態においては、ユーザと同じ階級に限らず、ユーザの階級に近い階級の他のユーザが選出されてもよいし、階級に基づかずにランダムに他のユーザが選出されてもよい。

40

#### 【0224】

また、本実施形態においては、1回の第2ゲームにおけるターン数は、ユーザの階級に応じて設定される。例えば、1回の第2ゲームにおけるターン数は、9～12ターンの範囲で、ユーザの階級が高くなるほどターン数が増えるように設定される。なお、他の実施

50

形態においては、1回の第2ゲームにおけるターン数は任意であり、ユーザによらず一定数であってもよいし、ランダムに設定されてもよい。

【0225】

[2-2-9.報酬]

本実施形態においては、第2ゲームの結果に応じてユーザに報酬が付与される。報酬の内容は任意であるが、本実施形態においては、ゲーム内における報酬として、ゲーム内において利用することが可能なアイテムがユーザに付与される。

【0226】

本実施形態においては、第2ゲームは、所定のプレイ可能期間においてユーザがプレイすることが可能であるものとする。すなわち、情報処理システムは、プレイ可能期間においてのみ第2ゲームを実行する。なお、プレイ可能期間は具体的にはどのような期間であってもよい。例えば、1回のプレイ可能期間は6日に設定される。また、本実施形態においては、上述の第1ゲームについては、プレイ可能期間は設定されず、常時プレイ可能であるものとする。

10

【0227】

本実施形態においては、情報処理システムは、1回のプレイ可能期間においてユーザが第2ゲームで獲得した上記ゲームスコアの累計(「累計スコア」と呼ぶ。)を算出する。本実施形態においては、プレイ可能期間において第2ゲームをプレイすることが可能な回数に制限は設けられないものとする。プレイ可能期間においてユーザが第2ゲームをプレイする度に、当該第2ゲームにおけるゲームスコアが算出されるので、情報処理システムは、第2ゲーム毎のゲームスコアを累計した累計スコアを算出する。そして、情報処理システムは、プレイ可能期間が終了した後、当該プレイ可能期間における累計スコアに基づいて、ユーザに付与すべき報酬を決定する。上記のように報酬を付与することによって、第2ゲームをプレイする動機付けをユーザに与えることができる。

20

【0228】

なお、第2ゲームの結果に応じてユーザに付与される報酬の決定方法は任意である。例えば、他の実施形態においては、第2ゲームが1回行われる毎に、当該第2ゲームにおけるスコアに基づいて報酬が決定されてもよい。また、他の実施形態においては、後述するハイスコアに基づいて報酬が決定されてもよい。

【0229】

また、他の実施形態においては、情報処理システムは、プレイ可能期間においてユーザが第2ゲームをプレイ可能な回数に制限を加えるようにしてもよい。情報処理システムは、例えば、プレイ可能期間の開始時にユーザに対してポイントを付与し、ユーザが所定数の当該ポイントを消費することと引き換えに1回の第2ゲームのプレイをユーザに許可するようにしてもよい。

30

【0230】

なお、ユーザに設定される上述の階級は、プレイ可能期間内における第2ゲームのハイスコアに基づいて決定される。具体的には、本実施形態においては、プレイ可能期間が複数の部分期間に分けられ、情報処理システムは、部分期間内における第2ゲームにおけるハイスコアをユーザ毎に算出する。1回の部分期間が終了する度に、情報処理システムは、当該部分期間における各ユーザのハイスコアに基づいて、次の部分期間における各ユーザの階級を決定する。例えば、情報処理システムは、同じ階級に含まれる各ユーザに対して、ハイスコアに基づいて順位を付し、順位が上位所定数のユーザについては階級を1つ上げ、順位が下位所定数のユーザについては階級を1つ下げないようにしてもよい。なお、階級の決定方法は任意であり、上記の方法に限らない。例えば、他の実施形態においては、ユーザの累積スコアに基づいて当該ユーザの階級が設定されてもよい。

40

【0231】

[3.情報処理システムにおける処理の具体例]

次に、図15～図22を参照して、情報処理システムにおける情報処理の具体例について説明する。

50

## 【 0 2 3 2 】

## [ 3 - 1 . 情報処理に用いられるデータ ]

図 1 5 は、情報処理システムにおける情報処理に用いられる各種データの一例を示す図である。図 1 5 に示す各データは、例えばサーバ 1 の記憶部 1 2 (または、処理部 1 1 のメモリ) に記憶される。

## 【 0 2 3 3 】

図 1 5 に示すように、サーバ 1 は、ゲームアプリケーションのユーザに関するユーザデータを記憶する。本実施形態においては、ユーザデータは、所有キャラクタデータ、登録キャラクタデータ、利用キャラクタデータ、敵キャラクタデータ、プレイデータ、スコアデータ、階級データ、および、報酬データを含む。なお、サーバ 1 は、ゲームアプリケーションのユーザ毎にユーザデータを記憶する。なお、ユーザデータは、図 1 5 に示すデータの他に、ゲームアプリケーションにおいてユーザが使用可能なアイテムを示すデータを含んでいてもよい。

10

## 【 0 2 3 4 】

所有キャラクタデータは、ユーザが所有する 1 以上の所有キャラクタに関するデータである。具体的には、所有キャラクタデータは、所有キャラクタの能力を示す第 1 能力データを所有キャラクタ毎に含む。所有キャラクタデータにおいては、所有キャラクタと、当該所有キャラクタの第 1 能力データとが関連付けられている。

## 【 0 2 3 5 】

登録キャラクタデータは、所有キャラクタのうち、第 2 ゲームにおける利用キャラクタとして利用される 1 以上のキャラクタを示す。上述のように、登録キャラクタデータが示す所有キャラクタは、端末装置 2 のユーザの所有キャラクタに加えて、他のユーザの所有キャラクタを含んでいてもよい。

20

## 【 0 2 3 6 】

利用キャラクタデータは、第 2 ゲームにおいて用いられる 1 以上の上記利用キャラクタに関するデータである。具体的には、利用キャラクタデータは、利用キャラクタの能力を示す第 2 能力データを利用キャラクタ毎に含む。利用キャラクタデータにおいては、利用キャラクタと、当該利用キャラクタの第 2 能力データとが関連付けられている。また、利用キャラクタデータは、利用キャラクタのコストを示すデータを利用キャラクタ毎に含む。

## 【 0 2 3 7 】

プレイデータは、上述したように、第 2 ゲームの各ターンにおける味方キャラクタの種類、配置、強さを示す。なお、サーバ 1 は、ユーザがプレイした全ての第 2 ゲームについてのプレイデータを保存していなくてもよい。例えば、本実施形態においては、サーバ 1 は、1 人のユーザについて、現在の上記部分期間においてハイスコアを記録した第 2 ゲームに関するプレイデータと、当該部分期間の 1 つ前の部分期間においてハイスコアを記録した第 2 ゲームに関するプレイデータとを記憶する。

30

## 【 0 2 3 8 】

スコアデータは、ユーザに設定されるスコアを示すデータである。本実施形態においては、スコアデータは、現在のプレイ可能期間においてユーザがプレイした 1 以上の第 2 ゲームによるスコアの累計を示すデータと、当該プレイ可能期間に含まれる各部分期間におけるハイスコアを示すデータとを含む。

40

## 【 0 2 3 9 】

階級データは、ユーザに設定される階級を示すデータである。また、報酬データは、ユーザに付与される報酬を示すデータである。

## 【 0 2 4 0 】

なお、図 1 5 に示すデータの他、サーバ 1 は、サーバ側ゲームプログラムを記憶する。サーバ側ゲームプログラムは、サーバ 1 で実行されるゲーム処理 (図 2 2 に示すサーバ処理) を実行するためのプログラムである。すなわち、サーバ 1 の処理部 1 1 が上記サーバ側ゲームプログラムを実行することによって、後述するサーバ処理 (図 2 2 参照) がサーバ 1 において実行される。

50

## 【 0 2 4 1 】

また、端末装置 2 は、端末側ゲームプログラムを記憶する。端末側ゲームプログラムは、端末装置 2 で実行されるゲーム処理（図 1 6 に示す端末処理）を実行するためのプログラムである。すなわち、端末装置 2 の処理部 2 1 が上記端末側ゲームプログラムを実行することによって、後述する端末処理（図 1 6 参照）が端末装置 2 において実行される。

## 【 0 2 4 2 】

なお、端末装置 2 は、端末処理の実行に用いるために、サーバ 1 に記憶される各種データ（図 1 5 参照）の一部または全部を記憶していてもよい。また、情報処理システムにおいて用いられる各データは、サーバ 1 および端末装置 2 のいずれに記憶されていてもよい。なお、サーバ 1 と端末装置 2 とにおいて同じデータが記憶される場合には、適宜のタイミングで、サーバ 1 に記憶されるデータと端末装置 2 に記憶されるデータとの同期がとられる。

10

## 【 0 2 4 3 】

## [ 3 - 2 . 端末装置における処理 ]

図 1 6 ~ 図 2 1 は、端末装置によって実行される端末処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、図 1 6 ~ 図 2 1 に示す端末処理は、記憶部 2 2 に記憶される端末側ゲームプログラムの実行が開始されたことに応じて開始される。

## 【 0 2 4 4 】

なお、本実施形態では、サーバ 1 の処理部 1 1 または端末装置 2 の処理部 2 1 の CPU（換言すればプロセッサ）が、記憶部 1 2 または 2 2 に記憶されているゲームプログラムを実行することによって、図 1 6 ~ 図 2 2 に示す各ステップの処理を実行するものとして説明する。ただし、他の実施形態においては、上記各ステップの処理のうちの一部の処理を、CPUとは別のプロセッサ（例えば、専用回路等）が実行するようにしてもよい。また、端末装置 2 がサーバ 1 と通信可能である場合、図 1 6 ~ 図 2 1 に示す各ステップの処理の一部は、サーバ 1 において実行されてもよい。また、図 2 2 に示す各ステップの処理の一部は、端末装置 2 において実行されてもよい。また、図 1 6 ~ 図 2 2 に示す各ステップの処理は、単なる一例に過ぎず、同様の結果が得られるのであれば、各ステップの処理順序を入れ替えてもよいし、各ステップの処理に加えて（または代えて）別の処理が実行されてもよい。

20

## 【 0 2 4 5 】

また、端末装置 2 の処理部 2 1 は、図 1 6 ~ 図 2 1 に示す各ステップの処理を、メモリ（または記憶部 2 2）を用いて実行する。すなわち、処理部 2 1 の CPU は、各処理ステップによって得られるデータをメモリに記憶し、それ以降の処理ステップにおいて当該データを用いる場合には、メモリから当該データを読み出して利用する。同様に、サーバ 1 の処理部 1 1 は、図 2 2 に示す各ステップの処理を、メモリ（または記憶部 1 2）を用いて実行する。すなわち、処理部 1 1 の CPU は、各処理ステップによって得られるデータをメモリに記憶し、それ以降の処理ステップにおいて当該データを用いる場合には、メモリから当該データを読み出して利用する。

30

## 【 0 2 4 6 】

図 1 6 に示す端末処理においては、まずステップ S 1 において、処理部 2 1 は、メニュー画像を表示部 2 4 に表示させる。図示しないが、本実施形態においては、メニュー画像は、第 1 ゲームを開始する第 1 開始指示をユーザが行うための第 1 開始指示ボタン画像と、第 2 ゲームを開始する第 2 開始指示をユーザが行うための第 2 開始指示ボタン画像と、所有キャラクタの能力を強化する強化指示をユーザが行うための強化指示ボタン画像とを含む。ステップ S 1 の次にステップ S 2 の処理が実行される。

40

## 【 0 2 4 7 】

ステップ S 2 において、処理部 2 1 は、上記第 1 開始指示がユーザによって行われたか否かを判定する。具体的には、処理部 2 1 は、第 1 開始指示ボタンに対する入力（例えば、第 1 開始指示ボタンをタッチする入力）が行われたか否かを、入力部 2 3 からのデータに基づいて判定する。ステップ S 2 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 3 の処理が

50

実行される。一方、ステップ S 2 の判定結果が否定である場合、後述するステップ S 4 の処理が実行される。

【0248】

ステップ S 3 において、処理部 2 1 は、第 1 ゲームを実行するための第 1 ゲーム処理を実行する。第 1 ゲーム処理の詳細については後述する（図 1 7 参照）。ステップ S 3 の第 1 ゲーム処理が終了すると、ステップ S 4 の処理が実行される。

【0249】

ステップ S 4 において、処理部 2 1 は、上記第 2 開始指示がユーザによって行われたか否かを判定する。具体的には、処理部 2 1 は、第 2 開始指示ボタンに対する入力（例えば、第 2 開始指示ボタンをタッチする入力）が行われたか否かを、入力部 2 3 からのデータに基づいて判定する。ステップ S 4 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 5 の処理が実行される。一方、ステップ S 4 の判定結果が否定である場合、後述するステップ S 6 の処理が実行される。

10

【0250】

ステップ S 5 において、処理部 2 1 は、第 2 ゲームを実行するための第 2 ゲーム処理を実行する。第 2 ゲーム処理の詳細については後述する（図 1 8 ~ 図 2 1 参照）。ステップ S 5 の第 2 ゲーム処理が終了すると、ステップ S 6 の処理が実行される。

【0251】

ステップ S 6 において、処理部 2 1 は、上記強化指示がユーザによって行われたか否かを判定する。具体的には、処理部 2 1 は、強化指示ボタンに対する入力（例えば、強化指示ボタンをタッチする入力）が行われたか否かを、入力部 2 3 からのデータに基づいて判定する。ステップ S 6 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 7 の処理が実行される。一方、ステップ S 6 の判定結果が否定である場合、後述するステップ S 8 の処理が実行される。

20

【0252】

ステップ S 7 において、処理部 2 1 は、所有キャラクタの能力のうちレアリティまたはスキルを、ユーザの指示に応じて強化する。例えば、処理部 2 1 は、所有キャラクタのうち強化する所有キャラクタと、強化する内容（例えば、レアリティを上昇させる、あるいは、スキルを習得させる等）とを指定する指示をユーザから受け付け、当該指示に従って所有キャラクタのレアリティまたはスキルを強化する。このとき、処理部 2 1 は、端末装置 2 に記憶されている所有キャラクタデータを、上昇後の能力パラメータを示すように更新する。ステップ S 7 の次にステップ S 8 の処理が実行される。

30

【0253】

ステップ S 8 において、処理部 2 1 は、ゲームアプリケーションを終了するか否かを判定する。例えば、処理部 2 1 は、ゲームアプリケーションを終了する指示がユーザによって行われたか否かを判定する。ステップ S 8 の判定結果が否定である場合、ステップ S 1 の処理が再度実行される。以降、ステップ S 8 においてゲームアプリケーションを終了すると判定されるまで、ステップ S 1 ~ S 8 の一連の処理が繰り返し実行される。一方、ステップ S 8 の判定結果が肯定である場合、処理部 2 1 は図 1 6 に示す端末処理を終了する。

【0254】

図 1 7 は、図 1 6 に示すステップ S 3 における第 1 ゲーム処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャートである。第 1 ゲーム処理においては、まずステップ S 1 1 において、処理部 2 1 は、通信部 2 5 を用いて、第 1 ゲームを開始する旨の通知をサーバ 1 へ送信する。例えば、第 1 ゲームとして複数種類のステージが用意されている場合、上記の通知には、開始される第 1 ゲームのステージを示すデータが含まれる。上記通知を受信したサーバ 1 は、第 1 ゲームを開始するために用いられるゲームデータを端末装置 2 へ送信する（後述するステップ S 7 2）。このゲームデータには、例えば、第 1 ゲームにおいて用いられるゲームフィールドを示すデータ、および、第 1 ゲームにおいて登場する敵キャラクタを示すデータ等が含まれる。ステップ S 1 1 の次にステップ S 1 2 の処理が実行される。

40

【0255】

50

ステップS 1 2において、処理部2 1は、サーバ1から送信されてくるゲームデータを受信する。受信したゲームデータを用いることで処理部2 1は第1ゲームを開始することができる。ステップS 1 2の次にステップS 1 3の処理が実行される。

**【0 2 5 6】**

ステップS 1 3において、処理部2 1は、第1ゲームにおける各キャラクタの制御を行う。すなわち、処理部2 1は、ユーザによる操作に従って所有キャラクタの動作（例えば、移動および/または攻撃）を制御したり、ゲームアプリケーションによって定められるルールに従って敵キャラクタの動作を制御したりする。また、所有キャラクタが行動した場合には、処理部2 1は、当該所有キャラクタの経験値を必要に応じて増加させる。ここでは、1回のステップS 1 3においては、1つのキャラクタについての動作が制御されるものとする。ステップS 1 3の次にステップS 1 4の処理が実行される。

10

**【0 2 5 7】**

ステップS 1 4において、処理部2 1は、第1ゲームにおける更新条件が満たされたか否かを判定する。具体的には、処理部2 1は、第1ゲームに登場している所有キャラクタの経験値が所定量に達したか否かを判定する。ステップS 1 4の判定結果が肯定である場合、ステップS 1 5の処理が実行される。一方、ステップS 1 4の判定結果が否定である場合、ステップS 1 5の処理がスキップされてステップS 1 6の処理が実行される。

**【0 2 5 8】**

ステップS 1 5において、処理部2 1は、更新条件を満たした所有キャラクタの能力を強化する。具体的には、処理部2 1は、当該所定キャラクタの能力パラメータ（レベル等）の値を上昇させる。このとき、端末装置2に記憶されている所有キャラクタデータの第1能力データは、上昇後の能力パラメータを示すように更新される。ステップS 1 5の次にステップS 1 6の処理が実行される。

20

**【0 2 5 9】**

ステップS 1 6において、処理部2 1は、第1ゲームを終了するか否かを判定する。すなわち、処理部2 1は、上述した第1ゲームの終了条件が満たされたか否かを判定する。ステップS 1 6の判定結果が否定である場合、ステップS 1 3の処理が再度実行される。以降、第1ゲームを終了すると判定されるまで、ステップS 1 3～S 1 6の一連の処理が繰り返し実行される。一方、ステップS 1 6の判定結果が肯定である場合、ステップS 1 7の処理が実行される。

30

**【0 2 6 0】**

ステップS 1 7において、処理部2 1は、第1ゲームのゲーム結果を示すゲームデータをサーバ1へ送信する。このゲームデータには、第1ゲームのゲーム結果の他、所有キャラクタのゲーム終了時の能力を示すデータが含まれていてもよい。このゲームデータを受信したサーバ1は、サーバ1において記憶されているデータの更新を行う（後述するステップS 7 4）。ステップS 1 7の終了後、処理部2 1は、図1 7に示す第1ゲーム処理を終了する。

**【0 2 6 1】**

図1 8は、図1 6に示すステップS 5における第2ゲーム処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャートである。第2ゲーム処理においては、まずステップS 2 1において、処理部2 1は、通信部2 5を用いて、第2ゲームを開始する旨の通知をサーバ1へ送信する。この通知には、第2ゲームにおいて利用される利用キャラクタを示すデータが含まれる。すなわち、処理部2 1は、所有キャラクタのうちから、予め登録されている利用キャラクタ（すなわち、登録キャラクタデータが示すキャラクタ）を選出し、選出された利用キャラクタを示すデータを含む上記通知をサーバ1へ送信する。上記通知を受信したサーバ1は、第2ゲームを開始するために用いられるゲームデータを端末装置2へ送信する（後述するステップS 7 8）。ステップS 2 1の次にステップS 2 2の処理が実行される。

40

**【0 2 6 2】**

ステップS 2 2において、処理部2 1は、サーバ1から送信されてくるゲームデータを受信する。受信したゲームデータを用いることで処理部2 1は第2ゲームを開始すること

50

ができる。本実施形態においては、上記のゲームデータは、利用キャラクタについて設定された能力を示す能力データを含む。したがって、処理部 2 1 は、能力データに基づいて利用キャラクタの能力を設定することができる。このとき、処理部 2 1 は、端末装置 2 に記憶されている利用キャラクタデータの第 2 能力データの内容を上記能力データに基づいて更新する。また、上記のゲームデータは、第 2 ゲームにおいて登場する敵キャラクタの内容（具体的には、敵キャラクタの種類、配置、および、能力）を示す対戦キャラクタデータが含まれる。したがって、処理部 2 1 は、対戦キャラクタデータに基づいて、第 2 ゲームにおける敵キャラクタの種類、配置、および、能力を設定することができる。このとき、処理部 2 1 は、端末装置 2 に記憶されている敵キャラクタデータの内容を上記対戦キャラクタデータに基づいて更新する。ステップ S 2 2 の次にステップ S 2 3 の処理が実行される。

10

#### 【0263】

ステップ S 2 3 において、処理部 2 1 は、上述した準備フェーズにおけるゲーム処理である準備フェーズ処理を実行する。以下、図 1 9 を参照して、準備フェーズ処理における処理の詳細を説明する。

#### 【0264】

図 1 9 は、図 1 8 に示すステップ S 2 3 における準備フェーズ処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャートである。準備フェーズ処理においては、まずステップ S 3 1 において、処理部 2 1 は、ユーザの所有コストを増加する。なお、本実施形態においては、第 2 ゲーム開始時における所有コストは 0 であり、所有コストの増加量は、現時点でのターン数に応じて決定される。ステップ S 3 1 の次にステップ S 3 2 の処理が実行される。

20

#### 【0265】

ステップ S 3 2 において、処理部 2 1 は、利用キャラクタのうちから候補キャラクタを選出する。すなわち、処理部 2 1 は、上述の“[2-2-2.準備フェーズ]”および“[2-2-5.2ターン目以降のゲーム]”で述べた方法に従って、利用キャラクタのうちから候補キャラクタを選出する。ステップ S 3 2 の次にステップ S 3 3 の処理が実行される。

#### 【0266】

ステップ S 3 3 において、処理部 2 1 は、準備フェーズ画像を表示部 2 4 に表示させる（図 7 参照）。すなわち、処理部 2 1 は、味方キャラクタと敵キャラクタとを戦闘エリアに配置するとともに、候補キャラクタを候補提示エリアに配置する。具体的には、味方キャラクタについては、1ターン目においては、利用キャラクタから選出された味方キャラクタが配置され、2ターン目以降においては、前回のターンにおける戦闘フェーズの開始時に配置されていた味方キャラクタが配置される。また、敵キャラクタは、上記ステップ S 2 2 における設定に従って配置される。候補キャラクタについては、上記ステップ S 3 2 において選出された候補キャラクタが配置される。ステップ S 3 3 の次にステップ S 3 4 の処理が実行される。

30

#### 【0267】

ステップ S 3 4 において、処理部 2 1 は、候補キャラクタのうちから指定されたキャラクタを味方キャラクタとして戦闘エリアまたは待機エリアに配置する配置指示がユーザによって行われたか否かを判定する。すなわち、処理部 2 1 は、候補提示エリア内の候補キャラクタのいずれかを自軍エリアに移動させる指示入力が行われたか否かを、入力部 2 3 からのデータに基づいて判定する。ステップ S 3 4 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 3 5 の処理が実行される。一方、ステップ S 3 4 の判定結果が否定である場合、ステップ S 3 5 および S 3 6 の処理がスキップされてステップ S 3 7 の処理が実行される。

40

#### 【0268】

ステップ S 3 5 において、処理部 2 1 は、配置処理を実行する。配置処理は、戦闘エリアに味方キャラクタが配置された場合に実行される処理である。以下、図 1 9 を参照して、配置処理における処理の詳細を説明する。

#### 【0269】

図 2 0 は、図 1 8 に示すステップ S 3 5 における配置処理の詳細な流れの一例を示すサ

50

ブフローチャートである。配置処理においては、まずステップS50において、処理部21は、上記配置指示によって指示された味方キャラクタのコストが、ユーザの現在の所有コスト以下であるか否かを判定する。ステップS50の判定結果が肯定である場合、ステップS51の処理が実行される。一方、ステップS50の判定結果が否定である場合、処理部21は、図19に示す配置処理を終了する。

【0270】

ステップS51において、処理部21は、上記配置指示によって指示された味方キャラクタを、当該配置指示によって指示された位置（すなわち、戦闘エリアまたは待機エリア内の位置）に配置する。ステップS51の次にステップS52の処理が実行される。

【0271】

ステップS52において、処理部21は、ユーザの所有コストを、ステップS51で配置された味方キャラクタに設定されるスコアの分だけ減算する。ステップS52の次にステップS53の処理が実行される。

【0272】

ステップS53において、処理部21は、第2ゲームにおける上記更新条件が充足されたか否かを判定する。すなわち、処理部21は、同じキャラクタが3つ同時に自軍エリアに配置されているか否かを判定する。ステップS53の判定結果が肯定である場合、ステップS54の処理が実行される。一方、ステップS53の判定結果が否定である場合、処理部21は、図19に示す配置処理を終了する。

【0273】

ステップS54において、処理部21は、利用キャラクタを強化する。具体的には、更新条件を満たした利用キャラクタについてはレベルが10上昇され、その他の利用キャラクタについてはレベルが2上昇される。このとき、処理部21は、端末装置2に記憶されている利用キャラクタデータを、上昇後の能力パラメータを示すように更新する。ステップS54の終了後、処理部21は、図19に示す配置処理を終了する。配置処理の終了後、ステップS36の処理が実行される。

【0274】

図18の説明に戻り、ステップS36において、処理部21は、戦闘エリアまたは待機エリアに配置されている味方キャラクタの配置を変更する変更指示がユーザによって行われたか否かを判定する。すなわち、処理部21は、戦闘エリアまたは待機エリア内の味方キャラクタのいずれかを移動させる指示入力が行われたか否かを、入力部23からのデータに基づいて判定する。ステップS36の判定結果が肯定である場合、ステップS37の処理が実行される。一方、ステップS36の判定結果が否定である場合、ステップS37の処理がスキップされてステップS38の処理が実行される。

【0275】

ステップS37において、処理部21は、上記変更指示によって指示された味方キャラクタの配置位置を変更する。ステップS37の次にステップS38の処理が実行される。

【0276】

ステップS38において、処理部21は、自軍エリアおよび待機エリア内における味方キャラクタを削除する削除指示がユーザによって行われたか否かを、入力部23からのデータに基づいて判定する。ステップS38の判定結果が肯定である場合、ステップS39の処理が実行される。一方、ステップS38の判定結果が否定である場合、ステップS39およびS40の処理がスキップされてステップS41の処理が実行される。

【0277】

ステップS39において、処理部21は、上記削除指示によって指定された味方キャラクタを戦闘エリアまたは待機エリアから削除する。ステップS39の次にステップS40の処理が実行される。

【0278】

ステップS40において、処理部21は、ユーザの所有コストを、ステップS39で削除された味方キャラクタに設定されるスコアに応じた分だけ加算する。ステップS40の

10

20

30

40

50

次にステップ S 4 1 の処理が実行される。

【 0 2 7 9 】

ステップ S 4 1 において、処理部 2 1 は、候補キャラクタを入れ替える上記入替指示がユーザによって行われたか否かを判定する。すなわち、処理部 2 1 は、上述の入替指示画像を指定する入力が行われたか否かを、入力部 2 3 からのデータに基づいて判定する。ステップ S 4 1 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 4 2 の処理が実行される。一方、ステップ S 4 1 の判定結果が否定である場合、ステップ S 4 2 の処理がスキップされてステップ S 4 3 の処理が実行される。

【 0 2 8 0 】

ステップ S 4 2 において、処理部 2 1 は、候補提示エリア内に提示されている候補キャラクタを入れ替える。すなわち、処理部 2 1 は、利用キャラクタから候補キャラクタを選出する処理を実行し、新たに選出された候補キャラクタを候補提示エリア内に配置する。なお、ステップ S 4 2 における選出処理は、上記ステップ S 3 2 における選出処理と同じ方法であってよい。ステップ S 4 2 の次にステップ S 4 3 の処理が実行される。

10

【 0 2 8 1 】

ステップ S 4 3 において、処理部 2 1 は、戦闘フェーズを開始する上記戦闘開始指示がユーザによって行われたか否かを判定する。すなわち、処理部 2 1 は、上述の開始指示画像を指定する入力が行われたか否かを、入力部 2 3 からのデータに基づいて判定する。ステップ S 4 3 の判定結果が否定である場合、上記ステップ S 3 4 の処理が再度実行される。以降、ステップ S 4 3 において戦闘開始指示が行われたと判定されるまで、ステップ S 3 4 ~ S 4 3 の一連の処理が繰り返し実行される。一方、ステップ S 4 3 の判定結果が肯定である場合、処理部 2 1 は、図 1 9 に示す準備フェーズ処理を終了する。

20

【 0 2 8 2 】

ステップ S 2 3 における準備フェーズ処理の次に、ステップ S 2 4 において、処理部 2 1 は、上述した戦闘フェーズにおけるゲーム処理である戦闘フェーズ処理を実行する。以下、図 2 1 を参照して、戦闘フェーズ処理における処理の詳細を説明する。

【 0 2 8 3 】

図 2 1 は、図 1 8 に示すステップ S 2 4 における戦闘フェーズ処理の詳細な流れの一例を示すサブフローチャートである。戦闘フェーズ処理においては、まずステップ S 6 1 において、処理部 2 1 は、戦闘フェーズ画像を表示部 2 4 に表示させる（図 9 参照）。ステップ S 6 1 の次にステップ S 6 2 の処理が実行される。

30

【 0 2 8 4 】

ステップ S 6 2 において、処理部 2 1 は、戦闘フェーズの開始時における各配置キャラクタのうちに、上述の組み合わせ強化が行われる組み合わせが含まれるか否かを判定する。ステップ S 6 2 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 6 3 の処理が実行される。一方、ステップ S 6 2 の判定結果が否定である場合、ステップ S 6 3 の処理がスキップされてステップ S 6 4 の処理が実行される。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 6 3 において、処理部 2 1 は、上述の組み合わせ強化によって各配置キャラクタを強化する。すなわち、処理部 2 1 は、上記“ [ 2 - 2 - 7 . 配置キャラクタの配置に基づく強化 ] ”で述べた方法に従って、各配置キャラクタの組み合わせに応じて配置キャラクタの能力パラメータを上昇させる。このとき、処理部 2 1 は、端末装置 2 に記憶されている所有キャラクタデータを、上昇後の能力パラメータを示すように更新する。なお、処理部 2 1 は、ステップ S 6 3 で上昇された能力パラメータについては、今回の戦闘フェーズ処理の終了時において元に戻す。また、ステップ S 6 3 において、処理部 2 1 は、上述の強化通知画像および強化合計画像を表示部 2 4 に所定時間だけ表示させる。強化通知画像および強化合計画像が所定時間表示された後、ステップ S 6 4 の処理が実行される。

40

【 0 2 8 6 】

ステップ S 6 4 において、処理部 2 1 は、戦闘エリアに配置されている各配置キャラクタについて攻撃順を決定する。攻撃順の決定は、上記“ [ 2 - 2 - 3 . 戦闘フェーズ ] ”で

50

述べた方法に従って行われる。ステップ S 6 4 の次にステップ S 6 5 の処理が実行される。

【 0 2 8 7 】

ステップ S 6 5 において、処理部 2 1 は、戦闘エリアに配置されている各配置キャラクターのうちから、攻撃主体となる配置キャラクターを 1 つ指定する。具体的には、処理部 2 1 は、今回の戦闘フェーズ処理において攻撃を完了していない配置キャラクターのうちで、攻撃順が最先の配置キャラクターを指定する。ステップ S 6 5 の次にステップ S 6 6 の処理が実行される。

【 0 2 8 8 】

ステップ S 6 6 において、処理部 2 1 は、ステップ S 6 5 で指定された攻撃主体の配置キャラクターによる攻撃の攻撃対象となる配置キャラクターを決定する。攻撃対象の決定は、10上記“ [ 2 - 2 - 3 . 戦闘フェーズ ] ”で述べた方法に従って行われる。ステップ S 6 6 の次にステップ S 6 7 の処理が実行される。

【 0 2 8 9 】

ステップ S 6 7 において、処理部 2 1 は、攻撃主体の配置キャラクターを、攻撃対象の配置キャラクターを攻撃可能な位置に移動させる（図 9 参照）。なお、上述のように、攻撃主体の配置キャラクターの移動先の位置に他の配置キャラクターが存在する場合には、処理部 2 1 は、攻撃主体の配置キャラクターと、移動先の位置に存在する他の配置キャラクターとの位置を入れ替える。また、攻撃主体の配置キャラクターを移動させる必要がない場合（すなわち、攻撃主体の配置キャラクターの元の配置位置が、攻撃対象の配置キャラクターを攻撃可能な位置である場合）には、攻撃主体の配置キャラクターを移動させる処理は実行されない。20ステップ S 6 7 の次にステップ S 6 8 の処理が実行される。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 6 8 において、処理部 2 1 は、攻撃主体の配置キャラクターによる攻撃対象の配置キャラクターに対する攻撃処理を実行する。すなわち、処理部 2 1 は、上記“ [ 2 - 2 - 3 . 戦闘フェーズ ] ”で述べた方法に従って、攻撃主体の配置キャラクターによる攻撃のダメージ量を計算し、ダメージ量に応じて攻撃対象の配置キャラクターの体力パラメータを減少させる。また、処理部 2 1 は、上述の反撃条件が満たされる場合は、攻撃対象の配置キャラクターによる反撃のダメージ量を計算し、ダメージ量に応じて攻撃主体の配置キャラクターの体力パラメータを減少させる。このとき、処理部 2 1 は、端末装置 2 に記憶されている利用キャラクターデータおよび敵キャラクターデータを、減少後の体力パラメータを示すように更新する。30ステップ S 6 8 の次にステップ S 6 9 の処理が実行される。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 6 9 において、処理部 2 1 は、体力パラメータが 0 となった配置キャラクターが存在するか否かを判定する。ステップ S 6 9 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 7 0 の処理が実行される。一方、ステップ S 6 9 の判定結果が否定である場合、ステップ S 7 0 の処理がスキップされてステップ S 7 1 の処理が実行される。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 7 0 において、処理部 2 1 は、体力パラメータの値が 0 となった配置キャラクターを戦闘エリアから除去する。ステップ S 7 0 の次にステップ S 7 1 の処理が実行される。40

【 0 2 9 3 】

ステップ S 7 1 において、処理部 2 1 は、戦闘エリアに配置されている配置キャラクターのうちで、攻撃を完了していない配置キャラクターがあるか否かを判定する。ステップ S 7 1 の判定結果が肯定である場合、上記ステップ S 6 5 の処理が再度実行される。以降、ステップ S 7 1 において攻撃を完了していない配置キャラクターがないと判定されるまで、ステップ S 6 5 ~ S 7 1 の一連の処理が繰り返し実行される。一方、ステップ S 7 1 の判定結果が否定である場合、処理部 2 1 は、図 2 1 に示す戦闘フェーズ処理を終了する。

【 0 2 9 4 】

図 1 8 の説明に戻り、ステップ S 2 4 の戦闘フェーズ処理の次に、ステップ S 2 5 において、処理部 2 1 は、結果表示フェーズ処理を実行する。具体的には、処理部 2 1 は、ス50

ステップ S 2 4 における戦闘フェーズのゲーム結果として、ゲームの勝敗と、ユーザのスコアとを算出し、当該ゲーム結果を表示部 2 4 に表示する。ステップ S 2 5 の次にステップ S 2 6 の処理が実行される。

【 0 2 9 5 】

ステップ S 2 6 において、処理部 2 1 は、第 2 ゲームを終了するか否かを判定する。具体的には、処理部 2 1 は、実行中の第 2 ゲームのターン数が、ユーザの階級に応じて設定されるターン数に達したか否かを判定する。ステップ S 2 6 の判定結果が否定である場合、上記ステップ S 2 3 の処理が再度実行される。以降、ステップ S 2 6 において第 2 ゲームを終了すると判定されるまで、ステップ S 2 3 ~ S 2 6 の一連の処理が繰り返し実行される。一方、ステップ S 2 6 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 2 7 の処理が実行される。

10

【 0 2 9 6 】

ステップ S 2 7 において、処理部 2 1 は、第 2 ゲームのゲーム結果を示すゲームデータをサーバ 1 へ送信する。このゲームデータには、第 2 ゲームのゲーム結果の他、第 2 ゲームのプレイデータが含まれる。このゲームデータを受信したサーバ 1 は、サーバ 1 において記憶されているデータの更新を行う（後述するステップ S 8 0 ）。ステップ S 2 7 の終了後、処理部 2 1 は、図 1 8 に示す第 2 ゲーム処理を終了する。

【 0 2 9 7 】

[ 3 - 3 . サーバにおける処理 ]

図 2 2 は、サーバによって実行されるサーバ処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、図 2 2 に示す一連のサーバ処理は、上述のプレイ可能期間の開始に応じて開始される。

20

【 0 2 9 8 】

図 2 2 に示すサーバ処理においては、まずステップ S 8 1 において、処理部 1 1 は、第 1 ゲームを開始する旨の通知（ステップ S 1 1 ）を、通信部 1 3 を介して端末装置 2 から受信したか否かを判定する。ステップ S 8 1 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 8 2 の処理が実行される。一方、ステップ S 8 1 の判定結果が否定である場合、ステップ S 8 2 の処理がスキップされてステップ S 8 3 の処理が実行される。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 8 2 において、処理部 1 1 は、第 1 ゲームにおいて用いられるゲームデータを、通信部 1 3 を用いて端末装置 2 へ送信する。このゲームデータには、例えば、第 1 ゲームにおいて用いられるゲームフィールドを示すデータ、および、第 1 ゲームにおいて登場する敵キャラクタを示すデータ等が含まれる。ステップ S 8 2 の次にステップ S 8 3 の処理が実行される。

30

【 0 3 0 0 】

ステップ S 8 3 において、処理部 1 1 は、第 1 ゲームのゲーム結果を示すゲームデータ（ステップ S 1 7 ）を、通信部 1 3 を介して端末装置 2 から受信したか否かを判定する。ステップ S 8 3 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 8 4 の処理が実行される。一方、ステップ S 8 3 の判定結果が否定である場合、ステップ S 8 4 の処理がスキップされてステップ S 8 5 の処理が実行される。

40

【 0 3 0 1 】

ステップ S 8 4 において、処理部 1 1 は、ステップ S 8 3 で受信したゲームデータに基づいて、サーバ 1 に記憶されているデータの更新を行う。例えば、処理部 1 1 は、サーバ 1 に記憶されている所有キャラクタデータの第 1 能力データを、第 1 ゲームの終了時の能力を示すように更新する。また例えば、第 1 ゲームに複数のステージが用意されており、各ステージのクリア状況を示すデータがサーバ 1 において記憶されている場合、処理部 1 1 は、上記ゲームデータが示すゲーム結果に応じて、上記クリア状況を示すデータを更新する。ステップ S 8 4 の次にステップ S 8 5 の処理が実行される。

【 0 3 0 2 】

ステップ S 8 5 において、処理部 1 1 は、第 2 ゲームを開始する旨の通知（ステップ S

50

21) を、通信部 13 を介して端末装置 2 から受信したか否かを判定する。ステップ S 85 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 86 の処理が実行される。一方、ステップ S 85 の判定結果が否定である場合、ステップ S 86 ~ S 88 の処理がスキップされてステップ S 89 の処理が実行される。

【0303】

ステップ S 86 において、処理部 11 は、利用キャラクタの能力を設定する。具体的には、処理部 11 は、ステップ S 85 で受信された通知に含まれているデータが示す利用キャラクタについて、上述の「[2-2-1. 利用キャラクタの設定]」で述べた方法に従って能力を設定する。ステップ S 86 の次にステップ S 87 の処理が実行される。

【0304】

ステップ S 87 において、処理部 11 は、第 2 ゲームにおいて端末装置 2 のユーザの対戦相手となる他のユーザを決定する。対戦相手のユーザは、端末装置 2 のユーザの階級に基づいて、上述の「[2-2-8. 敵キャラクタの設定]」で述べた方法に従って決定される。処理部 11 は、サーバ 1 に記憶されている各ユーザの階級データを参照し、対戦相手となるユーザを決定する。ステップ S 87 の次にステップ S 88 の処理が実行される。

【0305】

なお、対戦相手となるユーザの決定は、ユーザが第 2 ゲームを行う度に実行される必要はなく、所定期間（例えば、上記部分期間、または、プレイ可能期間）の間は対戦相手となるユーザが固定されてもよい。このとき、処理部 11 は、第 2 ゲームを開始する旨の通知を受信する度に実行される必要はない。

【0306】

ステップ S 88 において、処理部 11 は、第 2 ゲームにおいて用いられるゲームデータを、通信部 13 を用いて端末装置 2 へ送信する。具体的には、処理部 11 は、ステップ S 86 で設定された利用キャラクタの能力を示す能力データと、第 2 ゲームにおいて登場する敵キャラクタの内容を示す対戦キャラクタデータとを含むゲームデータを生成して端末装置 2 へ送信する。なお、対戦キャラクタデータは、第 2 ゲームの第 1 ターン ~ 第 3 ターンにおいて登場する敵キャラクタのデータと、第 4 ターン以降において敵キャラクタの設定のために用いられる、上記対戦相手のユーザに関するプレイデータとを含む。ステップ S 88 の次にステップ S 89 の処理が実行される。

【0307】

ステップ S 89 において、処理部 11 は、第 2 ゲームのゲーム結果を示すゲームデータ（ステップ S 27）を、通信部 13 を介して端末装置 2 から受信したか否かを判定する。ステップ S 89 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 90 の処理が実行される。一方、ステップ S 89 の判定結果が否定である場合、ステップ S 90 の処理がスキップされてステップ S 91 の処理が実行される。

【0308】

ステップ S 90 において、処理部 11 は、ステップ S 89 で受信したゲームデータに基づいて、サーバ 1 に記憶されているデータの更新を行う。具体的には、処理部 11 は、上記ゲームデータに含まれている、ゲーム結果を示す結果データ（すなわち、第 2 ゲームのスコアを示すデータ）に基づいて、サーバ 1 に記憶されているスコアデータを更新する。スコアデータは、現在のプレイ可能期間におけるユーザのスコアの累計が、上記結果データが示すスコアの分だけ加算されるように更新される。また、上記結果データが示すスコアが、サーバ 1 に記憶されているスコアデータが示すハイスコアよりも高い場合には、当該スコアデータが示すハイスコアが更新される。

【0309】

また、上記ステップ S 90 において、処理部 11 は、上記ゲームデータに含まれている、第 2 ゲームのプレイデータに基づいて、サーバ 1 に記憶されているプレイデータを更新する。ここで、サーバ 1 は、全ての第 2 ゲームに関するプレイデータを記憶する必要はない。例えば、サーバ 1 は、1 人のユーザについて最新のプレイデータのみを記憶するようにしてもよい。なお、当該ユーザが、他のユーザが行う第 2 ゲームの対戦相手となる場合

10

20

30

40

50

には、サーバ 1 に記憶されている当該ユーザのプレイデータが、上記ステップ S 8 8 において当該他のユーザの端末装置へ送信されることとなる。ステップ S 9 0 の次にステップ S 9 1 の処理が実行される。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 9 1 において、処理部 1 1 は、上述の部分期間が終了したか否かを判定する。ステップ S 9 1 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 9 2 の処理が実行される。一方、ステップ S 9 1 の判定結果が否定である場合、ステップ S 9 2 の処理がスキップされてステップ S 9 3 の処理が実行される。

【 0 3 1 1 】

ステップ S 9 2 において、処理部 1 1 は、各ユーザの階級を決定する。具体的には、処理部 1 1 は、サーバ 1 に記憶されている各ユーザのスコアデータが示すハイスコアに基づいて、各ユーザの階級を変更する（上述の“ [ 2 - 2 - 9 . 報酬 ] ”参照）。このとき、処理部 1 1 は、サーバ 1 に記憶されている各ユーザの階級データを、変更後の階級を示すように更新する。ステップ S 9 2 の次にステップ S 9 3 の処理が実行される。

10

【 0 3 1 2 】

ステップ S 9 3 において、処理部 1 1 は、上述のプレイ可能期間が終了したか否かを判定する。ステップ S 9 1 の判定結果が肯定である場合、ステップ S 9 4 の処理が実行される。一方、ステップ S 9 3 の判定結果が否定である場合、ステップ S 8 1 の処理が再度実行される。以降、ステップ S 9 3 においてプレイ可能期間が終了したと判定されるまで、ステップ S 8 1 ~ S 9 3 の一連の処理が繰り返し実行される。

20

【 0 3 1 3 】

ステップ S 9 4 において、処理部 1 1 は、ユーザに報酬を付与する。具体的には、処理部 1 1 は、サーバ 1 に記憶されているスコアデータ（具体的にはスコアデータが示す、今回のプレイ可能期間におけるスコアの累計）に基づいて、ユーザに付与する報酬の内容を決定する。処理部 1 1 は、決定された報酬の内容を含むように、サーバ 1 に記憶されている報酬データを更新する。これによって、ユーザに報酬が付与されたこととなる。なお、報酬の実際の受け取り（すなわち、報酬データが端末装置 2 において受信される）が行われるタイミングは任意である。本実施形態においては、サーバ 1 において報酬データが記憶された後で端末装置 2 がサーバ 1 にアクセスした場合、サーバ 1 が報酬データを端末装置 2 へ送信することで、報酬の受け取りが行われる。上記ステップ S 9 4 の後、処理部 1 1 は、図 2 2 に示すサーバ処理を終了する。

30

【 0 3 1 4 】

[ 4 . 本実施形態の作用効果および変形例 ]

以上のように、上記実施形態によれば、情報処理システム（ゲームシステムとも言える）は、複数のターンからなる対戦ゲーム（例えば、第 2 ゲーム）を実行し、当該対戦ゲームの仮想空間のゲーム画像を表示装置に表示する。情報処理システムは少なくとも 1 つのプロセッサ（例えば、処理部 1 1 の CPU および / または処理部 2 1 の CPU）および記憶手段（例えば、記憶部 1 2 または記憶部 2 2）を含む。

プロセッサは、各々のターン内において、下記の動作を行う。

・仮想空間内の第 1 エリア（例えば、候補提示エリア）に複数の候補オブジェクト（例えば、候補キャラクタ）を配置する（ステップ S 3 3）。

40

・第 1 エリアに配置された複数の候補オブジェクトのうちから、ユーザによって選択された 1 以上の候補オブジェクトを、当該選択された候補オブジェクトに関連付けられた消費コストが、当該ユーザに関連付けられた所有コストを超えないことを条件として、仮想空間内における戦闘エリア内の第 2 エリア（例えば、自軍エリア）に味方オブジェクト（例えば、味方キャラクタ）として配置する（ステップ S 5 1）とともに、当該味方オブジェクトに関連付けられた消費コストに応じて当該所有コストを減少させる（ステップ S 5 2）。

・ 1 以上の敵オブジェクト（例えば、敵キャラクタ）を戦闘エリア内の第 3 エリア（例えば、敵軍エリア）に配置する（ステップ S 3 3）。

50

- ・戦闘エリアに配置された味方オブジェクトまたは敵オブジェクトである配置オブジェクト（例えば、配置キャラクタ）の配置位置に基づいて、攻撃順と、各配置オブジェクトのうちの攻撃対象とを配置オブジェクト毎に決定する（ステップS64およびS66）
- ・配置オブジェクトによる攻撃対象に対する攻撃を攻撃順に従って実行することによって、当該攻撃対象となった配置オブジェクトに関連付けられた体力パラメータを減少させる（ステップS68）
- ・攻撃によって体力パラメータが閾値以下となった配置オブジェクトを第2エリアまたは第3エリアから除去する（ステップS70）
- ・戦闘エリアに配置されている各配置オブジェクトによる攻撃が終了した後、第2エリアに配置されている味方オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの合計値と、第3エリアに配置されている敵オブジェクトに関連付けられた体力パラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果（例えば、ゲームの勝敗またはスコア）を決定する（ステップS25）。

10

また、プロセッサは、あるターンの開始時において第2エリアに配置されていた味方オブジェクトを残した状態で当該ターンの次のターンを開始する（ステップS33）。プロセッサは、各ターンにおけるゲーム結果に基づいて、ユーザに関連付けられたユーザパラメータ（例えば、ゲームスコア）を算出し（ステップS25）、複数のターンの終了後（例えば、プレイ可能期間の終了後）、ユーザパラメータの値に基づいてユーザにゲーム内報酬を付与する（ステップS94）。

【0315】

20

上記によれば、配置オブジェクトの攻撃順および攻撃対象を指定する指示をユーザが行わなくても対戦ゲームが行われる。これによって、ユーザは対戦ゲームを手軽に行うことができる。

【0316】

なお、上記実施形態においては、情報処理システムは、第1ゲームと第2ゲームという異なる2種類のゲームを実行した。ここで、他の実施形態においては、情報処理システムは、第1ゲームを実行しない構成であってもよい。このような構成であっても、情報処理システムは、第2ゲームによって、対戦ゲームを手軽に行うことができるという上記の効果を奏する。

【0317】

30

また、本実施形態においては、配置オブジェクトが攻撃対象に対して攻撃を行う対戦ゲームが行われる例を説明したが、他の実施形態においては、配置オブジェクトは攻撃以外の他の行動（例えば、回復であってもよいし、対象の外観を変化させる任意の行動であってもよい）を行うものであってもよい。このとき、情報処理システムは、対戦エリアに配置された味方オブジェクトまたは敵オブジェクトである配置オブジェクトの配置位置に基づいて、行動順と、各配置オブジェクトのうちの行動対象とを配置オブジェクト毎に決定してもよい。このとき、情報処理システムは、配置オブジェクトによる行動対象に対する行動を行動順に従って実行することによって、当該行動対象となった配置オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータ（上述の体力パラメータであってもよいし、当該オブジェクトに加えられたダメージ量や攻撃回数を示すパラメータであってもよい）を変化させてもよい。また、情報処理システムは、行動によってオブジェクトパラメータが除去条件を満たした配置オブジェクトを第2エリアまたは第3エリアから除去してもよい。また、情報処理システムは、第2エリアに配置されている味方オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータの合計値と、第3エリアに配置されている敵オブジェクトに関連付けられたオブジェクトパラメータの合計値とに基づいて、今回のターンにおけるゲーム結果を決定してもよい。上記によっても、情報処理システムは、第2ゲームによって、対戦ゲームを手軽に行うことができるという上記の効果を奏する。

40

【0318】

また、上記実施形態によれば、情報処理システム（ゲームシステムとも言える）は、下記の構成を有するということもできる。

50

- ・ゲームプログラムによって実行される第1ゲームにおいて利用されるオブジェクトであって、ユーザが所有するオブジェクトである所有オブジェクト（例えば、所有キャラクタ）について、当該所有オブジェクトの能力を示す第1能力データを、当該所有オブジェクトに関連付けて記憶する記憶手段（例えば、記憶部12または記憶部22）
- ・所有オブジェクトのうちから、ゲームプログラムによって実行されるゲームであって第1ゲームとは異なる第2ゲームにおいて利用される利用オブジェクト（例えば、利用キャラクタ）を選択する選択手段（ステップS21）
- ・第2ゲームにおける利用オブジェクトの能力を示す第2能力データを、当該利用オブジェクトとなる所有オブジェクトに関連付けられる第1能力データが示す能力よりも低い能力となるように設定する能力設定手段（ステップS86）
- ・利用オブジェクトに設定される第2能力データに基づいて第2ゲームを実行する第2ゲーム実行手段（ステップS5）
- ・第2ゲームの実行中において、利用オブジェクトに関する更新条件が満たされた場合、当該更新条件を満たした利用オブジェクトの能力が強化されるように第2能力データを更新する第1更新手段（ステップS54）

また、第1更新手段による第2能力データの更新に関し、利用オブジェクトの少なくとも一部の能力（例えば、スキルおよび追加強化）については、第1能力データが示す能力に基づいて能力の上限が設定される。

#### 【0319】

上記の構成によれば、第1ゲームにおいて利用される所有オブジェクトに基づいて能力が設定される利用オブジェクトについて、第2ゲーム中において能力が強化される。これによって、他のゲーム（すなわち、第1ゲーム）におけるオブジェクトをゲーム中において育成することができるという、新規なゲームを提供することができる。

#### 【0320】

また、上記実施形態においては、第1ゲームおよび第2ゲームは、対戦型のシミュレーションゲームであったが、他の実施形態においては、第1ゲームおよび第2ゲームの内容およびジャンルは任意であり、第1ゲームおよび第2ゲームは、パズルゲームやロールプレイングゲームであってもよい。第1ゲームおよび第2ゲームの内容およびジャンルにかかわらず、上記の構成によって、新規なゲームを提供することができるという効果を奏する。

#### 【0321】

なお、上記「利用オブジェクトの少なくとも一部の能力」とは、上記実施形態について言えば、所有キャラクタの能力（すなわち、能力パラメータ、レアリティ、および、スキル）のうち、レアリティおよびスキルである。ただし、他の実施形態においては、情報処理システムは、能力パラメータについて、第1能力データが示す能力の上限に基づいて設定される内容を上限として、第2能力データを更新するようにしてもよい。

#### 【0322】

また、上記実施形態においては、情報処理システムは、第2ゲームにおける利用キャラクタの能力（例えば、スキル）を示す第2能力データを、当該第2ゲームの開始時に記憶手段に記憶されている、当該利用キャラクタとなる所有キャラクタに関する第1能力データに基づいて設定する。これによれば、所有キャラクタの能力を利用キャラクタに反映させることができるので、第2ゲームをプレイするユーザに対して、第1ゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

#### 【0323】

上記実施形態においては、上記第1能力データは、所有オブジェクトのレベル、体力、攻撃力、防御力、および、速さのうち少なくとも1つの能力パラメータを示し、情報処理システムは、第1能力データが示す能力パラメータの値よりも低い値となるように第2能力データを設定する。また、上記実施形態においては、上記第1能力データは、ゲームにおいて同種の効果を生じさせ、かつ、効果の大きさが異なる同系統の複数種類のスキルのうち1つを示し、情報処理システムは、第1能力データが示すスキルの同系統のスキルで

10

20

30

40

50

あって、当該スキルよりも効果が小さいスキルを示すように第2能力データを設定する。このように、第1能力データは、能力パラメータを示すものであってもよいし、スキルを示すものであってもよい。

【0324】

なお、上記実施形態においては、情報処理システムは、所有オブジェクトに関連付けられる第1能力データに基づいて第1ゲームを実行する(ステップS4)。また、情報処理システムは、所有オブジェクトに関する更新条件(すなわち、第1ゲームにおける更新条件)が満たされた場合、当該更新条件を満たした所有オブジェクトの能力が強化されるように第1能力データを更新する(ステップS15)。これによれば、第1ゲームにおいて能力を強化することによって、第2ゲームにおいても能力の上限が上昇するため、第2ゲームにおいても有利になる。そのため、第1ゲームをプレイする動機付けをユーザに与えることができる。

10

【0325】

なお、各ゲームにおける更新条件の内容は任意である。上記実施形態においては、第2ゲームにおける更新条件は、第1ゲームにおける更新条件とは異なるものであったが、他の実施形態においては、第2ゲームにおける更新条件は、第1ゲームにおける更新条件と同じものでもよい。また、他の実施形態においては、第1ゲームにおいては更新条件が設定されなくてもよい。

【0326】

なお、他の実施形態において、情報処理システムは、上記実施形態における構成の一部を備えていなくてもよいし、上記実施形態において実行される処理の一部を実行しなくてもよい。例えば、情報処理システムは、上記実施形態における一部の特定の効果を奏するためには、当該効果を奏するための構成を備え、当該効果を奏するための処理を実行すればよく、その他の構成を備えていなくてもよいし、その他の処理を実行しなくてもよい。

20

【産業上の利用可能性】

【0327】

上記実施形態は、例えば、敵と味方との間で対戦を行うゲームをユーザがより手軽に行うこと等を目的として、例えばゲームシステムやゲームプログラムとして利用することができる。

【符号の説明】

30

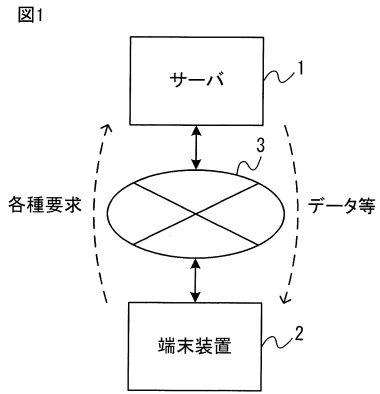
【0328】

- 1 サーバ
- 2 端末装置
- 11 処理部
- 12 記憶部
- 13 通信部
- 21 処理部
- 22 記憶部
- 23 入力部
- 24 表示部
- 25 通信部
- 40 戦闘エリア
- 41 自軍エリア
- 42 敵軍エリア
- 47 候補提示エリア
- 48a ~ 48e 候補キャラクタ
- 61a, 61b, 75, 81a ~ 81d 味方キャラクタ
- 62a ~ 62c, 71a ~ 71c 敵キャラクタ

40

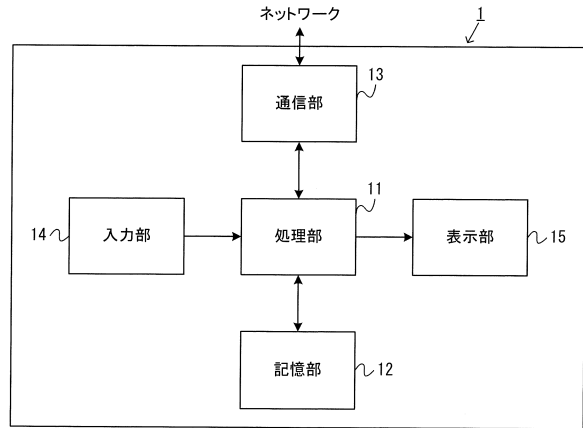
【図面】

【図 1】



【図 2】

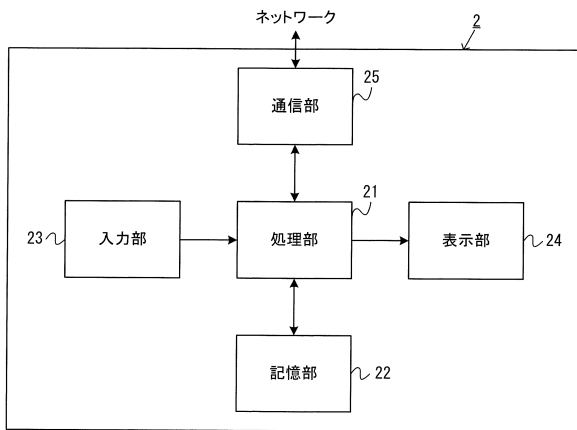
図2



10

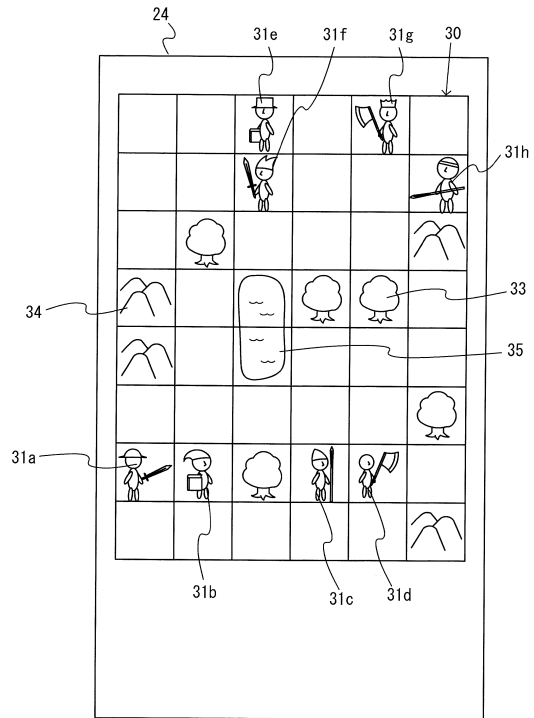
【図 3】

図3



【図 4】

図4



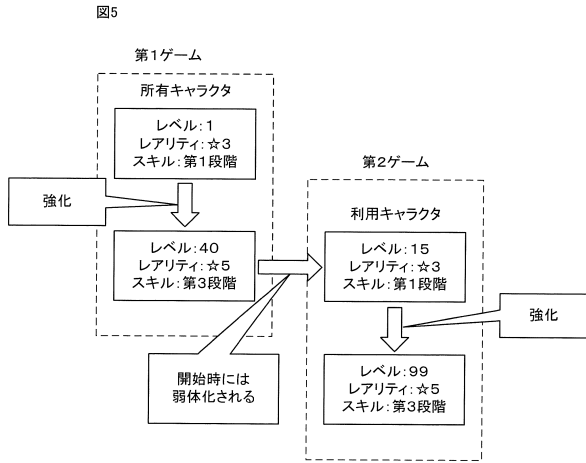
20

30

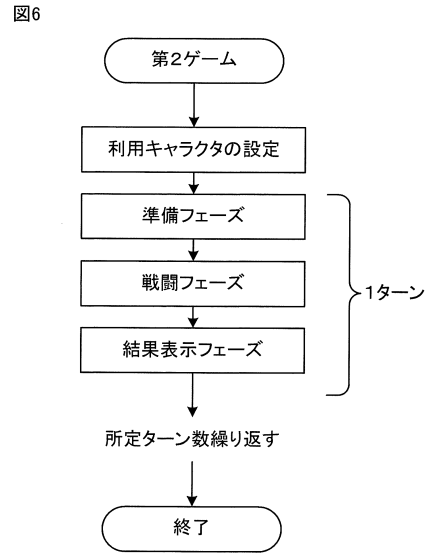
40

50

【 図 5 】



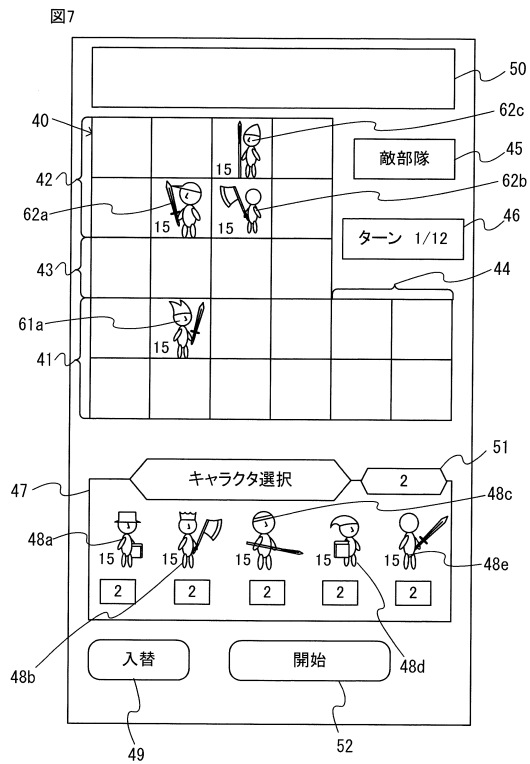
【 図 6 】



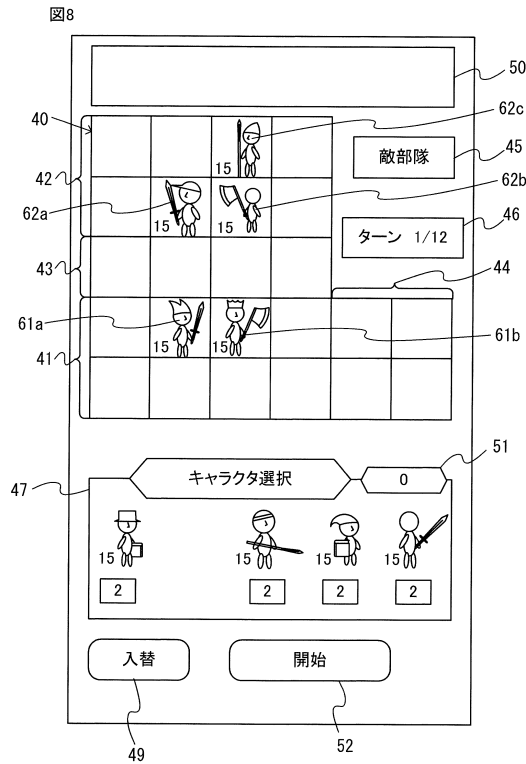
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

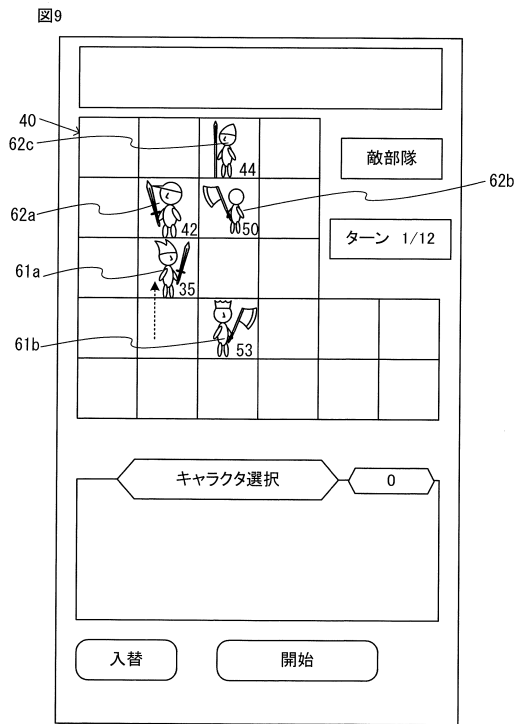


30

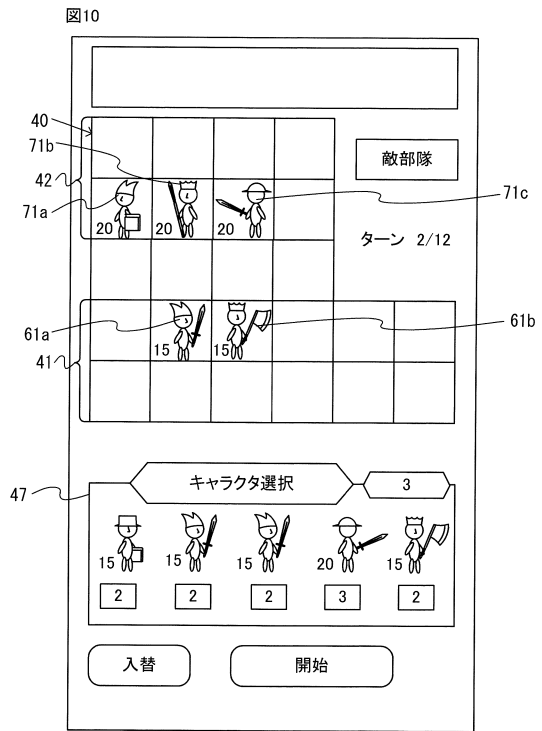
40

50

【図 9】



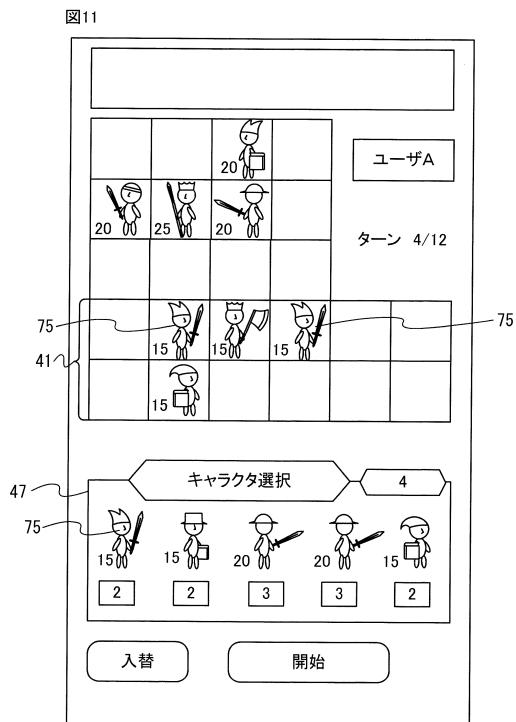
【図 10】



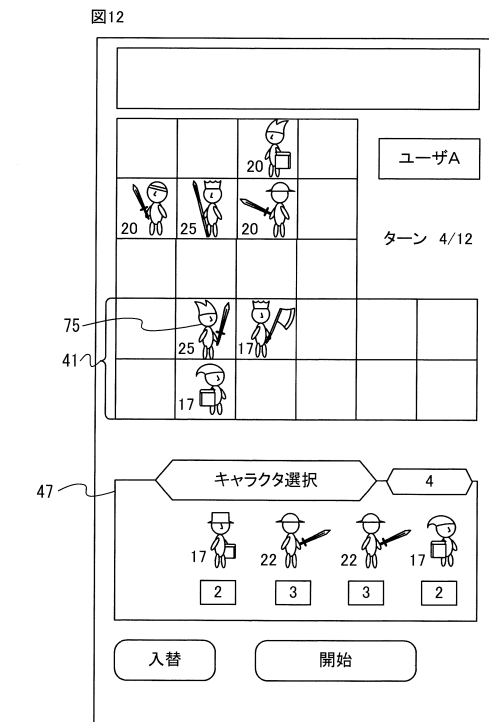
10

20

【図 11】



【図 12】

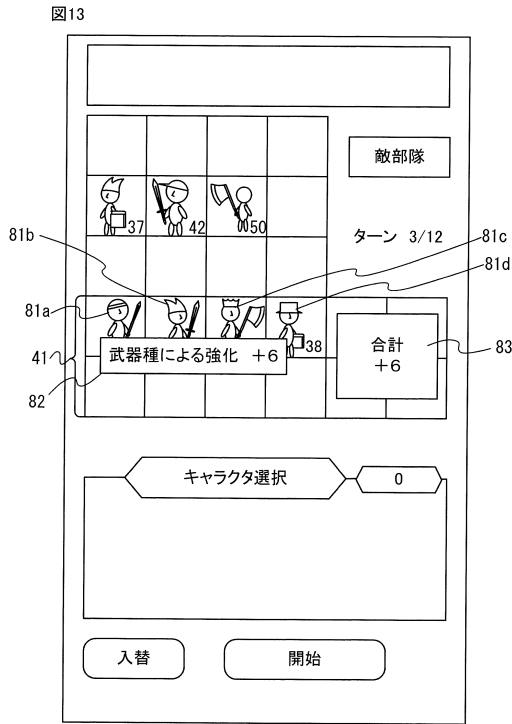


30

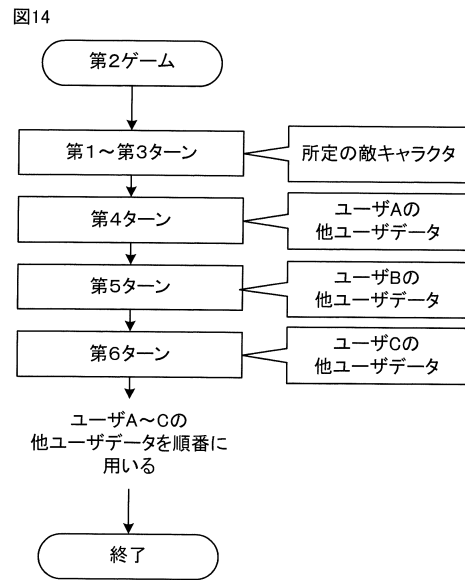
40

50

【 図 1 3 】



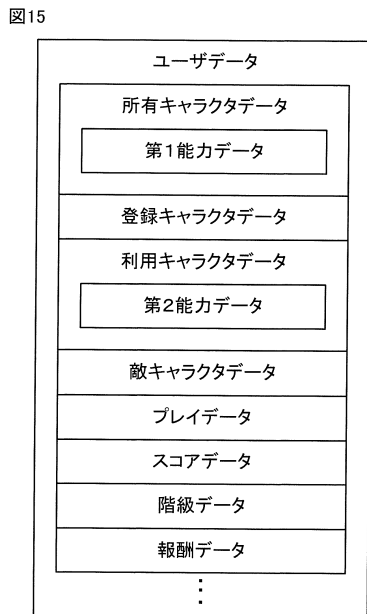
【 図 1 4 】



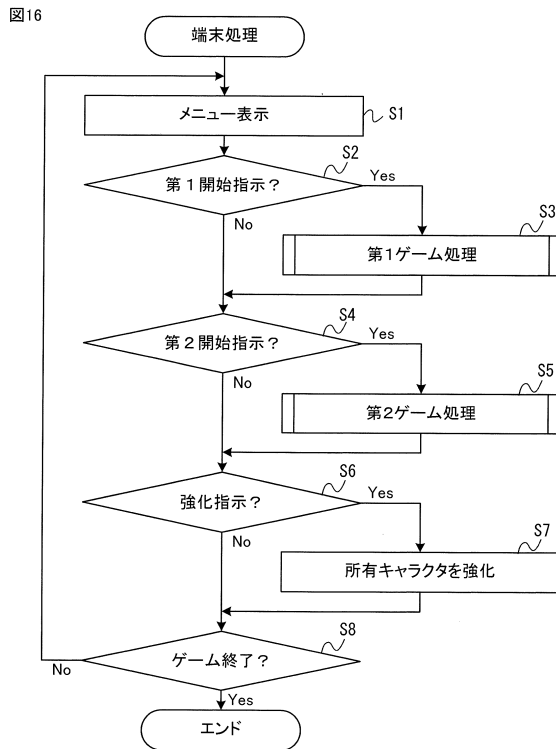
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



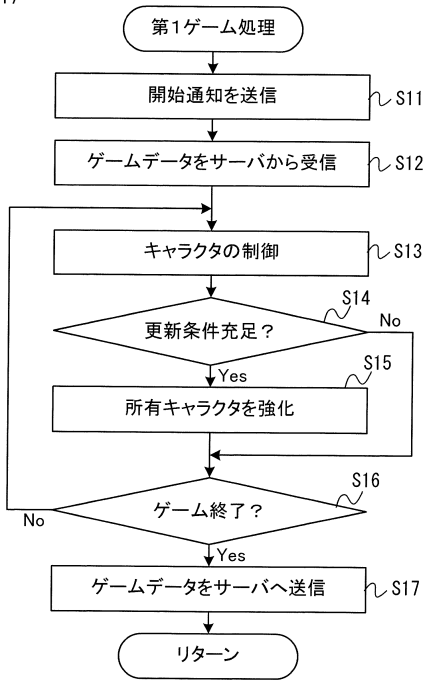
30

40

50

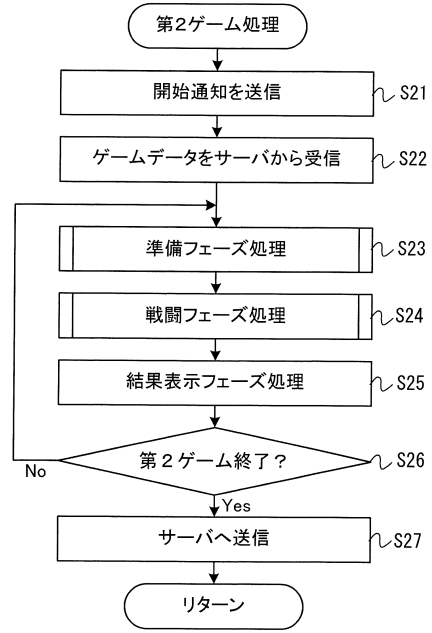
【図 17】

図17



【図 18】

図18

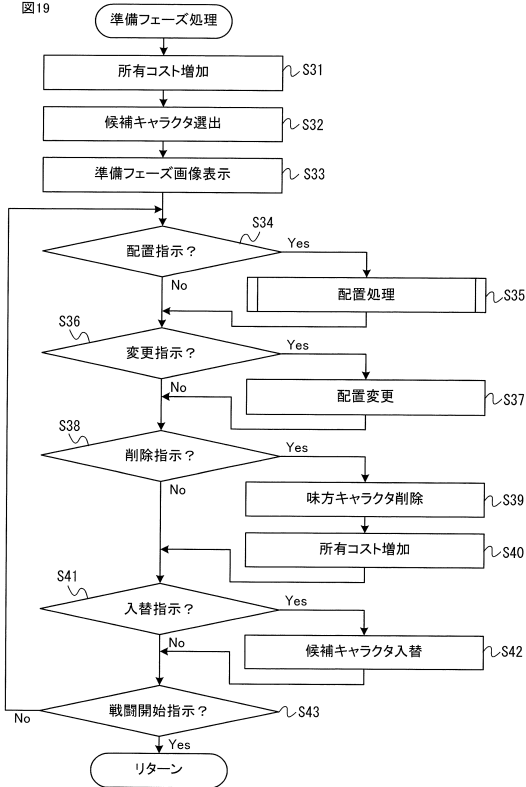


10

20

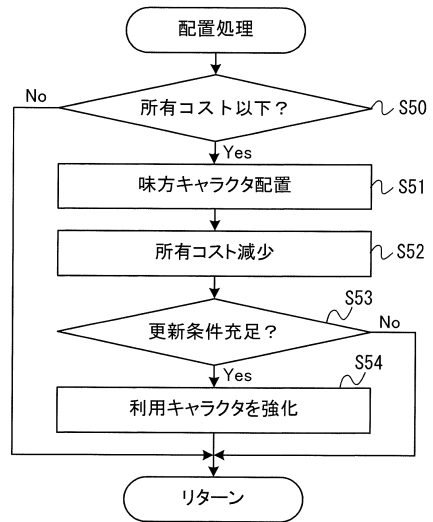
【図 19】

図19



【図 20】

図20



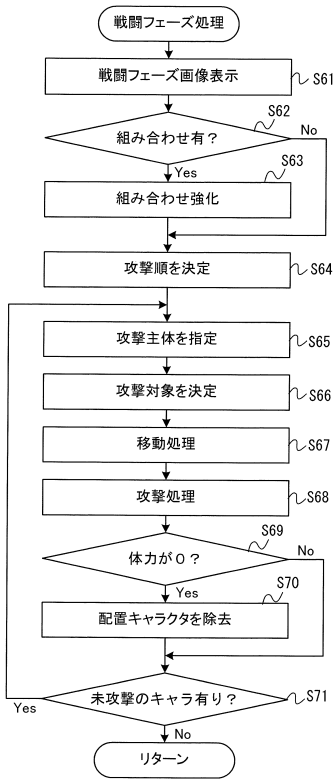
30

40

50

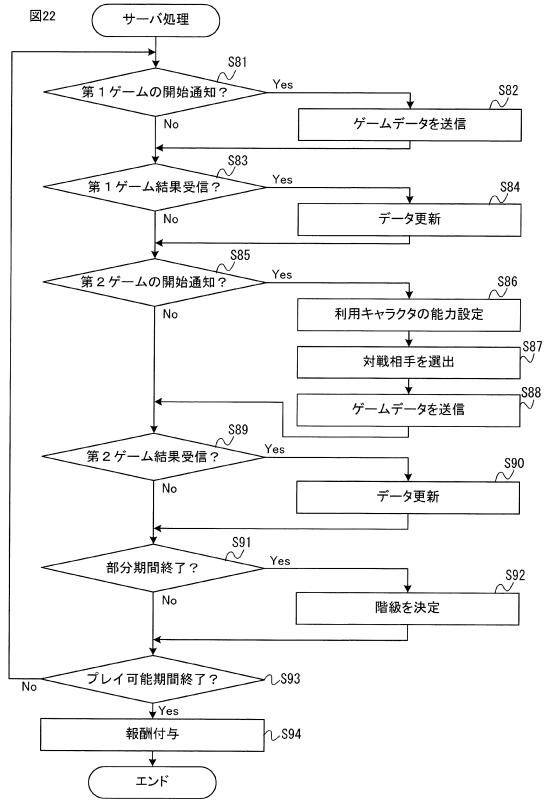
【 図 2 1 】

図21



【 図 2 2 】

図22



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 13/53 (2014.01) A 6 3 F 13/53  
A 6 3 F 13/58 (2014.01) A 6 3 F 13/58

京都府京都市南区上鳥羽大物町10 株式会社インテリジェントシステムズ内

審査官 池田 剛志

(56)参考文献 特開2018-117681(JP,A)  
特開2016-159119(JP,A)  
特開2017-080296(JP,A)  
特開2011-000169(JP,A)  
[竜王と勇者アレン攻略] 幻獣の特徴とパーティー編成の基本, ファミ通App [online], 2013年09月12日, <URL: [https://app.famitsu.com/20130912\\_219533/](https://app.famitsu.com/20130912_219533/)>, [2024年5月9日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A 6 3 F 13 / 0 0 - 1 3 / 9 8  
A 6 3 F 9 / 2 4