

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6224166号  
(P6224166)

(45) 発行日 平成29年11月1日(2017.11.1)

(24) 登録日 平成29年10月13日(2017.10.13)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/80	(2014.01)
A 63 F 13/79	(2014.01)
A 63 F 13/53	(2014.01)
A 63 F 13/45	(2014.01)
A 63 F 13/822	(2014.01)
	A 63 F 13/822

請求項の数 12 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2016-105311 (P2016-105311)
(22) 出願日	平成28年5月26日 (2016.5.26)
(62) 分割の表示	特願2015-212951 (P2015-212951) の分割
原出願日	平成26年2月26日 (2014.2.26)
(65) 公開番号	特開2016-168380 (P2016-168380A)
(43) 公開日	平成28年9月23日 (2016.9.23)
審査請求日	平成29年2月27日 (2017.2.27)

早期審査対象出願

(73) 特許権者	504437801 グリー株式会社 東京都港区六本木六丁目10番1号
(74) 代理人	100147485 弁理士 杉村 憲司
(74) 代理人	100164471 弁理士 岡野 大和
(74) 代理人	100187078 弁理士 甲原 秀俊
(72) 発明者	田村 麻希子 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内
	審査官 鈴木 崇雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】プログラム、通信システム、及び制御方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

ゲームを実行する情報処理装置に、  
複数の領域を含むフィールドを表示させるステップと、  
複数の前記領域のうち少なくとも1つの領域がプレイヤにより選択されると、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行するステップと、  
前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域の属性情報を前記プレイヤの属性情報で更新するか否かを決定するステップと、  
1以上の前記領域に設定されたイベントの難度を、ゲームの経過時間に応じて増加させるステップと、  
を実行させる、プログラム。

## 【請求項 2】

請求項1に記載のプログラムであって、  
イベントの処理を実行する前記ステップにおいて、前記プレイヤが保有する第1のポイントが、選択された前記領域に設定された第2のポイント以上である場合、前記第1のポイントから前記第2のポイントを減算して選択された前記領域のイベントの処理を実行する、プログラム。

## 【請求項 3】

請求項2に記載のプログラムであって、前記情報処理装置に、

選択された前記領域と同一の属性情報が関連付けられた他の領域が、前記フィールドに

おける所定の軸に沿って前記領域と離間して存在し、且つ前記軸に沿って前記領域と前記他の領域とで挟まれた中間領域に前記領域と異なる属性情報が関連付けられている場合、前記中間領域の属性情報を前記領域の属性情報で更新するステップを更に実行させる、プログラム。

**【請求項 4】**

請求項 3 に記載のプログラムであって、

前記複数の領域は、前記フィールドにおける少なくとも 1 つの軸に沿って両側に他の領域が存在する第 1 の領域と、該第 1 の領域以外の第 2 の領域と、を含み、

前記第 2 の領域に設定された第 2 のポイントは、前記第 1 の領域に設定された第 2 のポイントよりも大きい、プログラム。 10

**【請求項 5】**

請求項 3 又は 4 に記載のプログラムであって、前記情報処理装置に、

1 つ以上の前記領域に設定された第 2 のポイントを、ゲームの経過時間に応じて変化させるステップを更に実行させる、プログラム。

**【請求項 6】**

請求項 2 乃至 5 の何れか一項に記載のプログラムであって、前記情報処理装置に、

領域の属性情報が他の属性情報で更新されると、該領域の更新後の属性情報に基づいて、該領域に設定された第 2 のポイントを変動するステップを更に実行させる、プログラム。 20

**【請求項 7】**

請求項 6 に記載のプログラムであって、

第 2 のポイントを変動する前記ステップにおいて、前記領域の更新後の属性情報と異なる属性情報が関連付けられたプレイヤに用いる、該領域に設定された第 2 のポイントを増加させる、プログラム。

**【請求項 8】**

請求項 6 又は 7 に記載のプログラムであって、

第 2 のポイントを変動する前記ステップにおいて、前記領域の更新後の属性情報と同一の属性情報が関連付けられたプレイヤに用いる、該領域に設定された第 2 のポイントを減少させる、プログラム。 30

**【請求項 9】**

請求項 2 乃至 8 の何れか一項に記載のプログラムであって、前記情報処理装置に、

プレイヤにより複数の前記領域のうち少なくとも 1 つの領域を指定して所定のゲーム媒体が使用されると、指定された前記領域に設定された第 2 ポイントを変動するステップを更に実行させる、プログラム。

**【請求項 10】**

請求項 1 乃至 9 の何れか一項に記載のプログラムであって、前記情報処理装置に、

所定の属性情報が関連付けられたプレイヤを除くプレイヤ同士が共有する情報を表示させるステップを更に実行させる、プログラム。

**【請求項 11】**

端末装置と、サーバ装置と、を備え、ゲームを実行する通信システムであって、

前記端末装置は、複数の領域を含むフィールドを表示し、

前記端末装置及び前記サーバ装置の何れか一方は、複数の前記領域のうち少なくとも 1 つの領域がプレイヤにより選択されると、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行し、前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域の属性情報を前記プレイヤの属性情報で更新するか否かを決定し、

前記端末装置及び前記サーバ装置の何れか一方は、1 以上の前記領域に設定されたイベントの難度を、ゲームの経過時間に応じて増加させる、

通信システム。

**【請求項 12】**

情報処理装置が実行するゲームの制御方法であって、

10

20

30

40

50

複数の領域を含むフィールドを表示させるステップと、  
複数の前記領域のうち少なくとも1つの領域がプレイヤにより選択されると、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行するステップと、

前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域の属性情報を前記プレイヤの属性情報で更新するか否かを決定するステップと、

1以上の前記領域に設定されたイベントの難度を、ゲームの経過時間に応じて増加させるステップと、  
を含む、制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、プログラム、通信システム、及び制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ゲーム装置において、ユーザが複数枚の対戦カードなどで当該ユーザのデッキを構成し、当該デッキに含まれるカードの攻撃力及び防御力などのパラメータの合計値などに基づき、対戦相手と対戦して勝敗を競うゲーム装置がある（例えば、特許文献1及び2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【特許文献1】特開2008-220984号公報

【特許文献2】特開2000-325528号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来のゲーム装置において、ゲームに対するユーザの興味が低下することがあった。例えば、従来のゲーム装置において、デッキを用いて対戦相手と直接対戦を行う対戦方式が採用される。かかる対戦方式において、カード又は構成したデッキの強さによって勝敗が実質的に決定される。このため、従来のゲーム装置において、対戦の進行中における戦略性が必ずしも高くなく、ユーザが対戦に飽くことがあった。

30

【0005】

かかる事情に鑑みてなされた本発明の目的は、対戦ゲームの戦略性を向上可能なプログラム、通信システム、及び制御方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために本発明に係るプログラムは、

ゲームを実行する情報処理装置に、

複数の領域を含むフィールドを表示させるステップと、

複数の前記領域のうち少なくとも1つの領域がプレイヤにより選択されると、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行する実行ステップと、

40

前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域の属性情報を前記プレイヤの属性情報で更新するか否かを決定するステップと、

1以上の前記領域に設定されたイベントの難度を、ゲームの経過時間に応じて増加させるステップと、を実行させる

ことを特徴とする。

【0007】

また、本発明に係る通信システムは、

端末装置と、サーバ装置と、を備え、ゲームを実行する通信システムであって、

前記端末装置は、複数の領域を含むフィールドを表示し、

50

前記端末装置及び前記サーバ装置の何れか一方は、複数の前記領域のうち少なくとも1つの領域がプレイヤにより選択されると、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行し、前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域の属性情報を前記プレイヤの属性情報で更新するか否かを決定し、

前記端末装置及び前記サーバ装置の何れか一方は、1以上の前記領域に設定されたイベントの難度を、ゲームの経過時間に応じて増加させることを特徴とする。

#### 【0008】

また、本発明に係る制御方法は、

情報処理装置が実行するゲームの制御方法であって、

10

複数の領域を含むフィールドを表示させるステップと、

複数の前記領域のうち少なくとも1つの領域がプレイヤにより選択されると、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行するステップと、

前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域の属性情報を前記プレイヤの属性情報で更新するか否かを決定するステップと、

1以上の前記領域に設定されたイベントの難度を、ゲームの経過時間に応じて増加させるステップと、を含む

ことを特徴とする。

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

20

本発明におけるプログラム、通信システム、及び制御方法によれば、対戦ゲームの戦略性を向上可能である。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係る情報処理装置のブロック図である。

【図2】本発明の一実施形態に係るゲーム内のフィールドを示す図である。

【図3】図1のプレイヤ情報を示す図である。

【図4】図1の領域情報を示す図である。

【図5】図2のフィールド上の軸を示す図である。

【図6】図1の表示部に表示される基本画面を示す図である。

30

【図7】図1の表示部に表示される基本画面を示す図である。

【図8】図1の表示部に表示される、領域に関する情報を示す図である。

【図9】図1の表示部に表示されるN P C対戦画面を示す図である。

【図10】ゲームの進行例を説明する図である。

【図11】ゲームの進行例を説明する図である。

【図12】ゲームの進行例を説明する図である。

【図13】ゲームの進行例を説明する図である。

【図14】ゲームの進行例を説明する図である。

【図15】ゲームの進行例を説明する図である。

【図16】図1の情報処理装置の動作を説明するフローチャートである。

40

【図17】図13の対戦処理を説明するフローチャートである。

【図18】本発明の変形例に係るゲーム内のフィールドを示す図である。

【図19】本発明の変形例に係るゲーム内のフィールドを示す図である。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0011】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

#### 【0012】

図1は、本実施の形態に係る情報処理装置10の概略構成を示すブロック図である。情報処理装置10は、例えばコンピュータや携帯電話などであって、複数のプレイヤによる対戦ゲームを実行可能である。

50

**【 0 0 1 3 】**

はじめに、本実施の形態に係るゲームの概要について説明する。本実施の形態に係るゲームは、情報処理装置10のユーザを含む複数のプレイヤが対戦するゲームである。ユーザを除く他のプレイヤは、情報処理装置10が自動的に操作するプレイヤであってもよく、又は他の情報処理装置10のユーザが操作するプレイヤであってもよい。本実施の形態に係るゲームは、通常対戦及び特殊対戦の2つの対戦方式を有する。

**【 0 0 1 4 】**

通常対戦は、ユーザが所有するゲーム媒体を用いて所定の相手と対戦し、又はゲーム内のミッション(クエスト)を攻略することで、ゲーム媒体又はゲーム内通貨などの報酬を獲得可能な対戦方式である。本実施の形態において、ゲーム媒体は、ゲーム内のカード、キャラクタ、武器、防具、又はアイテムなど、ゲーム内の任意の媒体を含む。10

**【 0 0 1 5 】**

特殊対戦は、複数の領域を含むゲーム内のフィールドにおいて、ユーザを含む複数のプレイヤが、それぞれ占有する領域の数又は合計面積を競う対戦方式である。図2に示すフィールドは、横4個×縦4個の計16個の領域を含む。以下、図2に示す横方向の符号(a～d)及び縦方向の符号(1～4)の組合せにより、各領域を示す。例えば、図2において左下の領域は、領域a1である。特殊対戦において、例えば所定時間の経過時点で最も多くの領域又は最も大きい合計面積を占有しているプレイヤが勝利する。

**【 0 0 1 6 】**

領域を獲得するために、プレイヤは、フィールド内の領域を選択して、当該領域に設定されたイベントに挑戦する。イベントにおいて、プレイヤは、例えば通常対戦において獲得したゲーム媒体を用いて、情報処理装置10が自動的に操作するキャラクタ(NPC; Non-Player Character)との対戦を行う。イベントの結果に応じて、プレイヤによる領域の獲得の成否が決定される。例えば、プレイヤがNPCに勝利した場合、又はプレイヤによりNPCに与えたダメージ積算値が他の何れのプレイヤによるダメージ積算値よりも多い場合などに、プレイヤは当該領域を獲得する。好適には、プレイヤは、他のプレイヤが占有している領域を挟むように2つの領域を獲得すると、挟んだ領域(以下、中間領域ともいう)を更に獲得する。挟んだ領域を更に獲得する処理の具体例については後述する。20

**【 0 0 1 7 】**

次に、図1に示す情報処理装置10の各構成要素について説明する。情報処理装置10は、通信部11と、記憶部12と、プレイヤ決定部13と、ポイント付与部14と、フィールド決定部15と、表示部16と、イベント処理部17と、勝敗決定部18と、制御部19と、を備える。30

**【 0 0 1 8 】**

通信部11は、有線又は無線により、例えばサーバ装置又は端末装置など、他の情報処理装置と通信可能である。

**【 0 0 1 9 】**

記憶部12は、ゲームの処理に用いられる多様な情報を記憶可能である。また、記憶部12は、プレイヤ情報20と、領域情報21と、を記憶する。

**【 0 0 2 0 】**

プレイヤ情報20は、特殊対戦に参加する各プレイヤに関する情報である。例えば、図3に示すプレイヤ情報20は、属性情報と、プレイヤを識別可能なプレイヤIDと、ポイントと、ダメージ積算値と、を含む。40

**【 0 0 2 1 】**

属性情報は、プレイヤごとに関連付けられる属性を示す情報である。本実施形態において、属性情報A～Dの4種類の属性情報が存在するが、2種類以上の属性情報が存在すればよい。

**【 0 0 2 2 】**

ポイントは、対応するプレイヤが保有するゲーム内のポイントである。ポイントは、プレイヤがイベントに挑戦するために消費される。50

**【 0 0 2 3 】**

領域情報 2 1 は、フィールドに含まれる各領域に関する情報である。例えば、図 4 に示す領域情報 2 1 は、領域を識別可能な領域 ID に対応付けて、イベント ID と、属性情報と、コストポイントと、スコア積算値と、を含む。

**【 0 0 2 4 】**

イベント ID は、対応する領域を獲得するためにプレイヤが挑戦するゲーム内のイベント（サブゲーム）の識別子である。本実施の形態において、イベントは、プレイヤがゲーム媒体を用いて行う NPC との対戦イベントである。イベント ID に応じて、例えば NPC の種類又は強さなどが決定される。

**【 0 0 2 5 】**

属性情報は、対応する領域に関連付けられた属性情報を示す。本実施の形態において、1 つの領域には、1 つの属性情報を関連付けることが可能である。

**【 0 0 2 6 】**

コストポイントは、対応する領域のイベントにプレイヤが挑戦するために必要なポイントを示す。コストポイントは、各属性情報に対応して記憶される。

**【 0 0 2 7 】**

スコア積算値は、各属性情報に対応して記憶される。スコア積算値は、同一の属性情報が関連付けられた各プレイヤにより、対応する領域のイベントにおいて獲得されたスコアの積算値である。本実施の形態において、スコアは、イベントにおいてユーザが NPC に与えたダメージである。

**【 0 0 2 8 】**

図 1 に示すプレイヤ決定部 1 3 は、特殊対戦に参加する複数のプレイヤを決定する。複数のプレイヤには、ユーザが操作するプレイヤが含まれる。ユーザを除く他のプレイヤは、例えば情報処理装置 1 0 が自動的に操作するプレイヤ、又は他のユーザが操作するプレイヤである。

**【 0 0 2 9 】**

また、プレイヤ決定部 1 3 は、少なくとも 2 つのプレイヤに、それぞれ異なる属性情報を関連付けて記憶部 1 2 に記憶する。プレイヤ決定部 1 3 は、2 以上のプレイヤに同一の属性情報を関連付けてもよい。

**【 0 0 3 0 】**

ポイント付与部 1 4 は、各プレイヤに、所定値のポイント（例えば、100 ポイント）を付与して記憶部 1 2 に記憶する。

**【 0 0 3 1 】**

フィールド決定部 1 5 は、特殊対戦に用いる、複数の領域を含むフィールド及びフィールド上の 1 以上の軸を決定する。本実施の形態において、フィールド決定部 1 5 は、横方向の 4 つの軸、縦方向の 4 つの軸、右上方向の 5 つの軸、及び右下方向の 5 つの軸が決定される。例えば、図 5 に示す横方向の軸 2 2 は、領域 a 1 , b 1 , c 1 , d 1 を通過する。また、縦方向の軸 2 3 は、領域 a 1 , a 2 , a 3 , a 4 を通過する。また、右上方向の軸 2 4 は、領域 a 1 , b 2 , c 4 , d 4 を通過する。また、右下方向の軸 2 5 は、領域 a 4 , b 3 , c 2 , d 1 を通過する。フィールド上の軸の数及び方向は、任意に定めてもよい。フィールド決定部 1 5 は、フィールド及び軸を自動的に生成してもよく、又は予め記憶部 1 2 に記憶されたフィールド及び軸を用いてもよい。

**【 0 0 3 2 】**

また、フィールド決定部 1 5 は、各領域に所定のイベント（イベント ID ）を設定して記憶部 1 2 に記憶する。

**【 0 0 3 3 】**

好適には、フィールド決定部 1 5 は、各領域に所定値のコストポイント（例えば、10 ポイント）を設定して記憶部 1 2 に記憶する。コストポイントの値は、任意に定めてもよい。例えば、領域の面積が大きい程、大きいコストポイントを設定してもよい。

**【 0 0 3 4 】**

10

20

30

40

50

好適には、フィールド決定部 15 は、フィールド上の少なくとも 1 つの軸に沿って両側に他の領域が存在する第 1 の領域のコストポイントよりも大きいコストポイントを、第 1 の領域以外の第 2 の領域に設定する。例えば、図 2 に示すフィールドにおいて、領域 a1, a4, d1, d4 が第 2 の領域であり、他の領域が第 1 の領域である。第 1 の領域には、所定値のコストポイント（例えば、10 ポイント）が設定される。また、第 2 の領域である領域 a1, a4, d1, d4 には、第 1 の領域よりも大きなコストポイント（例えば、30 ポイント）が設定される。

#### 【 0 0 3 5 】

表示部 16 は、例えば有機 E-L ディスプレイなどを用いて構成され、種々のゲーム画面を表示可能である。各種ゲーム画面の詳細については後述する。また、表示部 16 は、例えばタッチパネルとして構成され、ユーザの操作によるユーザ入力を受付けるインターフェースとして機能する。10

#### 【 0 0 3 6 】

イベント処理部 17 は、フィールドに含まれる少なくとも 1 つの領域がプレイヤにより選択されると、当該領域のイベントの処理を実行する。本実施の形態において、イベント処理部 17 は、イベントの処理として、プレイヤと NPC とが対戦する処理を行う。好適には、イベント処理部 17 は、当該プレイヤが保有するポイントが、当該ユーザに用いるコストポイント以上である場合、当該プレイヤのポイントから当該コストポイントを減算して記憶部 12 に記憶し、イベントの処理を開始する。プレイヤに用いるコストポイントは、当該プレイヤと同一の属性情報に対応する、選択された領域のコストポイントである。20

#### 【 0 0 3 7 】

また、イベント処理部 17 は、イベントの処理結果に基づいて、イベントに挑戦したプレイヤの属性情報を当該領域に新たに関連付けるか否かを決定する。例えば、イベント処理部 17 は、イベントの処理結果が所定の条件を満たしている場合、当該領域に当該プレイヤの属性情報を新たに関連付けて記憶部 12 に記憶する。ここで、当該領域に他の属性情報が既に関連付けられている場合、新たに関連付けられた属性情報に更新される。属性情報が関連付けられている領域は、当該領域と同一の属性情報が関連付けられた 1 以上のプレイヤが占有する領域に定められる。

#### 【 0 0 3 8 】

例えば、イベント処理部 17 が、NPC に与えたダメージの積算値に基づいて、当該領域に属性情報を新たに関連付けるか否かを決定する構成について説明する。イベント処理部 17 は、イベントに挑戦したプレイヤが NPC に与えたダメージと、当該プレイヤと同一の属性情報が関連付けられた他のプレイヤが過去に当該 NPC に与えたダメージとの積算値を算出して、記憶部 12 に記憶する。換言すると、イベント処理部 17 は、当該プレイヤの属性情報に対応するダメージ積算値を算出して、記憶部 12 に記憶する。イベント処理部 17 は、当該プレイヤの属性情報と異なる各属性情報に対応するダメージ積算値を記憶部 12 からそれぞれ抽出する。そして、イベント処理部 17 は、当該プレイヤの属性情報に対応するダメージ積算値が他の何れの属性情報に対応するダメージ積算値よりも大きい場合、当該領域に当該プレイヤの属性情報を新たに関連付けて記憶部 12 に記憶する。領域に属性情報を新たに関連付ける所定の条件は、上述の条件に限られず、例えば当該プレイヤが NPC に勝利した場合など、任意の条件を採用可能である。40

#### 【 0 0 3 9 】

好適には、イベント処理部は、他のプレイヤが占有している領域を挟むように 2 つの領域を獲得したプレイヤに、挟んだ領域（中間領域）を更に獲得させる処理を行う。

#### 【 0 0 4 0 】

具体的には、イベント処理部 17 は、プレイヤにより選択された領域 p に属性情報を新たに関連付けると、領域 p と同一の属性情報が関連付けられた他の領域 q が、フィールド上の軸に沿って領域 p と離間して存在するか否かを判定する。イベント処理部 17 は、領域 q が領域 p と離間して存在する場合、当該軸に沿って領域 p, q で挟まれた中間領域に50

、領域 p と異なる属性情報が関連付けられているか否かを判定する。ここで中間領域は、軸に沿って 2 つの領域の間に存在する全ての領域である。イベント処理部 17 は、領域 p と異なる属性情報が中間領域に関連付けられている場合、中間領域に領域 p と同一の属性情報を新たに関連付けて記憶部 12 に記憶する。イベント処理部 17 は、選択された領域 p を通過するフィールド上の各軸について、上述の処理を行う。

#### 【 0 0 4 1 】

勝敗決定部 18 は、例えば特殊対戦を開始してから所定時間が経過するなどにより、対戦が終了すると、各属性情報が関連付けられた領域の数及び合計面積のうち少なくとも 1 つを算出する。勝敗決定部 18 は、算出結果に基づいて、複数のプレイヤの勝敗を決定する。例えば、勝敗決定部 18 は、算出した数又は合計面積が最も大きい属性情報と同一の属性情報を有するプレイヤの勝利と決定する。或いは、勝敗決定部 18 は、算出した数及び合計面積の両方にに基づいて勝敗を決定してもよい。

10

#### 【 0 0 4 2 】

制御部 19 は、情報処理装置 10 全体の動作を制御する。例えば、制御部 19 は、ゲームの進行に応じて種々のゲーム画面を表示部 16 に表示及び更新させる。また、制御部 19 は、通常対戦又は特殊対戦を進行するための処理全般を実行する。また、制御部 19 は、特殊対戦において、プレイヤ決定部 13 により決定された複数のプレイヤのうち少なくとも一部のプレイヤを自動的に操作可能である。

#### 【 0 0 4 3 】

好適には、制御部 19 は、ゲーム（特殊対戦）の経過時間の増加に応じて、フィールドの各領域に設定されたコストポイントを増加させる。また、好適には、制御部 19 は、ゲームの経過時間の増加に応じて、フィールドの各領域に設定されたイベントの難度を増加させる。イベントの難度の増加は、例えば N P C の体力、攻撃力、又は防御力など、対戦に寄与するパラメータを強化することにより行う。

20

#### 【 0 0 4 4 】

好適には、制御部 19 は、イベント処理部 17 が領域に属性情報を新たに関連付けると、当該領域の属性情報に基づいて、当該領域のコストポイントを変動して記憶部 12 に記憶する。

#### 【 0 0 4 5 】

具体的には、制御部 19 は、新たに属性情報が関連付けられた領域の属性情報を、記憶部 12 から取得する。制御部 19 は、当該領域の属性情報と異なる属性情報に対応するコストポイントを増加させる。例えば、当該領域の属性情報と異なる属性情報に対応するコストポイントは、フィールド決定部 15 が設定したコストポイント（例えば、10 ポイント）よりも大きな値（例えば、20 ポイント）に定められる。また、制御部 19 は、当該領域の属性情報と同一の属性情報に対応するコストポイントを減少させる。例えば、当該領域の属性情報と同一の属性情報に対応するコストポイントは、フィールド決定部 15 が設定したコストポイント（例えば、10 ポイント）よりも小さな値（例えば、5 ポイント）に定められる。

30

#### 【 0 0 4 6 】

好適には、制御部 19 は、プレイヤにより複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域を指定して所定のゲーム媒体が使用されると、指定された領域のコストポイントを変動する。ゲーム媒体は、例えばゲーム内のアイテムである。使用されたゲーム媒体の種類に応じて、コストポイントが増減する。又は、使用されたゲーム媒体の種類に応じて定まる値にコストポイントが定められてもよい。ゲーム媒体の使用によるコストポイントの変動は、プレイヤにより指定された少なくとも 1 つの属性情報に対応する、領域のコストポイントに適用される。ゲーム媒体の使用によるコストポイントの変動には、所定の解除条件を設定してもよい。例えば、ゲーム媒体が使用された時点から所定時間が経過すると、ゲーム媒体の使用によるコストポイントの変動が解消される。

40

#### 【 0 0 4 7 】

次に、表示部 16 に表示されるゲーム画面について説明する。以下、互いに異なる属性

50

情報 A ~ D が関連付けられた 4 人のプレイヤが存在する場合について説明する。ここで、ユーザが操作するプレイヤに、属性情報 A が関連付けられているものとする。

#### 【 0 0 4 8 】

図 6 は、特殊対戦を行うための基本画面 2 6 を示す。基本画面 2 6 は、フィールド表示領域 2 7 と、残り時間表示領域 2 8 と、情報共有領域 2 9 と、を含む。

#### 【 0 0 4 9 】

フィールド表示領域 2 7 は、フィールド決定部 1 5 が決定したフィールドを表示する領域である。

#### 【 0 0 5 0 】

残り時間表示領域 2 8 は、特殊対戦の勝敗を決定する時点までの残り時間を表示する領域である。 10

#### 【 0 0 5 1 】

情報共有領域 2 9 は、所定の属性情報が関連付けられたプレイヤを除くプレイヤ同士により共有される情報を表示するための領域である。共有される情報は、例えばチャット形式で書込まれるメッセージ又は画像などである。本実施の形態において、情報共有領域 2 9 は、複数のタブ 3 0 a , 3 0 b , 3 0 c , 3 0 d を含む。各タブには、情報を共有するプレイヤの属性情報が定められる。ユーザにより 1 つのタブが選択されると、選択されたタブに定められた属性情報が関連付けられているプレイヤ同士により共有される情報が表示される。

#### 【 0 0 5 2 】

例えば、図 6 に示すタブ 3 0 a には、属性情報 A が関連付けられる。タブ 3 0 a が選択されると、属性情報 A が関連付けられているプレイヤ同士により共有される情報に表示が切替わる。換言すると、属性情報 B , C , D が関連付けられたプレイヤを除くプレイヤ同士により共有される情報に表示が切替わる。同様に、タブ 3 0 b には、属性情報 A , B が関連付けられる。タブ 3 0 c には、属性情報 A , C が関連付けられる。タブ 3 0 d には属性情報 A , D が関連付けられる。 20

#### 【 0 0 5 3 】

図 7 は、図 6 に示す基本画面 2 6 に情報表示領域 3 1 が重畠して表示された状態を示す。情報表示領域 3 1 は、例えばユーザがフィールド表示領域 2 7 において 1 つの領域を長押しして選択すると表示される。情報表示領域 3 1 は、選択された領域に関する情報を表示するための領域である。 30

#### 【 0 0 5 4 】

領域に関する情報は、例えば、各属性情報に対応付けて、スコア積算値と、更新時間と、コストと、を含む。スコア積算値は、対応する属性情報が関連付けられた全てのプレイヤにより、当該領域の N P C に与えられたダメージの積算値である。更新時間は、スコア積算値が更新された時刻を示す。コストは、対応する属性情報が関連付けられたプレイヤに対して用いるコストポイントを示す。好適には、領域に関する情報は、例えば所定のゲーム媒体の使用によりコストが変動している場合、変動によるコストの増減を示す情報及び変動が解消されるまでの残り時間を示す情報を更に含む。

#### 【 0 0 5 5 】

ここで、図 7 において選択されている領域 a 3 は、属性情報 A が関連付けられたプレイヤに占有されているものとする。かかる場合、フィールド決定部 1 5 が設定したコストポイント（例えば、10 ポイント）と比較して、属性情報 A に対応するコストポイントは減少し（例えば、5 ポイント）、他の属性情報に対応するコストポイントが増加する（例えば、20 ポイント）。また、上述したように、所定の媒体の使用によりコストポイントを変動可能である。例えば、図 8 に示す情報表示領域 3 1 に含まれる、領域 a 3 に関する情報において、属性情報 A に対応するコストは 5 ポイントである。また、属性情報 B に対応するコストは 20 ポイントである。また、属性情報 C に対応するコストは、例えばコストポイントを 5 ポイント減少させる所定の媒体の使用により、20 ポイントから 15 ポイントに減少している。また、属性情報 D に対応するコストは、例えばコストポイントを 99 40

50

9ポイントに定める所定の媒体の使用により、20ポイントから999ポイントに増加している。

#### 【0056】

図9は、領域に設定されたイベントの処理において、ユーザがNPCと対戦するためのNPC対戦画面を示す。NPC対戦画面は、NPCアイコン32と、ゲーム媒体表示領域33と、ダメージ表示領域34と、を含む。

#### 【0057】

NPCアイコン32は、ユーザが操作するプレイヤが対戦するNPCを示す画像である。

#### 【0058】

ゲーム媒体表示領域33は、NPCとの対戦に用いるゲーム媒体を表示する領域である。図6に示すゲーム媒体表示領域33において、ユーザが所有する複数のカード(card01～card07)の画像が表示される。例えば、ユーザが各カードの画像をタップすることにより、NPCにダメージが与えられる。

10

#### 【0059】

ダメージ表示領域34は、ユーザが操作するプレイヤがNPCに与えたダメージの積算値を表示する領域である。ダメージ表示領域34において、例えば数値の表示又はインジケータの表示など、任意の表示方法を採用可能である。

#### 【0060】

次に、本実施の形態によるゲーム(特殊対戦)の進行について具体的に説明する。

20

#### 【0061】

図10は、特殊対戦の開始時点におけるフィールドの状態を示す図である。図10に示すように、属性情報Aが関連付けられたプレイヤ(プレイヤA)が領域d4を占有している。属性情報Bが関連付けられたプレイヤ(プレイヤB)が領域d1を占有している。属性情報Cが関連付けられたプレイヤ(プレイヤC)が領域a4を占有している。属性情報Dが関連付けられたプレイヤ(プレイヤD)が領域a1を占有している。

#### 【0062】

対戦が進行して、図11に示すように、プレイヤAが領域d2のイベントに挑戦して、領域d2を獲得(占有)している。同様に、プレイヤBが領域c2を獲得し、プレイヤDが領域b2を獲得している。

30

#### 【0063】

対戦が進行して、図12に示すように、プレイヤAが領域a2を獲得している。ここで、フィールド決定部15により定められた横方向の軸35に沿って、プレイヤAが占有する2つの領域a2,d2が離間して存在している。また、領域a2,d2の間に存在する領域b2,c2に、属性情報Aを除く他の属性情報(属性情報B,D)が関連付けられている。このため、図13に示すように、領域a2,d2の間に存在する領域b2,c2に属性情報Aが新たに関連付けられる。

#### 【0064】

対戦が進行して、図14に示すように、プレイヤBが領域b3を獲得している。ここで、フィールド決定部15により定められた右下方向の軸36に沿って、プレイヤBが占有する2つの領域b3,d1が離間して存在している。また、領域b3,d1の間に存在する領域c2に、属性情報Bを除く他の属性情報(属性情報A)が関連付けられている。このため、図15に示すように、領域b3,d1の間に存在する領域c2に属性情報Bが新たに関連付けられる。

40

#### 【0065】

次に、本実施の形態の情報処理装置10の動作について、図16のフローチャートを参照して説明する。

#### 【0066】

はじめに、プレイヤ決定部13は、特殊対戦に参加する複数のプレイヤを決定し、各プレイヤに属性情報を関連付けて記憶部12に記憶する(ステップS100)。

50

**【0067】**

次に、ポイント付与部14は、各プレイヤに所定値のポイントを付与して記憶部12に記憶する(ステップS101)。

**【0068】**

次に、制御部19は、基本画面26を表示部16に表示させる(ステップS102)。

**【0069】**

続いて、制御部19は、対戦を進行する処理(進行処理)を実行する(ステップS103)。

**【0070】**

そして、勝敗決定部18は、ステップS103の処理が終了すると、複数のプレイヤの勝敗を決定する(ステップS104)。  
10

**【0071】**

次に、本実施の形態の情報処理装置10が、図16に示すステップS103において実行する処理の具体例について、図17のフローチャートを参照して説明する。

**【0072】**

はじめに、制御部19は、例えば本処理を開始してから所定時間(例えば、30分)が経過したか否かを判定する(ステップS200)。所定時間が経過している場合(ステップS200 - Yes)、図13に示すステップS104に進む。

**【0073】**

一方、所定時間が経過していない場合(ステップS200 - No)、制御部19は、何れかのプレイヤによりフィールド上の領域が選択されたか否かを判定する(ステップS201)。領域が選択されていない場合(ステップS201 - No)、ステップS200に戻る。  
20

**【0074】**

一方、領域が選択された場合(ステップS201 - Yes)、イベント処理部17は、領域を選択したプレイヤが、選択された領域のコストポイント以上のポイントを保有しているか否かを判定する(ステップS202)。当該プレイヤがポイントを保有していない場合(ステップS202 - No)、ステップS200に戻る。

**【0075】**

一方、当該プレイヤがポイントを保有している場合(ステップS202 - Yes)、イベント処理部17は、当該プレイヤのポイントから当該コストポイントを減算して記憶部12に記憶し、選択された領域のイベントの処理を実行する(ステップS203)。イベントの処理において、例えば当該プレイヤとNPCとの対戦が行われる。  
30

**【0076】**

続いて、イベント処理部17は、ステップS203のイベントの処理結果に基づいて、当該プレイヤの属性情報を当該領域に新たに関連付けるか否かを決定する(ステップS204)。イベント処理部17は、例えばイベントの処理結果が所定の条件を満たしていない場合、関連付けを行わないと決定する。関連付けを行わないと決定すると(ステップS204 - No)、ステップS200に戻る。

**【0077】**

一方、イベント処理部17は、例えばイベントの処理結果が所定の条件を満たしている場合、関連付けを行うと決定する。関連付けを行うと決定すると(ステップS204 - Yes)、イベント処理部17は、当該領域に当該プレイヤの属性情報を新たに関連付けて記憶部12に記憶する(ステップS205)。  
40

**【0078】**

次に、制御部19は、ステップS205において新たに属性情報を関連付けた領域の属性情報に基づいて、当該領域のコストポイントを変動して記憶部12に記憶する(ステップS206)。

**【0079】**

次に、イベント処理部17は、ステップS205において属性情報を新たに関連付けた  
50

領域 p と同一の属性情報が関連付けられた他の領域 q が、フィールドにおける所定の軸に沿って領域 p と離間して存在するか否かを判定する（ステップ S 2 0 7）。領域 q が領域 p と離間して存在しない場合、（ステップ S 2 0 7 - N o）、ステップ S 2 0 0 に戻る。

#### 【 0 0 8 0 】

一方、領域 q が領域 p と離間して存在する場合（ステップ S 2 0 7 - Y e s）、イベント処理部 1 7 は、ステップ S 2 0 7 における軸に沿って 2 つの領域 p , q に挟まれた中間領域に、領域 p と異なる属性情報が関連付けられているか否かを判定する（ステップ S 2 0 8）。中間領域に含まれる少なくとも 1 つの領域に、領域 p と異なる属性情報が関連付けられていない場合（ステップ S 2 0 8 - N o）、ステップ S 2 0 0 に戻る。

#### 【 0 0 8 1 】

一方、中間領域に、領域 p と異なる属性情報が関連付けられている場合（ステップ S 2 0 8 - Y e s）、イベント処理部 1 7 は、2 つの領域 p , q の間に存在する全ての領域に、領域 p と同一の属性情報を新たに関連付けて記憶部 1 2 に記憶する（ステップ S 2 0 9）。

#### 【 0 0 8 2 】

そして、制御部 1 9 は、ステップ S 2 0 9 において新たに属性情報を関連付けた各領域の属性情報に基づいて、当該各領域のコストポイントを変動して記憶部 1 2 に記憶する（ステップ S 2 1 0）。

#### 【 0 0 8 3 】

以上説明したように、本実施の形態による情報処理装置 1 0 によれば、プレイヤにより選択された領域のイベントの処理結果に基づいて当該領域に属性情報が関連付けられる。各属性情報が関連付けられた領域の数及び合計面積のうち少なくとも 1 つに基づいて、対戦ゲームにおける複数のプレイヤの勝敗が決定される。このようにして、ユーザは、例えば N P C との対戦などのイベントの攻略及びフィールド上の領域の獲得の異なる 2 つの要素を考慮して対戦を進行するため、ゲームの戦略性を向上可能である。

#### 【 0 0 8 4 】

また、情報処理装置 1 0 は、プレイヤが保有するポイントが、選択された領域のコストポイント以上である場合、ポイントからコストポイントを減算して当該領域のイベントを実行する。ここで、プレイヤにとって領域の価値は、例えば領域の獲得の容易さ（イベントの難易度）又は領域の面積などに応じて異なる。ここで、プレイヤにとって領域の新たな価値としてコストポイントを設定することにより、ユーザはコストポイントを考慮して領域を選択するため、ゲームの戦略性を更に向上可能である。

#### 【 0 0 8 5 】

また、情報処理装置 1 0 は、プレイヤにより選択された領域 p に当該プレイヤの属性情報が新たに関連付けられると、領域 p と同一の属性情報が関連付けられた他の領域 q が、フィールドにおける所定の軸に沿って領域 p と離間して存在するか否かを判定する。領域 q が領域 p と離間して存在する場合、情報処理装置 1 0 は、領域 p , q に挟まれた中間領域に、領域 p と異なる属性情報が関連付けられているか否か判定する。中間領域に領域 p と異なる属性情報が関連付けられている場合、情報処理装置 1 0 は、中間領域に領域 p と同一の属性情報を新たに関連付ける。このように、プレイヤは新たに獲得した領域を用いて他のプレイヤの占有する領域を挟むと、挟んだ領域を更に獲得可能であるため、プレイヤが領域を選択する際の戦略性を更に向上可能である。

#### 【 0 0 8 6 】

また、情報処理装置 1 0 は、フィールドにおける少なくとも 1 つの軸に沿って両側に他の領域が存在する第 1 の領域に設定されたコストポイントよりも大きなコストポイントを、第 1 の領域以外の第 2 の領域に設定する。このように、他のプレイヤの占有する領域によって挟まれることがなく、プレイヤにとって価値の高い第 2 の領域に大きなコストポイントが設定される。このようにして、プレイヤが領域の価値とコストポイントとを考慮して領域を選択するため、ゲームの戦略性を更に向上可能である。

#### 【 0 0 8 7 】

10

20

30

40

50

また、上述したように、プレイヤは、新たに獲得した領域を用いて他のプレイヤが占有する領域を挟むことにより、効率良く領域を獲得可能である。このため、ゲームの序盤において、何れのプレイヤも領域を獲得しようとしないことが考えられる。ここで、ゲームの経過時間の増加に応じて、各領域に設定されたコストポイントが増加することにより、ゲームの序盤において領域を獲得するメリットを形成し、ゲームの序盤におけるプレイヤの積極性を向上可能である。また、ゲームの経過時間の増加に応じて、各領域に設定されたイベントの難度を増加することにより、同様の効果が得られる。

#### 【0088】

また、情報処理装置10は、領域に属性情報が新たに関連付けられると、当該領域の属性情報に基づいて、当該領域のコストポイントを変動する。このようにして、以下に説明するように、プレイヤが領域を獲得する新たなメリットを追加することにより、ゲームの序盤におけるプレイヤの積極性を向上可能である。10

#### 【0089】

例えば、プレイヤは、何れのプレイヤも所有していない領域よりも、他のプレイヤが所有する領域を獲得するほうが有利である。このため、ゲームの序盤において、何れのプレイヤも領域を獲得しようとしないことが考えられる。ここで、プレイヤが領域を獲得すると、他のプレイヤに用いるコストポイントを増加する。このようにして、何れのプレイヤも所有していない領域を、他のプレイヤよりも先に獲得するメリットを形成し、ゲームの序盤におけるプレイヤの積極性を向上可能である。また、プレイヤが領域を獲得すると、当該プレイヤに用いるコストポイントを減少する。このようにして、領域を獲得したプレイヤは、当該領域を再度選択してスコア積算値を更に増加させることが容易となる。このため、何れのプレイヤも所有していない領域を、他のプレイヤよりも先に獲得するメリットを形成し、ゲームの序盤におけるプレイヤの積極性を向上可能である。20

#### 【0090】

また、情報処理装置10は、所定のゲーム媒体が使用されると、指定された前記領域のコストポイントを変動する。このようにして、プレイヤは、例えば獲得したい領域のコストポイントの低減、又は他のプレイヤによる獲得を妨害したい領域のコストポイントの増加が可能となり、ゲームの戦略性を更に向上可能である。

#### 【0091】

また、複数のプレイヤによる対戦において、プレイヤは、対戦の状況に応じて特定のプレイヤとの間でのみ情報を共有したい場合がある。例えば、例えば属性情報Dが関連付けられたプレイヤが占有する領域の数が最も多い場合、当該プレイヤには秘密裏に、他のプレイヤに対して協力を要請したい場合がある。情報処理装置10は、少なくとも所定の属性情報が関連付けられたプレイヤを除くプレイヤ同士が共有する情報を表示するため、例えば属性情報Dが関連付けられたプレイヤに知られることなく他のプレイヤに協力を求めるなど、多様な戦略に関するプレイヤ間の意思疎通が可能となる。30

#### 【0092】

本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。したがって、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を1つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。40

#### 【0093】

また、フィールドの形状は、例えば円形又は多角形のフィールドであってもよい。例えば、図18は円形のフィールドの例を示し、図19は六角形のフィールドの例を示す。これらのフィールドにおいて、1つの領域あたりの面積にばらつきが生じる。これらのフィールドを用いることにより、ゲームの興味性を更に向上させることができる。例えば、領域の合計面積に基づいて勝敗を決定する場合、面積が大きい領域の重要度が増す。一方、領域の数に基づいて勝敗を決定する場合、面積が小さい領域であっても他の領域の属性によって変更される可能性が低い領域の重要度が増す。このように、フィールドの形に応じ50

て、ユーザは戦略を画策する必要が生じ、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、フィールドに含まれる各領域の形状は、例えば円形又は多角形など、任意の形状であつてもよい。

【0094】

また、3次元のフィールド及び領域も採用可能である。かかる場合、勝敗決定部18は、例えは各属性情報が関連付けられた前記領域の数及び合計体積のうち少なくとも1つに基づいて、複数のプレイヤの勝敗を決定する。

【0095】

また、プレイヤが挑戦するイベントは、例えはパズルゲーム又はクイズゲームなどであつてもよい。また、イベントは、ゲーム媒体を用いることなく実行するゲームであつてもよい。

10

【0096】

また、上述の実施の形態において、ゲームを実行する情報処理装置10について説明したが、端末装置及びサーバ装置を備える通信システムであつて、対戦ゲームを実行する通信システムとして構成してもよい。係る場合、例えは情報処理装置10の各構成要素を、端末装置及びサーバ装置の少なくとも一方が備える。

【0097】

また、上述の実施の形態に係る情報処理装置10として機能させるために、コンピュータ又は携帯電話などの情報処理装置を好適に用いることができる。このような情報処理装置は、実施の形態に係る情報処理装置10の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該情報処理装置の記憶部に格納し、当該情報処理装置のCPUによって当該プログラムを読み出して実行させることにより実現可能である。

20

【0098】

以下に、本願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

[1]

対戦ゲームを実行する情報処理装置に、

複数のプレイヤそれぞれに、第1パラメータと、属性情報と、を関連付けて記憶するステップと、

所定のイベントと、第2パラメータと、がそれぞれ設定され、1つの属性情報をそれぞれ関連付け可能な複数の領域を含むフィールドを表示させるステップと、

30

複数の前記領域のうち少なくとも1つの領域がプレイヤにより選択されると、該プレイヤに関連付けられた第1パラメータが、選択された前記領域に設定された第2パラメータとの比較に基づく所定の条件を満たす場合、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行する実行ステップと、

前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域に前記プレイヤの属性情報を新たに関連付けるか否かを決定するステップと、

前記領域に属性情報が新たに関連付けられると、該領域の第2パラメータを変動させる変動ステップと、

を実行させる、プログラム。

40

[2]

[1]に記載のプログラムであって、

前記変動ステップにおいて、前記領域の属性情報と、プレイヤの属性情報と、に基づいて、該領域の第2パラメータを変動させる、プログラム。

[3]

[2]に記載のプログラムであって、

前記変動ステップにおいて、前記領域の属性情報と異なる属性情報が関連付けられたプレイヤに用いる該領域の第2パラメータを、前記実行ステップにおいて該プレイヤの第1パラメータが該第2パラメータとの比較に基づく前記条件を満たしにくくなるように変動させる、プログラム。

50

[4]

[ 2 ] 又は [ 3 ] に記載のプログラムであって、前記変動ステップにおいて、前記領域の属性情報と同一の属性情報が関連付けられたプレイヤに用いる該領域の第 2 パラメータを、前記実行ステップにおいて該プレイヤの第 1 パラメータが該第 2 パラメータとの比較に基づく前記条件を満たしやすくなるように変動させる、プログラム。

## [ 5 ]

端末装置と、サーバ装置と、を備え、対戦ゲームを実行する通信システムであって、記憶部、プレイヤ決定部、イベント処理部、及び制御部のそれぞれが、前記端末装置及び前記サーバ装置の何れか一方に備えられ、

表示部が、前記端末装置に備えられ、

10

前記プレイヤ決定部は、複数のプレイヤそれぞれに、第 1 パラメータと、属性情報と、を関連付けて前記記憶部に記憶し、

前記表示部は、所定のイベントと、第 2 パラメータと、がそれぞれ設定され、1 つの属性情報をそれぞれ関連付け可能な複数の領域を含むフィールドを表示し、

前記イベント処理部は、複数の前記領域のうち少なくとも 1 つの領域がプレイヤにより選択されると、該プレイヤに関連付けられた第 1 パラメータが、選択された前記領域に設定された第 2 パラメータとの比較に基づく所定の条件を満たす場合、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行し、前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域に前記プレイヤの属性情報を新たに関連付けるか否かを決定し、

前記制御部は、前記領域に属性情報が新たに関連付けられると、該領域の第 2 パラメータを変動させる、

20

通信システム。

## [ 6 ]

情報処理装置が実行する対戦ゲームの制御方法であって、

複数のプレイヤそれぞれに、第 1 パラメータと、属性情報と、を関連付けて記憶するステップと、

所定のイベントと、第 2 パラメータと、がそれぞれ設定され、1 つの属性情報をそれぞれ関連付け可能な複数の領域を含むフィールドを表示させるステップと、

複数の前記領域のうち少なくとも 1 つの領域がプレイヤにより選択されると、該プレイヤに関連付けられた第 1 パラメータが、選択された前記領域に設定された第 2 パラメータとの比較に基づく所定の条件を満たす場合、選択された前記領域に設定されたイベントの処理を実行する実行ステップと、

30

前記イベントの処理結果に基づいて、選択された前記領域に前記プレイヤの属性情報を新たに関連付けるか否かを決定するステップと、

前記領域に属性情報が新たに関連付けられると、該領域の第 2 パラメータを変動させる変動ステップと、

を含む、制御方法。

## 【符号の説明】

## 【 0 0 9 9 】

1 0 情報処理装置

40

1 1 通信部

1 2 記憶部

1 3 プレイヤ決定部

1 4 ポイント付与部

1 5 フィールド決定部

1 6 表示部

1 7 イベント処理部

1 8 勝敗決定部

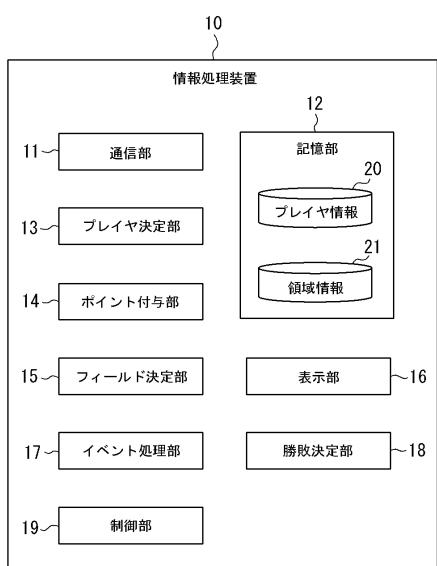
1 9 制御部

2 0 プレイヤ情報

50

- 2 1 領域情報  
 2 2 軸  
 2 3 軸  
 2 4 軸  
 2 5 軸  
 2 6 基本画面  
 2 7 フィールド表示領域  
 2 8 残り時間表示領域  
 2 9 情報共有領域  
 3 0 a , 3 0 b , 3 0 c , 3 0 d タブ 10  
 3 1 情報表示領域  
 3 2 N P C アイコン  
 3 3 ゲーム媒体表示領域  
 3 4 ダメージ表示領域  
 3 5 軸  
 3 6 軸

【図1】



【図2】

	a	b	c	d
4	a4	b4	c4	d4
3	a3	b3	c3	d3
2	a2	b2	c2	d2
1	a1	b1	c1	d1

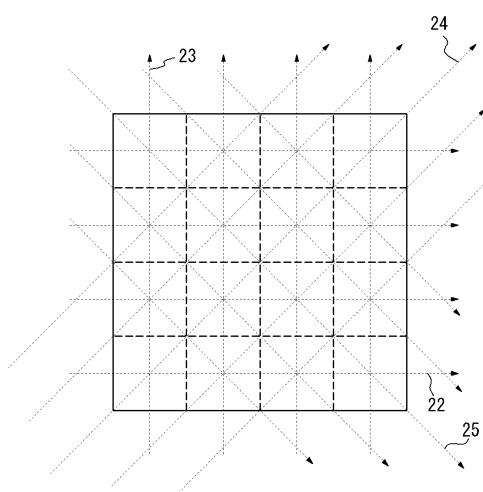
【図3】

属性情報	プレイヤID	ポイント
A	user001	***
	user002	***
	...	...
B	user011	***
	user012	***
C	...	...
	user021	***
	user022	***
D	...	...
	user031	***
	user032	***
...	...	...

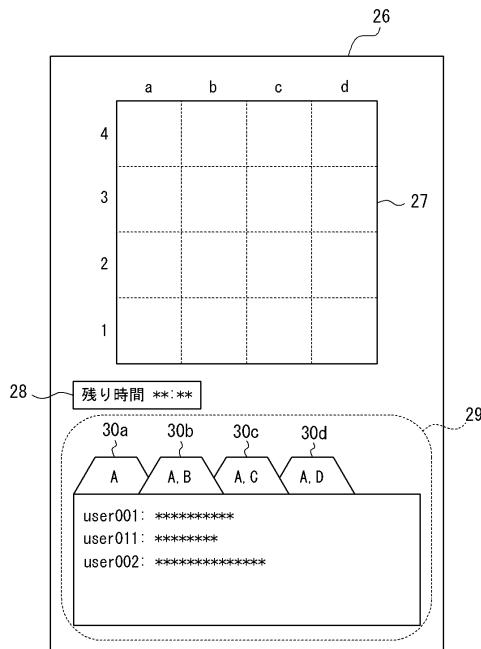
【図4】

領域ID	イベントID	属性情報	コストポイント				スコア種別値			
			A	B	C	D	A	B	C	D
a1	イベント01	-	30	30	30	30	***	***	***	***
a2	イベント02	-	10	10	10	10	***	***	***	***
a3	イベント03	A	5	20	15	999	***	***	***	***
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
d4	イベント16	-	30	30	30	30	***	***	***	***

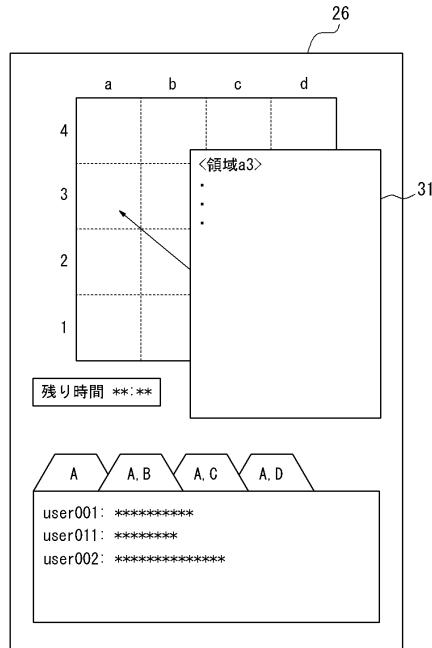
【図5】



【図6】



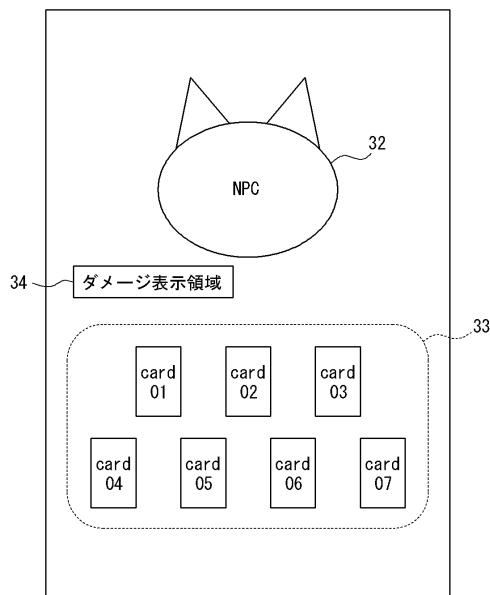
【図7】



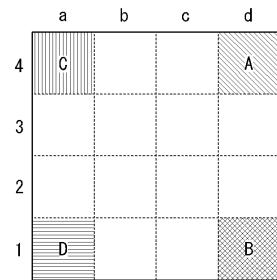
【図8】

31  
 <領域a3>  
 ・属性情報A  
 スコア積算値 \*\*\*\*pt  
 更新時間 \*\*:\*\*  
 コスト 5point  
 ・属性情報B  
 スコア積算値 \*\*\*\*pt  
 更新時間 \*\*:\*\*  
 コスト 20point  
 ・属性情報C  
 スコア積算値 \*\*\*\*pt  
 更新時間 \*\*:\*\*  
 コスト 15point  
 ※コスト減少中(残り時間\*\*:\*\*)  
 ・属性情報D  
 スコア積算値 \*\*\*\*pt  
 更新時間 \*\*:\*\*  
 コスト 999point  
 ※コスト増加中(残り時間\*\*:\*\*)

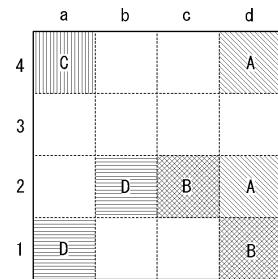
【図9】



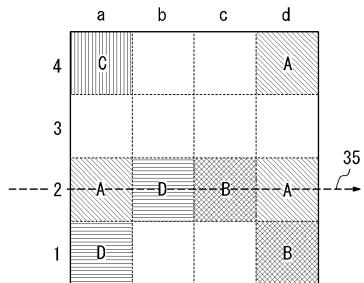
【図10】



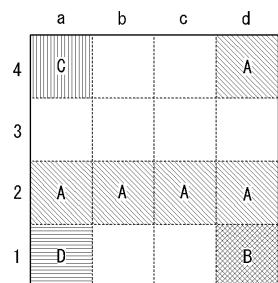
【図11】



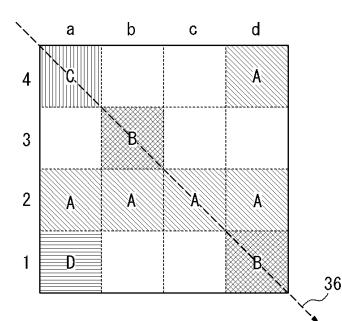
【図12】



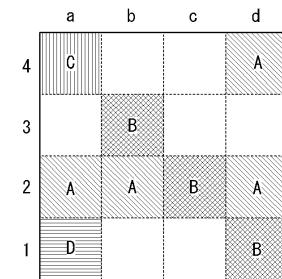
【図13】



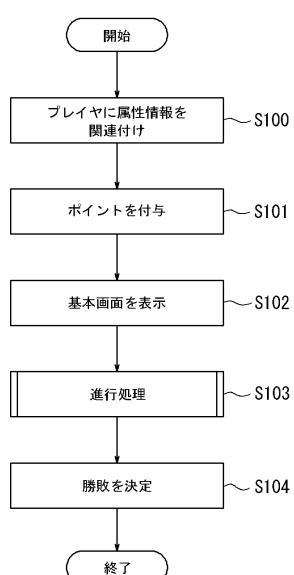
【図14】



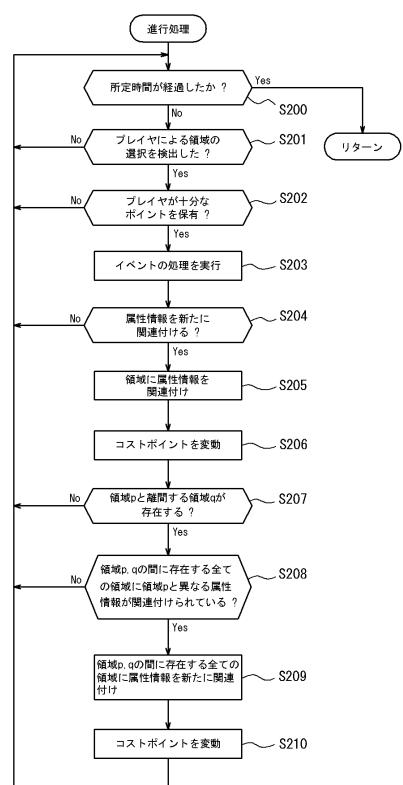
【図15】



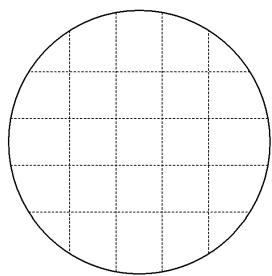
【図16】



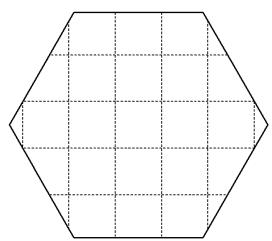
【図17】



【図18】



【図19】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-066043(JP,A)  
特開2005-073803(JP,A)  
特開2007-075431(JP,A)  
戦国BASARA4 ザ・コンプリートガイド ,株式会社KADOKAWA , 2014年 2  
月22日 , 初版 , 第18、182、183、298、299頁

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 63 F 13 / 00 - 98