

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2021年12月30日(30.12.2021)



(10) 国際公開番号

WO 2021/261017 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/58 (2014.01)
A63F 13/46 (2014.01) A63F 13/822 (2014.01)
A63F 13/55 (2014.01) A63F 13/847 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2021/007858

(22) 国際出願日: 2021年3月2日(02.03.2021)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:

特願 2020-108119 2020年6月23日(23.06.2020) JP

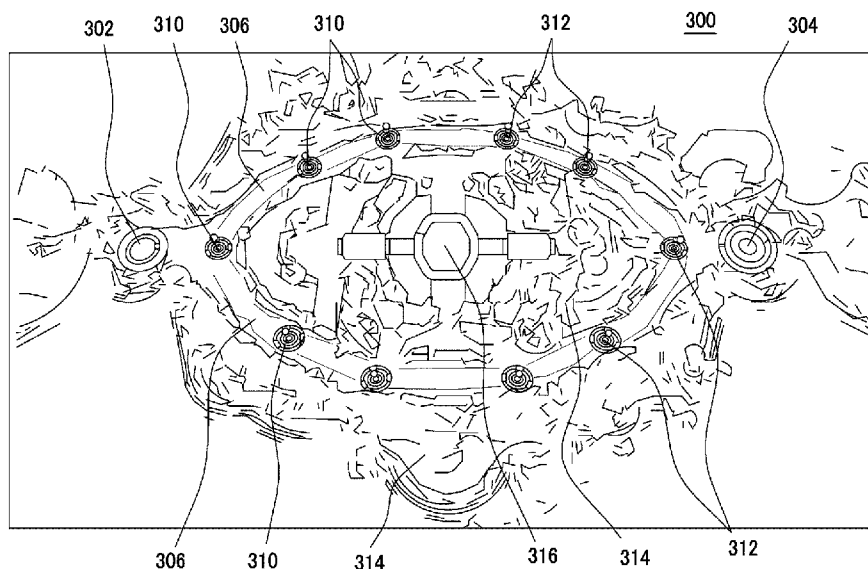
(71) 出願人: 株式会社 ポケモン (THE POKEMON COMPANY) [JP/JP]; 〒1066108 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒ

ルズ森タワー8F Tokyo (JP). ▲騰▼▲訊▼科技(深▲セン▼)有限公司(TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED.) [CN/CN]; 518057 ▲広▼▲東▼省深▲セン▼市南山区高新区科技中一路 ▲騰▼▲訊▼大厦35 ▲層▼ Guangdong (CN).

(72) 発明者: 末永康典 (SUENAGA Yasunori); 〒1066108 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー8F 株式会社ポケモン内 Tokyo (JP). 星野正昭(HOSHINO Masaaki); 〒1066108 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー8F 株式会社ポケモン内 Tokyo (JP). 世良規裕(SERA Norihiro); 〒1066108 東京都港区六本木6-10-1

(54) Title: GAME SYSTEM, GAME METHOD, GAME PROGRAM, AND GAME SERVER

(54) 発明の名称: ゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバ



(57) Abstract: Provided are a game system, a game method, a game program, and a game server which enable, in a game in which multiple players can participate, contribution to a team through an action other than an interpersonal battle within the game and enable, in association with said action, improvement in proficiency in operations required for interpersonal battles. This game system 1 comprises: a character action control unit 30 which controls the action of a player character; a character state determination unit 50 which, when a battle between a neutral character and the player character takes place and the result of the battle between the neutral character and the player character indicates a victory for the player character, associates the neutral character with the player; and an ally character control unit 55 which, after having stored a neutral character in a virtual character storage region 320 as an ally character, performs control so as to repeatably cause



六本木ヒルズ森タワー 8 F 株式会社ポケモン内 Tokyo (JP). ▲紀▼▲澤▼▲鋒▼(Ji Zefeng); 518057 ▲広▼▲東▼省深▲セン▼市南山区高新区科技中一路 ▲騰▼▲訊▼大厦 3 5 ▲層▼ Guangdong (CN). ▲楊▼思勤(Yang Siqing); 518057 ▲広▼▲東▼省深▲セン▼市南山区高新区科技中一路 ▲騰▼▲訊▼大厦 3 5 ▲層▼ Guangdong (CN). 李文意(Li Wenyi); 518057 ▲広▼▲東▼省深▲セン▼市南山区高新区科技中一路 ▲騰▼▲訊▼大厦 3 5 ▲層▼ Guangdong (CN).

添付公開書類：

一 国際調査報告（条約第21条(3)）

(74) 代理人：今 智 司 (KON Satoshi); 〒1050004 東京都港区新橋 6 - 2 0 - 4 新橋パインビル5階 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能)：AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

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

規則4.17に規定する申立て：

一 発明者である旨の申立て（規則 4.17(iv)）

the ally character to emerge into a play field 300 from the character storage region 320 and store the ally character back into the character storage region 320.

(57) 要約：複数のプレイヤーが参加可能なゲームにおいて、ゲーム内での対人バトルではない行動によりチームに貢献できると共に、当該行動に伴って対人バトルに要する操作の熟練度を向上させることができるゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバを提供する。ゲームシステム1は、プレイヤーキャラクタの動作を制御するキャラクタ動作制御部30と、中立キャラクタとプレイヤーキャラクタとが対戦し、プレイヤーキャラクタと中立キャラクタとの対戦結果がプレイヤーキャラクタの勝利を示す場合に、プレイヤーに中立キャラクタを対応付けるキャラクタ状態決定部50と、仮想のキャラクタ格納領域320に中立キャラクタを味方キャラクタとして格納後、キャラクタ格納領域320からプレイフィールド300への味方キャラクタの登場とキャラクタ格納領域320への味方キャラクタの格納とを繰り返し可能に制御する味方キャラクタ制御部55とを備える。

明 細 書

発明の名称：

ゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバ 技術分野

[0001] 本発明は、ゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバに関する。特に、本発明は、複数のプレイヤーが通信ネットワークを介して同時プレイ可能なゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバに関する。

背景技術

[0002] 近年、複数のプレイヤーが複数のチーム（典型的には2チーム）に分かれ、自身が所属するチーム（味方チーム）のプレイヤーと協力しながら敵チームの本拠地を破壊すること等を勝利条件とするゲームであるMultiplayer online battle arena（MOBA）が盛んにプレイされている。MOBAは、多対多の対人バトルが可能であることから、高い遊戯性を有している。

[0003] ただし、人間が操作するキャラクタ同士のバトル、すなわち、対人バトルにおいて勝利を収めるためには、キャラクタの操作に熟練を要し、実際に人間が操作するキャラクタを相手に勝利できるようになるまでには相応の訓練を要することがある。また、味方チームに操作に不慣れなプレイヤーが所属している場合、味方チームが敵チームに勝利するためには、当該不慣れなプレイヤーを除く他のプレイヤーが不慣れなプレイヤーをサポートすることを要する。そのため、この不慣れなプレイヤーは、味方チームに迷惑をかけてしまうのではないかという懸念点から、ゲームへの参加に躊躇する場合もある。

[0004] そこで、従来、ユーザの操作入力を受け付ける操作入力受付手段と、操作入力受付手段にて受け付けた操作入力に基づいて情報処理を行う情報処理手段とを備え、情報処理手段は、操作入力に基づいて仮想空間内の自キャラクタを制御することで、自キャラクタの対応色を仮想空間に描画するゲーム進

行手段と、自キャラクタの対応色とは異なる敵キャラクタの対応色の仮想空間への描画状態と自キャラクタの対応色の仮想空間への描画状態とに基づいて、対戦判定をする対戦判定手段とを備える情報処理システムが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 1 に記載の情報処理システムによれば、仮想空間内で自キャラクタを制御することで自キャラクタの対応色で仮想空間を描画し、その描画状態と敵キャラクタの対応色の描画状態とに基づいて対戦判定することができる。

先行技術文献

特許文献

[0005] 特許文献1：特開 2 0 1 5 - 2 1 6 9 7 1 号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0006] しかし、特許文献 1 に記載のような情報処理システムにおいては、対応色の仮想空間への描画により味方チームの勝利に貢献できるものの、MOBA における遊戯性の源の 1 つである対人バトルを考慮したキャラクタの操作や味方チームの戦略の検討等を楽しむ余地が少なくなる場合がある。また、特許文献 1 に記載のような情報処理システムにおいては、対人バトルに躊躇してしまう初心者や操作に不慣れなプレイヤーの対人バトルに対する心理的障壁を下げるのが難しい場合もある。

[0007] したがって、本発明の目的は、複数のプレイヤーが参加可能なゲームにおいて、ゲーム内での対人バトルではない行動によりチームに貢献できると共に、当該行動に伴って対人バトルに要する操作の熟練度を向上させることができるゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバを提供することにある。

課題を解決するための手段

[0008] 本発明は、上記目的を達成するため、プレイフィールド内において、プレイヤーが所属する味方チームと他のプレイヤーが所属する敵チームとが競い、各

チームが獲得した得点を比較することでゲームの勝敗を決することができるゲームシステムであって、プレイフィールド内でプレイヤのプレイヤキャラクタの動作をプレイヤの指示に基づいて制御するキャラクタ動作制御部と、プレイヤ及び他のプレイヤに操作されずに動作する中立キャラクタとプレイヤキャラクタとが対戦可能であり、プレイヤキャラクタと中立キャラクタとの対戦結果がプレイヤキャラクタの勝利を示す場合に、プレイヤに中立キャラクタを対応付けるキャラクタ状態決定部と、中立キャラクタのプレイヤへの対応付けに応じ、仮想のキャラクタ格納領域に当該中立キャラクタを味方キャラクタとして格納後、キャラクタ格納領域からプレイフィールドへの味方キャラクタの登場とキャラクタ格納領域への味方キャラクタの格納とを繰り返し可能に制御する味方キャラクタ制御部とを備えるゲームシステムが提供される。

発明の効果

[0009] 本発明に係るゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバによれば、複数のプレイヤが参加可能なゲームにおいて、ゲーム内での対人バトルではない行動によりチームに貢献できると共に、当該行動に伴って対人バトルに要する操作の熟練度を向上させることができるゲームシステム、ゲーム方法、ゲームプログラム、及びゲームサーバを提供できる。

図面の簡単な説明

[0010] [図1]本実施形態に係るゲームシステムの概要図である。

[図2]本実施形態に係るゲームシステムで実行されるゲームのプレイフィールドの概要図である。

[図3]本実施形態に係るゲームシステムの機能構成ブロック図である。

[図4]本実施形態に係る格納ユニットが有する各格納部のデータ構成図である。

[図5]本実施形態に係る入力部によるプレイヤキャラクタへの移動指示の概要図である。

[図6]本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤキャラクタと中立キ

キャラクタとの対戦の概要図である。

[図7]本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤキャラクタと中立キャラクタとの対戦の概要図である。

[図8]本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤキャラクタと中立キャラクタとの対戦の概要図である。

[図9]本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤキャラクタと味方キャラクタとが共闘の概要図である。

[図10]本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤキャラクタと味方キャラクタとが共闘の概要図である。

[図11]本実施形態に係るゲームシステムにおけるポイントの得点化の概要図である。

[図12]本実施形態に係るゲームシステムにおけるポイントの得点化の概要図である。

[図13]本実施形態に係るゲームシステムにおける第1の特別キャラクタの概要図である。

[図14]本実施形態に係るゲームシステムにおける第1の特別キャラクタの概要図である。

[図15]本実施形態に係るゲームシステムにおける第2の特別キャラクタの概要図である。

[図16]本実施形態に係るゲームシステムにおける制限発生部の概要図である。

[図17]本実施形態に係るゲームシステムにおける処理のフロー図である。

[図18]本実施形態に係るゲームシステムにおける処理のフロー図である。

[図19]本実施形態に係るゲームシステムにおける処理のフロー図である。

[図20]本実施形態に係るゲームシステムにおける処理のフロー図である。

発明を実施するための形態

[0011] [実施の形態]

<ゲームシステム1の概要>

図1は、本実施形態に係るゲームシステムの概要を示す。また、図2は、本実施形態に係るゲームシステムで実行されるゲームのプレイフィールドの概要例を示す。

[0012] 本実施形態に係るゲームシステム1は、スマートフォン等の情報端末3で実行可能であって、複数のプレイヤーそれぞれの情報端末3が通信ネットワーク5を介してサーバ7に接続することで各プレイヤーがゲームを同時プレイ可能なゲームシステムである。そして、ゲームシステム1は、1以上のプレイヤーのプレイヤーキャラクタによって構成される一方のチーム（以下、「味方チーム」と称する場合がある。）と、1以上の他のプレイヤーの他のプレイヤーキャラクタによって構成される他方のチーム（以下、「敵チーム」と称する場合がある。）とに少なくとも分かれて競い合い、味方チームが獲得した得点と敵チームが獲得した得点とを比較することでゲームの勝利チームを決定する。ゲームシステム1は、Multiplayer online battle arena（MOBA）の一種であってよい。ここで、サーバ7とプレイヤーが所有する情報端末（例えば、情報端末3、情報端末3a・・・及び情報端末3n）とは、例えば、通信ネットワーク5を介して双方向通信可能に接続される。また、ゲームシステム1は、サーバクライアント型のゲームシステムであってよい。

[0013] なお、プレイヤー自身が操作するキャラクタをプレイヤーキャラクタ、プレイヤーが所属するチームを味方チーム、味方チームに所属するプレイヤー以外のプレイヤーが操作するキャラクタを味方プレイヤーキャラクタ、プレイヤーが対戦する他のプレイヤーが所属するチームを敵チーム、敵チームに所属する他のプレイヤーが操作するキャラクタを敵プレイヤーキャラクタと称する。

[0014] すなわち、ゲームシステム1は、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタが所属する味方チームと、他のプレイヤーが操作する敵プレイヤーキャラクタが所属する敵チームとに分かれて実行される。そして、ゲームシステム1は、ゲーム中に各プレイヤーキャラクタ（つまり、プレイヤーキャラクタ、味方プレイヤーキャラクタ、敵プレイヤーキャラクタ）が獲得したポイントを所定の条件

を満たした場合に得点化することで各プレイヤーキャラクタそれぞれが所属するチームの得点にし、ゲーム時間終了時において各チームが獲得した得点を比較してゲームの勝敗を決定する。

[0015] 例えば、ゲームシステム1は、仮想空間であるプレイフィールド300において実行される。一例として、プレイフィールド300は、図2に示すように、プレイヤーキャラクタが所属する味方チームの味方本拠地302と、敵プレイヤーキャラクタが所属する敵チームの敵本拠地304と、味方本拠地302と敵本拠地304とを結ぶ1以上のレーン306と、味方本拠地302から所定の距離まで少なくとも1以上のレーンに沿って設けられる1以上の味方拠点310と、敵本拠地304から所定の距離まで少なくとも1以上のレーン306に沿って設けられる1以上の敵拠点312と、複数のレーン306間、及び複数のレーン306脇の少なくとも一部に設けられる中立領域314と、味方本拠地302と敵本拠地304とから等距離の位置に設けられる中央部316とを含む。プレイヤーキャラクタは、プレイヤーの指示に応じ、プレイフィールド300内の移動不可の領域（例えば、プレイフィールド300内に設けられる壁や岩、池等）を除き、原則として所望の位置に自在に移動できる。

[0016] そして、ゲームシステム1は、レーン306及び／又は中立領域314の所定の位置に中立キャラクタ（NPC）を出現させる。中立キャラクタは、いずれのプレイヤーにも操作されずに動作するキャラクタである。また、中立キャラクタは、ゲームシステム1が自動制御するキャラクタであると共にプレイヤーキャラクタ、味方プレイヤーキャラクタ、及び／又は敵プレイヤーキャラクタが攻撃して倒すことにより、倒すことに成功したプレイヤーが獲得できるキャラクタである。更に、中立キャラクタは、中立キャラクタの種類やステータス（例えば、レベル等）等に応じた所定のポイントが対応付けられている。

[0017] ゲームシステム1は、プレイヤーキャラクタから所定範囲内にいる中立キャラクタをプレイヤーの指示に応じてプレイヤーキャラクタが攻撃して倒した場合

、当該プレイヤーキャラクタを操作するプレイヤーに当該中立キャラクタを獲得させる。そして、ゲームシステム１は、当該中立キャラクタを当該プレイヤーキャラクタの味方キャラクタに変更すると共に、当該プレイヤーキャラクタに当該中立キャラクタが有するポイントを付与する。これによりプレイヤーキャラクタはポイントを獲得する。ゲームシステム１は、この味方キャラクタを当該プレイヤーの仮想のキャラクタ格納領域に格納する。

[0018] そして、ゲームシステム１は、プレイヤーの指示に応じ、キャラクタ格納領域から味方キャラクタをプレイフィールド３００へ登場させること、及びプレイフィールド３００からキャラクタ格納領域へ格納することができる。ゲームシステム１は、プレイヤーが味方キャラクタをプレイフィールド３００に登場させた場合、味方キャラクタをプレイヤーキャラクタに自動で追従させ、プレイヤーキャラクタ若しくは味方キャラクタから所定範囲内にいる中立キャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタを自動で攻撃させる（つまり、味方キャラクタは、プレイヤーキャラクタと共闘する。）。

[0019] また、ゲームシステム１は、プレイヤーの指示に応じ、プレイヤーキャラクタから所定範囲内にいる敵プレイヤーキャラクタをプレイヤーキャラクタに攻撃させることもできる。ゲームシステム１は、プレイヤーキャラクタが敵プレイヤーキャラクタを攻撃して倒した場合、プレイヤーキャラクタに所定のポイントを付与する。つまり、ゲームシステム１においてプレイヤーは、プレイヤーキャラクタを操作することで敵プレイヤーキャラクタとの対人バトルができるだけでなく、プレイヤーの意思に応じ、プレイヤーキャラクタと中立キャラクタとのバトル（システムとのバトル）をすることができる。これによりプレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタは、敵プレイヤーキャラクタを倒すことか、あるいは中立キャラクタを倒すことでポイントを獲得できる。

[0020] そして、ゲームシステム１は、プレイヤーキャラクタがプレイフィールド３００の所定の領域内（例えば、敵拠点３１２から所定範囲内）にいる場合に、プレイヤーの指示に応じ、プレイヤーキャラクタが獲得したポイントを敵拠点３１２に供給することで、このポイントを味方チームの得点にすることができる。

きる。つまり、ポイントを得点にする（以下、ポイントを得点に変換することを「得点化」と称する場合がある。）まで味方チームに得点は入らない。この場合にゲームシステム１は、ポイントの得点化に伴い、プレイヤーキャラクタが得点化までに獲得したポイントをゼロにリセットすると共にプレイヤーのキャラクタ格納領域に格納されている味方キャラクタ、若しくはキャラクタ格納領域から出てプレイフィールド３００に登場している味方キャラクタを消去する。ここで、味方キャラクタを消去するとは、同一のゲームプレイの中で再び当該味方キャラクタをプレイフィールド３００に登場できないように制限することをいう。これにより、当該味方キャラクタがプレイヤーキャラクタと共にバトルすることができなくなる。また、敵拠点３１２には予め定められた耐久値が設定されており、ゲームシステム１は、敵拠点３１２に供給されたポイント（以下、「供給値」という）の合計値が耐久値以上になった場合、敵拠点３１２の機能を停止させる。例えば、ゲームシステム１は、敵拠点３１２が破壊される様子を表示し、敵拠点３１２の機能が停止したことを表すことができる。

[0021] このように、ゲームシステム１においてプレイヤーに操作されるプレイヤーキャラクタは、中立キャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタを攻撃して倒すことでポイントを取得し、取得したポイントを敵拠点に供給することで味方チームの得点にすることができる。ここで、ゲームシステム１においては、獲得した中立キャラクタを味方キャラクタとしてプレイヤーキャラクタと共に行動させることができる一方（この場合、味方キャラクタはプレイヤーキャラクタと自動的に共闘するように制御することができ、プレイヤーに追従するように移動し、味方キャラクタの所定周囲内の中立キャラクタや敵プレイヤーキャラクタに対して攻撃動作する）、プレイヤーキャラクタが獲得したポイントを得点化した場合、得点化した時点でプレイヤーが保有している味方キャラクタは消去され、当該ゲーム中に登場させることができなくなる。これにより、ゲームシステム１においては、中立キャラクタを獲得して味方キャラクタにした場合、中立キャラクタの獲得により得たポイントを得点化して味方

キャラクタを消去するのか、獲得したポイントを得点化させずに味方キャラクタを保有したまま用いて共闘するのかについてプレイヤは選択できるので、ゲームの戦略性を向上させることができる。

[0022] そして、ゲームシステム1においては、敵プレイヤキャラクタとのバトル、すなわち、対人バトルをしなくても、中立キャラクタとバトルすることでプレイヤキャラクタはポイントを獲得し、獲得したポイントを敵拠点において得点化することができるので、対人バトルに躊躇するプレイヤや対人バトルに苦手意識を有するプレイヤであっても自身が所属するチームに貢献できる。つまり、ゲームシステム1においては、対人バトルをしなくてもゲームを楽しむことができる。また、ゲームシステム1においてプレイヤは、中立キャラクタとのバトルを通じ、ゲーム内におけるバトルの熟練度を向上させることができる。これにより、ゲームシステム1によれば、プレイヤはバトルに慣れることができ、徐々に対人バトルへの苦手意識が低減する。

[0023] 更に、ゲームシステム1は、プレイヤキャラクタが中立キャラクタや敵プレイヤキャラクタを倒したとき等にプレイヤキャラクタは経験値を取得し、取得した経験値の合計値が所定値以上になった場合、そのプレイヤキャラクタの見た目や能力を変化させることができる（以下、この変化を「進化」と称する。）。この進化により、プレイヤキャラクタは、その能力が向上したり、中立キャラクタや敵プレイヤキャラクタを攻撃する「技」を覚えたりすることができる。これにより、従来のMOBAでは、プレイヤキャラクタの攻撃力等を向上させるためにプレイヤキャラクタはゲーム内で所定のアイテムを取得して装備する必要があったところ、ゲームシステム1においてはプレイヤキャラクタが進化することで自動的に「技」を覚えるので、煩雑な操作なしでプレイヤキャラクタを強化できる。また、ゲームシステム1においては、「進化」によりプレイヤキャラクタの見た目を変えることができるので、プレイヤキャラクタがどの程度の強さを有しているのか、プレイヤは一目で把握することもできる。

[0024] なお、情報端末3、3a、・・・3nは、携帯電話やスマートフォン、ノ

ートパソコン、タブレット型PC、PC、携帯用ゲーム機、及び／又は家庭用ゲーム機等の情報端末等である。複数の情報端末が存在する場合、各情報端末の種類は異なっているもよい。そして、以下において本実施形態に係るゲームシステム1の詳細を説明するが、上記説明及び下記説明における名称や数値等はあくまで例示であり、これらの固有名や数値に本発明が限定されることはないこと、及びこれら固有名や数値は実在の固有名や数値とは必ずしも関係するとは限らないことを付言する。

[0025] <ゲームシステム1の詳細>

図3は、本実施形態に係るゲームシステムの機能構成の一例を示す。また、図4は、本実施形態に係るゲームシステムが有する格納ユニットが有する各格納部のデータ構成の一例を示す。

[0026] [ゲームシステム1の構成の概要]

本実施形態に係るゲームシステム1は、プレイフィールド300内において、プレイヤーと味方プレイヤーが所属する味方チームと敵のプレイヤーが所属する敵チームとが競い、各チームが獲得した得点を比較することでゲームの勝敗を決するゲームシステムである。ゲームシステム1は、プレイフィールド300やプレイヤーキャラクタ等を表示する表示部10と、表示部10の表示を制御する表示制御部15と、プレイヤーからの指示を受け付ける入力部20と、ゲームに用いる各種の情報を格納する格納ユニット25と、プレイヤーキャラクタの動作を制御するキャラクタ動作制御部30と、中立キャラクタ及び／又は特別キャラクタの出現を制御する出現制御部35と、プレイヤーキャラクタと他の各種キャラクタとの対戦を制御する対戦制御部40と、プレイヤーキャラクタと他の各種キャラクタとの対戦結果を判定する対戦結果判定部45と、キャラクタの状態を決定するキャラクタ状態決定部50と、味方キャラクタの動作等を制御する味方キャラクタ制御部55と、特別キャラクタの動作等を制御する特別キャラクタ制御部57と、プレイヤーキャラクタに経験値を付与する経験値付与部60と、プレイヤーキャラクタ若しくはプレイヤーにポイントを付与するポイント付与制御部62と、プレイヤーキャラクタの進

化を制御する進化制御部64と、ポイントを得点に変換する得点化部70と、味方拠点及び敵拠点を制御する拠点制御部80と、ゲームの勝敗を決定する勝敗決定部85と、拠点間に所定の制限を発生させる制限発生部87と、ゲームの制限時間を制御する制限時間制御部90とを備える。なお、特別キャラクタとは、中立キャラクタ（NPC）のうち、プレイヤーキャラクタと対戦可能であり、プレイヤーキャラクタとの対戦によってプレイヤーキャラクタが勝利した場合であってもプレイヤーキャラクタが所属するチームに所属するものの、キャラクタ格納領域に格納されないキャラクタである。

[0027] 格納ユニット25は、プレイヤーキャラクタ、中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタに関する情報を格納するキャラクタ情報格納部250と、ゲームに参加するチームに関する情報を格納するチーム情報格納部252と、プレイヤーに関する情報を格納するプレイヤー情報格納部254と、プレイフィールド300に関する情報を格納するプレイフィールド情報格納部256とを有する。

[0028] ゲームシステム1は、上記複数の構成要素を物理的に同一の装置や場所に有するだけでなく、上記複数の構成要素の一部を物理的に離れた位置に設置してもよい。この場合、各構成要素は、例えば、インターネット等の通信網により接続されてよい。例えば、ゲームシステム1は、構成要素の機能の一部を外部のサーバに担わせてもよい。また、ゲームシステム1は、一以上のサーバとして構成してもよい。この場合、情報端末、並びに一のサーバの構成要素及び他のサーバの構成要素を組み合わせることで、ゲームシステム1が構成される。また、本実施形態において、所定の構成要素の集合体を1つの「情報処理装置」として把握することができ、ゲームシステム1を複数の情報処理装置の集合体として形成してもよい。1つ又は複数のハードウェアに対して本実施形態に係るゲームシステム1を実現することに要する複数の機能の配分の仕方は、各ハードウェアの処理能力及び／又はゲームシステム1に求められる仕様等に鑑みて適宜決定することができる。更に、格納ユニット25が格納する各種の情報は、入力部20を介して受け付けるユーザの

指示や情報により更新されてもよく、ゲームシステム１の外部に存在する所定のサーバから所定の情報を取得して、随時、更新されてもよい。

[0029] [ゲームシステム１の構成の詳細]

以下の説明においては、ゲームシステム１により提供されるゲームを、主としてプレイヤが情報端末３（例えば、スマートフォン、タブレット端末、ＰＣ等）を用いて実行する場合を例として説明する。情報端末３は、表示部１０、入力部２０を少なくとも有して構成される。

[0030] （表示部１０、表示制御部１５）

表示部１０は、表示制御部１５に制御され、ゲームが実行されるプレイフィールド３００、プレイヤキャラクタ（味方プレイヤキャラクタ、及び敵プレイヤキャラクタ）、中立キャラクタ、特別キャラクタ、及び／又はその他のアイテム等を含むゲームに関する情報を表示する。表示部１０は、各種の処理結果や格納ユニット２５が格納している情報をプレイヤが知覚可能に出力する。具体的に表示制御部１５は、各構成要素における各種処理結果や格納ユニット２５が格納している情報等を、所定形式のデータ、静止画像、動画像、及び／又はテキスト等として表示部１０に表示させる。表示部１０は、外部のサーバから受け取る情報を表示してもよい。

[0031] （入力部２０、入力面２００、入力制御部２１０）

入力部２０は、プレイヤからの所定の指示や操作等の入力を受け付ける。入力部２０は、ゲームシステム１の所定の構成要素に当該指示を供給する。当該指示を受け付けた各構成要素はそれぞれ所定の機能を発揮する。例えば入力部２０は、タッチパネル、タブレット、マウス、モーションセンサ等である。本実施形態では入力部２０が、情報端末３が備えるタッチパネルである例を説明する。なお、タッチパネルは、マルチタッチ検出可能であってよい。具体的に、入力部２０としてのタッチパネルは、プレイヤからの操作等が入力される入力面２００と入力面２００に入力された操作に関する情報を取得する入力制御部２１０とを有する。タッチパネルは、表示部１０に重ねて配置され、タッチパネルの表面が入力面２００に対応する。

[0032] 例えば、表示部 10 には所定の指示を受け付ける領域が設けられ、入力面 200 は、入力面 200 の当該領域に対するプレイヤーの操作（例えば、タッチ操作、タップ操作、スライド操作等）により指定された位置における所定の指示を検知する。入力面 200 は検知した情報、すなわち、検知した位置における所定の指示を示す情報を入力制御部 210 に供給する。入力制御部 210 は、入力面 200 から所定の指示を示す情報を取得し、ゲームシステム 1 の所定の構成要素に当該情報を供給する。

[0033] （格納ユニット 25）

格納ユニット 25 は、ゲームシステム 1 に関連する各種情報を格納する。格納ユニット 25 が有する各格納部は、ゲームシステム 1 の他の構成要素からの要求に応じ、所定の情報を所定の構成要素に供給する。なお、ゲームシステム 1 においては、一のゲームが終了した場合、当該一ゲームの状況を引き継がずに次のゲームが実行されてよい。そのため、ゲームシステム 1 においては、プレイヤーキャラクタ、味方プレイヤーキャラクタ、及び敵プレイヤーキャラクタの全てについて、経験値、レベル、ステータス、所有ポイント、所有する味方キャラクタ、及び／又は進化状況等に関する情報が初期状態に戻されて次のゲームが開始される。すなわち、ゲームシステム 1 は、新規ゲームが開始される毎に格納ユニット 25 が格納する少なくとも一部の情報を初期値に戻してよい。

[0034] （格納ユニット 25：キャラクタ情報格納部 250）

キャラクタ情報格納部 250 は、キャラクタを識別するキャラクタ ID に対応付けてキャラクタに関する各種の情報（キャラクタ情報）を格納する。ここで、キャラクタは、プレイヤーキャラクタ、中立キャラクタ、及び特別キャラクタを含む。キャラクタ情報としては、例えば、キャラクタの名称、キャラクタのステータス（例えば、経験値、レベル、ヒットポイント（HP）等）、キャラクタに対応付けられたポイント（キャラクタが所有するポイント）、キャラクタが通常使用可能な攻撃手段、所定条件を満たした場合にキャラクタが使用可能な技、キャラクタの進化の有無、キャラクタが進化した

場合の進化先のキャラクタのキャラクタID等である。なお、ゲームシステム1においてプレイヤは、ゲーム開始時に複数のキャラクタの中からゲームで用いるプレイヤキャラクタを任意に選択することができる。ここで、キャラクタがプレイヤキャラクタである場合、キャラクタのステータス、キャラクタが所有するポイント、キャラクタの進化の有無等は新規ゲームが開始されるたびにリセットされる。なお、キャラクタがプレイヤキャラクタである場合のキャラクタが所有するポイントとは、プレイヤに対応付けられたポイントと同義である。

[0035] なお、「技」には、敵プレイヤキャラクタが有するポイント（敵プレイヤに対応付けられたポイント）、敵プレイヤキャラクタのキャラクタ格納領域に入っている敵プレイヤキャラクタの味方キャラクタ、及び／又はプレイフィールド300に登場している敵プレイヤキャラクタの味方キャラクタを奪う技が含まれていてよい。

[0036] （格納ユニット25：チーム情報格納部252）

チーム情報格納部252は、チームを識別するチームIDに対応付けてチームに関する各種の情報（チーム情報）を格納する。チーム情報としては、例えば、チームを構成するプレイヤに関する情報（例えば、後述するプレイヤID）、ゲームにおいてチームに対応付けられたキャラクタ（例えば、特別キャラクタ）のキャラクタID、ゲームにおいてチームが獲得した得点等の情報である。

[0037] ここで、チームは、1以上のプレイヤから構成される。そして、ゲームシステム1においては、ゲーム開始時にチームを構成する1以上のプレイヤをランダムに決定することも、一のプレイヤが他のプレイヤを招待してチームを構成することもできる。したがって、チーム情報格納部252がチームIDに対応付けて格納するチーム情報としてのプレイヤに関する情報は、新規のゲームが実行されるたびにリセットしてよい。なお、チーム情報格納部252が格納するチーム情報は、ゲームが終了するたびにリセットしてもよい。

[0038] また、チーム情報格納部 252 は、キャラクタ ID を一時的に格納できる。例えば、チーム情報格納部 252 は、ゲーム実行中にチームに所属するプレイヤーキャラクタが特別キャラクタを倒した場合、当該特別キャラクタのキャラクタ ID を一定時間だけ格納し、一定時間経過後は消去してよい。更に、チーム情報格納部 252 は、ゲーム実行中に格納した特別キャラクタのキャラクタ ID を時系列順に格納してもよい。また、チーム情報格納部 252 は、ゲーム終了時点でゲーム実行中に格納したキャラクタ ID をすべて消去してもよい。

[0039] (格納ユニット 25 : プレイヤ情報格納部 254)

プレイヤ情報格納部 254 は、ゲームをプレイするプレイヤに関する情報を格納する。具体的に、プレイヤ情報格納部 254 は、プレイヤを識別するプレイヤ ID に対応付けて、プレイヤ情報を格納する。プレイヤ情報は、例えば、プレイヤの名称、プレイヤがゲーム中のバトルで勝利することにより獲得した中立キャラクタ、プレイヤがゲームで獲得した報酬（ゲームの実行により獲得したポイント、得点、経験値等を含む）等に関する情報である。プレイヤ情報格納部 254 は、プレイヤがゲーム中のバトルで中立キャラクタに勝利して当該中立キャラクタを獲得するたびに、プレイヤ情報としての中立キャラクタに関する情報を更新するか、時系列に沿って格納していくことができる。なお、プレイヤ情報格納部 254 が格納するプレイヤ情報のうち、プレイヤが獲得した中立キャラクタ及びプレイヤがゲームで獲得した報酬等に関する情報は、ゲームが終了するたびにリセットされる。あるいは、プレイヤ情報格納部 254 がプレイヤ ID に対応付けて格納するプレイヤ情報としてのプレイヤが獲得した中立キャラクタ及びプレイヤがゲームで獲得した報酬等に関する情報は、ゲームが実行されるたびにリセットされてよい。なお、ここでリセットされるのは、プレイ開始からチームの勝敗が決まるまでの一連のプレイを継続するための情報であり、一連のゲームプレイの結果であるゲームプレイの履歴情報（バトルでの勝敗数、獲得経験値数）はリセットされずプレイヤ情報格納部 254 に格納される。例えば、一連のゲー

ムプレイを繰り返すことで、所定回数勝利したことによってプレイヤが使用できるプレイヤキャラクタの種類や、プレイヤキャラクタの技の種類が増える。

[0040] (格納ユニット25:プレイフィールド情報格納部256)

プレイフィールド情報格納部256は、プレイフィールド300に関する情報を格納する。具体的に、プレイフィールド情報格納部256は、プレイフィールドを識別するプレイフィールドIDに対応付けて、プレイフィールド情報を格納する。プレイフィールド情報は、例えば、プレイフィールドの名称、プレイフィールドを構成する各種要素の配置や数等に関する情報である。なお、ゲームシステム1は、予め定められたプレイフィールドを固定的に用いることもでき、この場合において格納ユニット25は、プレイフィールド情報格納部256を有さなくてもよい。

[0041] (キャラクタ動作制御部30)

キャラクタ動作制御部30は、プレイフィールド300内でプレイヤのプレイヤキャラクタの動作をプレイヤの指示に基づいて制御する。具体的にキャラクタ動作制御部30は、入力部20が受け付けたプレイヤの指示に基づいて、プレイフィールド300内でのプレイヤキャラクタの移動、停止、攻撃、防御、及びポイントの得点化の実行等の動作を制御する。表示部10は表示制御部15に制御され、キャラクタ動作制御部30が制御するプレイヤキャラクタの動作を表示する。

[0042] (出現制御部35)

出現制御部35は、中立キャラクタ及び／又は特別キャラクタのプレイフィールド300への出現を制御する。出現制御部35は、プレイフィールド300の予め定められた場所に、予め定められた時間間隔若しくはランダムな時間間隔で中立キャラクタ及び／又は特別キャラクタを出現させる。出現制御部35は、各チームに所属するプレイヤの中立キャラクタ及び／又は特別キャラクタに遭遇する機会を平等にする観点から、予め定められた時間間隔で中立キャラクタ及び／又は特別キャラクタを出現させることが好ましい

。

[0043] ここで、中立キャラクタの出現場所は、第1のチーム（例えば、プレイヤーが所属する味方チーム）に所属するプレイヤーキャラクタと第2のチーム（例えば、敵チーム）に所属するプレイヤーキャラクタとの間で中立キャラクタへの接触機会を平等にする観点から、例えば、プレイフィールド300の中心を通る所定の仮想の直線を対称軸とした場合に、線対称の位置に複数設けることができる。例えば、図2に示す略楕円形のプレイフィールド300において、出現制御部35は、プレイフィールド300の中心を通る短軸を対称軸とし、レーン306の所定の位置に中立キャラクタを出現させると共に、当該位置の線対称の位置にも同種の中立キャラクタを出現させる。なお、中立キャラクタの出現場所を、プレイフィールド300の中心を対称点とした点対称の位置に複数設けてもよい。

[0044] また、出現制御部35は、特別キャラクタへの接触機会を平等にする観点から、特別キャラクタについても各チームが平等に接触可能な領域に出現させる。例えば、出現制御部35は、プレイフィールド300の特定の位置、一例として、中央部316及び／又はプレイフィールド300が略楕円形の場合、プレイフィールド300の中央を通る短軸とレーン306との交点付近に予め定められた時間間隔で特別キャラクタを出現させる。また、出現制御部35が特別キャラクタを出現させた場合、表示部10は表示制御部15に制御され、表示部10の所定の位置に特別キャラクタが出現したことを示す情報（例えば、テキスト表示等）を表示することができる。

[0045] （対戦制御部40）

対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタから所定の範囲内に中立キャラクタ、特別キャラクタ、及び／又は敵プレイヤーキャラクタが存在する場合において、これらのキャラクタ（以下、「対象キャラクタ」という場合がある。）に対するプレイヤーの攻撃指示を入力部20が受け付けた場合、プレイヤーキャラクタと対象キャラクタとの対戦（バトル）を開始させ、対戦を制御する。例えば、対戦制御部40は、入力部20が受け付けたプレイヤーの指示に応

じ、プレイヤーキャラクタに対象キャラクタを攻撃させ、当該攻撃に基づいたダメージを対象キャラクタに与える。また、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタが対象キャラクタから攻撃された場合、当該攻撃に基づいたダメージをプレイヤーキャラクタに与える。

[0046] 例えば、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタが対象キャラクタから受けたダメージに基づいてプレイヤーキャラクタのステータスを変化させ（一例として、キャラクタが耐えることができるダメージを示すHPを減少させる）、対象キャラクタがプレイヤーキャラクタから受けたダメージに基づいて対象キャラクタのステータスを変化させる。表示部10は表示制御部15に制御され、対戦制御部40が制御するプレイヤーキャラクタと対象キャラクタとの対戦の様子や相手方キャラクタに与えたダメージ等を表示する。なお、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタから所定の範囲内に対象キャラクタがいない場合であっても、入力部20を介してプレイヤーの攻撃指示を受け付けた場合、プレイヤーキャラクタに攻撃動作を実行させることもできる。

[0047] また、プレイヤーキャラクタは1以上の攻撃手段を有してよい。すなわち、プレイヤーキャラクタは、ゲーム中の任意のタイミングで対象キャラクタを攻撃できる通常使用可能な攻撃手段に加え、プレイヤーキャラクタが獲得した経験値に基づいて所定の技も利用可能になる。例えば、キャラクタ情報格納部250がキャラクタIDに対応付けて格納するキャラクタ情報としての技には所定の経験値が対応付けられており、プレイヤーキャラクタが獲得した経験値が当該所定の経験値以上になった場合、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタに当該技の使用を許可する。また、対戦制御部40は、入力部20を介してプレイヤーから技の使用指示を受け付けた場合、プレイヤーキャラクタに所定の技を発動させた後、所定時間が経過するまでは再度の技の発動を禁止してもよい。対戦制御部40は、対戦によって生じたプレイヤーキャラクタのステータスの変化、及び対象キャラクタのステータスの変化を示す情報を対戦結果判定部45に供給する。

[0048] （対戦結果判定部45）

対戦結果判定部45は、対戦制御部40が制御する対戦におけるプレイヤーキャラクタと対象キャラクタとの対戦結果を判定する。具体的に対戦結果判定部45は、プレイヤーキャラクタのステータスの変化、及び対象キャラクタのステータスの変化に基づいて、いずれのキャラクタが対戦で勝利若しくは敗北したかを判定する。例えば、各キャラクタは、ステータスの1つとしてヒットポイント（HP）を有しており、対戦結果判定部45は、対戦によって先にHPがゼロになったキャラクタが敗北し、HPが残っているキャラクタが勝利したと判定する。

[0049] また、3以上のキャラクタが対戦している場合、例えば、味方チームのプレイヤーキャラクタ（味方プレイヤーキャラクタ）及び敵チームのプレイヤーキャラクタ（敵プレイヤーキャラクタ）が、中立キャラクタ又は特別キャラクタを攻撃する対戦が実行されている場合、対戦結果判定部45は、中立キャラクタ又は特別キャラクタのHPをゼロにする攻撃を最後にしたキャラクタが中立キャラクタの獲得条件を満たした（勝利した）と判定してよい（すなわち、味方プレイヤーキャラクタが中立キャラクタ又は特別キャラクタを倒したと判定してよい。）。また、対戦結果判定部45は、中立キャラクタ又は特別キャラクタのHPをゼロにするまでにした攻撃回数（ヒット回数）が最大のキャラクタ、若しくは中立キャラクタ又は特別キャラクタに与えたトータルのダメージ量（つまり、HP削減量の合計値）が最大のキャラクタが勝利したと判定してもよい。対戦結果判定部45は、対戦結果を示す情報をキャラクタ状態決定部50、経験値付与部60、ポイント付与制御部62に供給する。

[0050] （キャラクタ状態決定部50）

キャラクタ状態決定部50は、対戦結果判定部45の判定結果に基づいて、プレイヤーキャラクタ及び／又は対象キャラクタの状態を決定する。キャラクタ状態決定部50は、対戦結果判定部45の判定結果（つまり、対戦結果）がプレイヤーキャラクタの勝利を示す場合、対象キャラクタの種類に応じてプレイヤーキャラクタ及び／又は対象キャラクタの状態を決定する。そして、

キャラクタ状態決定部50は、決定結果を示す情報を味方キャラクタ制御部55、特別キャラクタ制御部57に供給する。

[0051] 具体的に、対象キャラクタが中立キャラクタである場合、キャラクタ状態決定部50は、所定の獲得条件を満たした場合にプレイヤに中立キャラクタを対応付ける。すなわち、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤキャラクタが勝利した中立キャラクタをプレイヤに対応付ける。キャラクタ状態決定部50は、プレイヤ情報格納部254に、プレイヤIDに対応付けてプレイヤ情報としてこの中立キャラクタのキャラクタIDを味方キャラクタとして格納する。これにより、プレイヤがこの中立キャラクタを獲得した状態が決定される。そして、キャラクタ状態決定部50は、この中立キャラクタの表示をプレイフィールド300から消去する。すなわち、キャラクタ状態決定部50は、表示制御部15に、表示部10における中立キャラクタの表示を消去させる。また、キャラクタ状態決定部50は、中立キャラクタのプレイヤへの対応付けに応じ、当該中立キャラクタを味方キャラクタに変更してプレイヤに対応付ける。また、当該プレイヤ用の仮想のキャラクタ格納領域に味方キャラクタを格納する。表示制御部15は、例えば、表示部10の所定の位置に仮想のキャラクタ格納領域を表示する。キャラクタ格納領域は、プレイフィールド300に重畳させて表示されてよい。したがって、この場合、中立キャラクタがプレイヤの味方キャラクタになった状態であることが決定され、かつ、キャラクタ格納領域に格納された状態が決定される。なお、中立キャラクタを獲得した際に、中立キャラクタをキャラクタ格納領域に格納しなくてもよい。この場合、この中立キャラクタはプレイフィールド300に登場した味方キャラクタとして行動する。

[0052] ここで、中立キャラクタが味方キャラクタとして既にプレイヤに対応付けられている状態でプレイヤキャラクタが新たな中立キャラクタと対戦し、勝利した場合を説明する。この場合、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤ情報格納部254にプレイヤIDに対応付けて格納されている味方キャラクタのキャラクタIDを、新たに倒した中立キャラクタのキャラクタIDで上

書きする。すなわち、ゲームシステム 1 の一態様においては、プレイヤーに対応付けられる味方キャラクタ（つまり、プレイヤーが獲得し、保有できる中立キャラクタである味方キャラクタ）は 1 つのみであってよく、プレイヤーキャラクタが複数の中立キャラクタを倒した場合、プレイヤーキャラクタが最後に勝利した相手である中立キャラクタがプレイヤーに対応付けられて味方キャラクタになる。そして、キャラクタ状態決定部 50 は、キャラクタ格納領域に既に格納されている味方キャラクタを消去し、新たに倒した中立キャラクタを味方キャラクタとして新たにキャラクタ格納領域に格納する。

[0053] また、味方キャラクタがキャラクタ格納領域からプレイフィールド 300 に出ている状態でプレイヤーキャラクタ及び／又は当該味方キャラクタが新たな中立キャラクタと対戦して勝利した場合の一態様を説明する。この場合、キャラクタ状態決定部 50 は、プレイヤー情報格納部 254 にプレイヤー ID に対応付けて格納されている味方キャラクタのキャラクタ ID（このキャラクタ ID はプレイフィールド 300 に登場している味方キャラクタのキャラクタ ID である）を、新たに倒した中立キャラクタのキャラクタ ID で上書きする。そして、キャラクタ状態決定部 50 は、プレイフィールド 300 に出ている味方キャラクタを消去し、新たに倒した中立キャラクタを味方キャラクタとしてキャラクタ格納領域に格納する。したがって、この場合、新たに倒された中立キャラクタがプレイヤーの味方キャラクタになった状態であってキャラクタ格納領域に格納された状態が決定され、キャラクタ格納領域に格納された後、プレイフィールド 300 に登場していた元の味方キャラクタは消去された状態が決定される。なお、元の味方キャラクタは消去されず、複数の味方キャラクタがキャラクタ格納領域に格納できてよい。この場合、キャラクタ格納領域には複数のキャラクタに対応付けるように複数の表示アイコンを表示することが好ましい。

[0054] また、キャラクタ状態決定部 50 は、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタに勝利した場合、当該プレイヤーキャラクタのプレイヤーが所属するチームに当該中立キャラクタを対応付けてもよい。例えば、キャラクタ状態決定部 5

0は、チーム情報格納部252に、チームIDに対応付けてチーム情報としてこの中立キャラクタのキャラクタIDを味方キャラクタとして格納する。これにより、当該プレイヤーキャラクタのプレイヤーが所属するチームがこの中立キャラクタを味方キャラクタとして獲得した状態にできる。なお、この場合、キャラクタ状態決定部50は、チームに対応付け可能な味方キャラクタの数に上限を設けてもよい。ただし、中立キャラクタを倒すことにより当該中立キャラクタが有しているポイントを取得可能なプレイヤーは、当該中立キャラクタを倒したプレイヤーキャラクタのプレイヤーである。更に、この場合において、チームに所属するいずれかのプレイヤーのキャラクタ格納領域にチームが獲得した中立キャラクタを格納してもよく、あるいは、チームが獲得した中立キャラクタをキャラクタ格納領域に格納しなくてもよい（この場合、この中立キャラクタはプレイフィールド300に登場したままであってよい。）。

[0055] 更に、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤーキャラクタが特別キャラクタに勝利した場合、当該プレイヤーキャラクタのプレイヤーが所属するチームに当該特別キャラクタを対応付ける。例えば、キャラクタ状態決定部50は、チーム情報格納部252に、チームIDに対応付けてチーム情報としてこの特別キャラクタのキャラクタIDを格納する。ただし、この場合、キャラクタ状態決定部50は、特別キャラクタをキャラクタ格納領域に格納せず、プレイフィールド300に登場させたままの状態にする。

[0056] なお、キャラクタ状態決定部50は、複数のキャラクタ（味方プレイヤーキャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタ）が中立キャラクタを攻撃した場合であって、対戦結果判定部45の判定結果が、中立キャラクタを倒したプレイヤーキャラクタが、中立キャラクタのHPをゼロにする攻撃を最後にしたプレイヤーキャラクタであることを示す場合、このプレイヤーキャラクタのプレイヤーに中立キャラクタを対応付ける。また、キャラクタ状態決定部50は、複数のキャラクタが特別キャラクタを攻撃した場合であって、対戦結果判定部45の判定結果が、特別キャラクタを倒したプレイヤーキャラクタが、特別

キャラクタのHPをゼロにする攻撃を最後にしたプレイヤーキャラクタであることを示す場合、このプレイヤーキャラクタが所属するチームに特別キャラクタを対応付ける。

[0057] また、対象キャラクタが敵プレイヤーキャラクタである場合、キャラクタ状態決定部50は、対戦に敗北した敵プレイヤーキャラクタ（例えば、HPなどの所定のパラメータがゼロになった敵キャラクタ）を所定時間経過後（つまり、所定の復帰時間経過後）にプレイフィールド300の敗北した位置から敵本拠地304に移動させた状態にする。そして、キャラクタ動作制御部30は、敵プレイヤーキャラクタのプレイヤーの指示に応じ、敵本拠地304に移動された敵プレイヤーキャラクタの動作を制御する。なお、キャラクタ状態決定部50は、敵本拠地304内に存在する敵プレイヤーキャラクタに有利な効果（例えば、HP回復効果等）を与えることができる。

[0058] なお、対象キャラクタがいずれであっても、プレイヤーキャラクタが敗北した場合、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤーキャラクタを所定時間経過後（つまり、所定の復帰時間経過後）にプレイフィールド300の敗北した位置から味方本拠地302に移動させた状態にする。この場合、キャラクタ動作制御部30は、プレイヤーキャラクタのHP等を満タンまで回復させてよい。そして、キャラクタ動作制御部30は、当該プレイヤーキャラクタのプレイヤーの指示に応じ、味方本拠地302に移動されたプレイヤーキャラクタの動作を制御する。なお、キャラクタ状態決定部50は、味方本拠地302内に存在する味方プレイヤーキャラクタに有利な効果（例えば、HP回復効果等）を与えることができる。

[0059] （味方キャラクタ制御部55）

味方キャラクタ制御部55は、キャラクタ状態決定部50の決定結果を示す情報に基づいて、味方キャラクタの動作を制御する。具体的に、味方キャラクタ制御部55は、中立キャラクタがプレイヤーに対応付けられている場合、プレイフィールド300への味方キャラクタによる所定の効果を発生可能に制御する。すなわち、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーが味方キャラクタ

ラクタを有している場合、味方キャラクタの特性に基づく効果をプレイフィールド300に発生可能に制御する。

[0060] 例えば、キャラクタ状態決定部50の決定結果がプレイヤーキャラクタと中立キャラクタとの対戦でプレイヤーキャラクタが中立キャラクタの獲得条件を満たしたことを示す場合、プレイヤーは当該中立キャラクタを味方キャラクタとして有しており、当該味方キャラクタはキャラクタ格納領域に格納されている。そこで、味方キャラクタ制御部55は、キャラクタ格納領域からプレイフィールド300への味方キャラクタの登場とキャラクタ格納領域への味方キャラクタの格納とを繰り返し可能に制御する。この場合、味方キャラクタのプレイフィールド300への登場とキャラクタ格納領域への格納とを繰り返し可能な効果が発生する。例えば、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーによる中立キャラクタの獲得から（つまり、プレイフィールド300上から消えて中立キャラクタが味方キャラクタとしてキャラクタ格納領域に格納されてから）所定時間はキャラクタ格納領域からプレイフィールド300への当該味方キャラクタの登場を禁止し、所定時間経過後、入力部20を介して受け付けたプレイヤーの指示に応じ、キャラクタ格納領域からプレイフィールド300への味方キャラクタの登場、及びプレイフィールド300からキャラクタ格納領域への格納を可能にする。

[0061] また、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーの指示に応じてプレイフィールド300に味方キャラクタを登場させた場合、登場した味方キャラクタをプレイヤーキャラクタの周囲においてプレイヤーキャラクタを自動的に追従する制御を実行する。すなわち、味方キャラクタ制御部55は、入力部20を介して受け付けるプレイヤーの指示に応じてプレイフィールド300内を移動するプレイヤーキャラクタに、味方キャラクタを追従させる。そして、味方キャラクタ制御部55は、プレイフィールド300に登場している味方キャラクタから所定の範囲内に存在する敵プレイヤーキャラクタ、他の中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタに対する攻撃を、味方キャラクタに自動で実行させる。なお、味方キャラクタ制御部55は、味方プレイヤーキャラクタ及

び／又は味方プレイヤーキャラクタの味方キャラクタに対する味方キャラクタによる攻撃を禁止する。

[0062] そして、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタに敵プレイヤーキャラクタ、他の中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタを自動で攻撃させ、当該攻撃に基づいたダメージを「敵プレイヤーキャラクタ、他の中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタ（攻撃対象キャラクタ）」に与える。味方キャラクタの所定範囲内に位置する攻撃対象キャラクタの内、味方キャラクタに最も近い位置にいる攻撃対象キャラクタを攻撃するようにしてもよいし、プレイヤーキャラクタが攻撃している攻撃対象キャラクタを攻撃するようにしてもよい。また、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタが攻撃対象キャラクタから攻撃された場合、当該攻撃に基づいたダメージを味方キャラクタに与える。そして、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタと攻撃対象キャラクタとの対戦結果を判定する。すなわち、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタのステータスの変化、及び攻撃対象キャラクタのステータスの変化に基づいて、いずれのキャラクタが対戦で勝利若しくは敗北したかを判定する。例えば、味方キャラクタ制御部55は、HPがゼロになったキャラクタが敗北したと判定する。味方キャラクタ制御部55は、判定結果をポイント付与制御部62に供給する。

[0063] また、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーが中立キャラクタを味方キャラクタとして獲得した場合、プレイフィールド300の所定の領域に当該味方キャラクタに予め対応付けられている所定の効果（例えば、味方キャラクタに設定された技やスキルの効果）を発生させることもできる。例えば、味方キャラクタ制御部55は、プレイフィールド300の所定の領域に当該プレイヤーが所属するチームのプレイヤーキャラクタが存在する場合、当該プレイヤーキャラクタに有利な効果（例えば、HP回復等）を発生させることもできるし、所定の領域に当該プレイヤーが所属するチームに敵対するチームのプレイヤーキャラクタが存在する場合、当該プレイヤーキャラクタに不利な効果（例えば、攻撃力等の低減等）を発生させることもできる。

[0064] (特別キャラクタ制御部 57)

特別キャラクタ制御部 57 は、キャラクタ状態決定部 50 から受け取った決定結果を示す情報を参照し、プレイヤーキャラクタと特別キャラクタとの対戦結果がプレイヤーキャラクタの勝利を示し、プレイヤーキャラクタが所属するチーム（つまり、味方チーム）に特別キャラクタが対応付けられている情報を取得した場合、特別キャラクタを中心に所定範囲内に存在する味方チームの 1 以上のプレイヤーキャラクタに所定の効果を発生させる。所定の効果は、特別キャラクタに勝利したプレイヤーキャラクタが所属するチームがゲームの進行において有利になる効果であってよい。また、特別キャラクタ制御部 57 は、特別キャラクタが味方チームに対応付けられた場合、プレイフィールド 300 内に設けられている敵チームの敵拠点に向けて特別キャラクタを自動で進行させてもよい。

[0065] ここで、特別キャラクタとしては様々な特性を有するキャラクタが挙げられる。特別キャラクタとしては、例えば、プレイヤーキャラクタに敗北した場合にプレイヤーキャラクタが有するポイントを引き継ぐ特別キャラクタ（以下、「第 1 の特別キャラクタ」と称する場合がある。）や、予め所定値以上のポイントを有しており、プレイヤーキャラクタに敗北した場合、当該プレイヤーキャラクタが所属するチーム（味方チーム）に対応付けられ、敵プレイヤーキャラクタを攻撃しつつ敵拠点に向けて移動する特別キャラクタ（以下、「第 2 の特別キャラクタ」と称する場合がある。）等が挙げられる。

[0066] 具体的に、特別キャラクタ制御部 57 は、プレイヤーキャラクタと第 1 の特別キャラクタとが対戦した場合において、キャラクタ状態決定部 50 から受け取った決定結果を示す情報を参照し、プレイヤーキャラクタと第 1 の特別キャラクタとの対戦結果がプレイヤーキャラクタの勝利を示す場合、第 1 の特別キャラクタを倒したプレイヤーキャラクタが所有しているポイントを第 1 の特別キャラクタに引き継がせる。そして、特別キャラクタ制御部 57 は第 1 の特別キャラクタを制御して、第 1 の特別キャラクタがプレイヤーキャラクタに敗北した地点から最も近い敵チームの敵拠点 312 に向けて第 1 の特別キャラクタ

ラクタを進行させる。特別キャラクター制御部５７は、第１の特別キャラクターが敵拠点３１２から所定の範囲内に入った場合、当該範囲内に位置することを示す情報を得点化部７０に供給する。

[0067] また、特別キャラクター制御部５７は、第１の特別キャラクターが敵プレイヤーキャラクターから攻撃を受けた場合、第１の特別キャラクターのＨＰを当該攻撃に応じて減少させる。そして、特別キャラクター制御部５７は、第１の特別キャラクターのＨＰがゼロになった場合、第１の特別キャラクターを消滅させることができる。この場合、特別キャラクター制御部５７は、第１の特別キャラクターがプレイヤーキャラクターから引き継いでいるポイントも消去してよい。

[0068] 更に、特別キャラクター制御部５７は、プレイヤーキャラクターと第２の特別キャラクターとが対戦した場合において、キャラクター状態決定部５０から受け取った決定結果を示す情報を参照し、プレイヤーキャラクターと第２の特別キャラクターとの対戦結果がプレイヤーキャラクターの勝利を示す場合、第２の特別キャラクターを当該プレイヤーキャラクターのチームに所属させる。そして、特別キャラクター制御部５７は第２の特別キャラクターを制御して、第２の特別キャラクターがプレイヤーキャラクターに敗北した地点から最も近い敵チームの敵拠点３１２に向けて第２の特別キャラクターを進行させる。特別キャラクター制御部５７は、第２の特別キャラクターに、第２の特別キャラクターから所定範囲内に存在する敵プレイヤーキャラクターを攻撃させてもよい。特別キャラクター制御部５７は、第２の特別キャラクターが敵拠点３１２から所定の範囲内に入った場合、当該範囲内に位置することを示す情報を得点化部７０に供給する。

[0069] また、特別キャラクター制御部５７は、第２の特別キャラクターが敵プレイヤーキャラクターから攻撃を受けた場合、第２の特別キャラクターのＨＰを当該攻撃に応じて減少させる。そして、特別キャラクター制御部５７は、ＨＰがゼロになった場合、第２の特別キャラクターを消滅させることができる。

[0070] （経験値付与部６０）

経験値付与部６０は、プレイヤーキャラクターに経験値を付与する。経験値は、プレイヤーキャラクターが獲得した値であり、レベルは、付与される経験値の

累計に応じて決定される数値であり、プレイヤーキャラクタのランクを表す数値である。なお、プレイヤーキャラクタが獲得した経験値が所定の条件を達成した場合（例えば、予め定められた閾値を超えた場合。）、プレイヤーキャラクタのレベルを段階的に上げることができる。

[0071] 経験値付与部60は、対戦結果判定部45から受け取った対戦結果を示す情報に基づいて、プレイヤーキャラクタに所定の経験値を付与する。すなわち、経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタ及び／又は特別キャラクタとの対戦での勝利した場合、及び／又はプレイヤーキャラクタが敵プレイヤーキャラクタとの対戦での勝利した場合にプレイヤーキャラクタに経験値を付与する。経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタに勝利した場合に付与する経験値より、敵プレイヤーキャラクタに勝利した場合に付与する経験値を高くしてよい。また、経験値付与部60は、ゲーム時間の経過に基づいてプレイヤーキャラクタに所定の経験値を付与することや、プレイヤーキャラクタによる敵拠点へのポイントの供給によってプレイヤーキャラクタに経験値を付与すること、及び／又は後述する拠点制御部80からの情報がプレイヤーキャラクタによる敵拠点の破壊を示す場合にプレイヤーキャラクタに所定の経験値を付与することができる。

[0072] また、経験値付与部60は、ゲーム開始時点から終了時点までプレイヤーキャラクタに所定量の経験値を継続的に付与することができる一方で、プレイヤーキャラクタが他のキャラクタ、中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタとの対戦で敗北し、キャラクタ状態決定部50が当該プレイヤーキャラクタを味方本拠地302に移動させる場合、経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタが敗北した時点から味方本拠地302への移動が完了する時点までの時間、プレイヤーキャラクタに経験値を付与しないことができる。

[0073] 更に、ゲームシステム1は、プレイヤーキャラクタが取得することで経験値を獲得できるアイテムを、プレイフィールド300の所定の位置に出現させることや中立キャラクタを倒すこと等で出現させることができる。経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタが当該アイテムを取得した場合に、プレイ

ヤキャラクタに経験値を付与する。経験値付与部 60 は、プレイヤーキャラクタに付与した経験値に関する情報を進化制御部 64 に供給する。

[0074] (ポイント付与制御部 62)

ポイント付与制御部 62 は、対戦結果判定部 45 及び／又は味方キャラクタ制御部 55 の判定結果に基づいて、プレイヤーに対応付けられた中立キャラクタが有するポイントのプレイヤーキャラクタへの付与を制御する。すなわち、ポイント付与制御部 62 は、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタとの対戦で中立キャラクタに勝利した場合に、中立キャラクタが保有しているポイントをプレイヤーキャラクタに付与する。また、ポイント付与制御部 62 は、プレイヤーキャラクタが敵プレイヤーキャラクタとの対戦で敵プレイヤーキャラクタに勝利した場合も、所定のポイントをプレイヤーキャラクタに付与する。

[0075] なお、ポイント付与制御部 62 は、プレイヤーキャラクタが特別キャラクタとの対戦で特別キャラクタに勝利した場合、所定のポイントをプレイヤーキャラクタに付与してもよい。ただし、特別キャラクタには特別キャラクタに勝利したプレイヤーキャラクタが所属するチームに有利な効果を与えるので、ゲームバランスを考慮する等の観点からポイント付与制御部 62 は、プレイヤーキャラクタが特別キャラクタに勝利した場合においては所定のポイントをプレイヤーキャラクタに付与しなくてもよい。

[0076] そして、ポイント付与制御部 62 は、プレイヤーキャラクタにポイントを付与する場合、既にプレイヤーキャラクタが保有しているポイントに当該付与するポイントを合算し、合算後のポイントをプレイヤーキャラクタに保有させる。なお、プレイヤーキャラクタが保有できるポイントには上限を設けることもできる（例えば、上限ポイント数が 50 ポイントや 100 ポイント等のように上限を設けることができる。）。プレイヤーキャラクタが有するポイントが上限に達成している場合、ポイント付与制御部 62 は、プレイヤーキャラクタが新たに中立キャラクタを倒してもプレイヤーキャラクタにポイントを付与しない。この場合、ポイント付与制御部 62 は、後述する得点化部 70 による得点化処理によって保有しているポイントをゼロにするか、若しくは上限未

満にしない限り、プレイヤーキャラクタが新たに中立キャラクタを倒してもプレイヤーキャラクタへのポイント付与を禁止する。このように、保有可能なポイントに上限を設けることで、後述する得点化部70による得点化処理へのインセンティブがプレイヤーに働きやすくなる。

[0077] また、ポイント付与制御部62は、ポイントを有するプレイヤーキャラクタが、敵プレイヤーキャラクタ、特別キャラクタ、及び／又は中立キャラクタとの対戦で敗北した場合、プレイヤーキャラクタが保有するポイントを所定量、削減してよい。更に、ポイント付与制御部62は、味方キャラクタ制御部55から、プレイフィールド300上の味方キャラクタがプレイヤーキャラクタ、他の中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタとの対戦で敗北したことを示す判定結果を取得した場合、プレイヤーキャラクタが保有するポイントを所定量、削減してよい。なお、ポイント付与制御部62は、表示部10に、プレイヤーキャラクタ付近、及び／又はキャラクタ格納領域付近にプレイヤーキャラクタが保有するポイント数を表示させる。

[0078] なお、中立キャラクタが既にプレイヤーに対応付けられている状態（つまり、味方キャラクタが既に存在する状態）でプレイヤーキャラクタが新たな中立キャラクタと対戦して勝利した場合、キャラクタ状態決定部50は、キャラクタ格納領域に格納されている味方キャラクタを消去する。また、味方キャラクタがキャラクタ格納領域からプレイフィールド300に出ている状態でプレイヤーキャラクタ及び／又は当該味方キャラクタが新たな中立キャラクタと対戦して勝利した場合、キャラクタ状態決定部50は、プレイフィールド300に出ている味方キャラクタを消去する。これらの場合においてポイント付与制御部62は、味方キャラクタが消去されてはいるが、プレイヤーキャラクタが保有するポイントを削減しなくてよいし、新たな中立キャラクタを倒した時点における味方キャラクタの残りHPによってプレイヤーキャラクタが獲得可能なポイントを変えなくてもよい。

[0079] （進化制御部64）

進化制御部64は、経験値付与部60によりプレイヤーキャラクタに付与さ

れた経験値に基づいて、プレイヤーキャラクタを進化させる。具体的に、進化制御部64は、プレイヤーキャラクタが所定レベルに達した場合、及び／又は所定値以上の経験値を獲得した場合、当該キャラクタを進化させてよい。進化制御部64は、プレイヤーキャラクタの進化に応じ、プレイヤーキャラクタに所定の技を使用可能にしてもよい。また、進化制御部64は、プレイヤーキャラクタのレベルに応じ、当該プレイヤーキャラクタが使用可能な技の内容、及び／又は技の効力を変化させてもよい。

[0080] このように、ゲームシステム1においては、プレイヤーキャラクタが獲得した経験値に基づいて、プレイヤーキャラクタに所定の技を使用可能にできる。したがって、ゲームシステム1においては、従来のゲームとは異なり、プレイヤーがゲーム内でゲーム内通貨等を用いて武器等のアイテムを購入することを要さないので、煩雑な操作なくスムーズにプレイヤーキャラクタを強化してゲームを楽しむことができる。

[0081] (得点化部70)

得点化部70は、プレイフィールド300内に設けられた所定領域内にプレイヤーキャラクタ若しくは味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、プレイヤーキャラクタに付与されたポイントを味方チームの得点にする。具体的に、得点化部70は、プレイフィールド300内に設けられた敵チームの敵拠点312の所定範囲内にプレイヤーキャラクタ若しくは味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、入力部20を介して受け付けるプレイヤーの所定の操作に応じ、プレイヤーキャラクタが所持しているポイントを当該プレイヤーの味方チームの得点に変換する。この場合において、キャラクタ状態決定部50は、得点化部70がポイントを味方チームの得点にした場合、キャラクタ格納領域に格納されている味方キャラクタ又はプレイフィールド300に登場している味方キャラクタを消去する。更に得点化部70は、当該得点に応じた供給値を敵拠点312に供給して敵拠点312に供給値を蓄積させる。得点化部70は、各チームの得点を勝敗決定部85に供給し、敵拠点312に蓄積させた供給値に関する情報を拠点制御部80に供給する

。

[0082] ここで、得点化部 70 は、プレイヤーキャラクタのポイントを味方チームの得点に変換する場合（つまり、得点化する場合）、及び当該得点に応じた供給値を敵拠点 312 に蓄積させる場合、予め定められた時間が経過した時点で得点化及び蓄積を完了させてよい。つまり、得点化部 70 は、プレイヤーキャラクタが敵拠点 312 の所定範囲内に入った時点から予め定められた時間が経過するまでは、得点化及び供給値の蓄積を完了させないことができる。なお、得点化部 70 は、一の敵拠点 312 においては、後述する当該一の敵拠点 312 の耐久値が上限に達するまでポイントの得点化をすることができる。なお、得点化部 70 は、プレイヤーキャラクタが敵拠点 312 の所定範囲内に入っただけでは予め定められた時間の経時を開始せず、プレイヤーが得点化の操作をしてから経時を開始してもよい。

[0083] また、得点化部 70 は、敵拠点 312 の所定範囲内に味方チームに所属する所定の特別キャラクタ（例えば、第 1 の特別キャラクタ）が存在する場合、得点化及び供給値の蓄積完了までに要する予め定められた時間を短縮してもよい。この場合、この特別キャラクタから所定範囲内に存在すると共に敵拠点 312 の所定範囲内に存在する味方チームに所属するプレイヤーキャラクタは、当該短縮された予め定められた時間が経過した時点で、所持しているポイントの得点化、及び得点化して得られる得点に応じた供給値を敵拠点 312 に供給できる。

[0084] 更に、得点化部 70 は、特別キャラクタ制御部 57 から第 1 の特別キャラクタが敵拠点 312 から所定の範囲内に位置することを示す情報を受け取った場合、少なくとも第 1 の特別キャラクタが引き継いだポイントを味方チームの得点にすると共に当該得点に応じた供給値を敵拠点 312 に供給して敵拠点 312 に供給値を蓄積させることができる。また、得点化部 70 は、特別キャラクタ制御部 57 から第 2 の特別キャラクタが敵拠点 312 から所定の範囲内に位置することを示す情報を受け取った場合、第 2 の特別キャラクタが有するポイントを味方チームの得点にすると共に当該得点に応じた供給

値を敵拠点 3 1 2 に供給して敵拠点 3 1 2 に供給値を蓄積させることができる。

[0085] 更に、得点化部 7 0 は、プレイヤーキャラクタが所持しているポイントを当該プレイヤーキャラクタの味方チームの得点にした場合、味方キャラクタの効果の発生を制限する。例えば、得点化部 7 0 は、キャラクタ格納領域に格納されている味方キャラクタ又はプレイフィールド 3 0 0 に登場している味方キャラクタを消去する。ここで、得点化後すぐに味方キャラクタを消去してもよいし、得点化をした後、更に所定時間経過後に味方キャラクタを消去してもよい。なお、得点化部 7 0 は味方キャラクタを消去せずに、そのステータスを変更してもよい。例えば、得点化部 7 0 は、ポイントの得点化に伴い、味方キャラクタのHP、攻撃力、防御力等を減少させてもよい。これにより、プレイヤーは、味方キャラクタが弱体化してもポイントを得点化するのか、あるいはポイントを得点化しないままにして味方キャラクタを弱体化させずに共闘要員として用いるのかについて選択できる。また、得点化部 7 0 は、ポイントを味方チームの得点にした場合、プレイフィールド 3 0 0 の所定の領域に発生させていた味方キャラクタによる効果を消去してもよい。

[0086] (拠点制御部 8 0)

まず、各拠点、すなわち、味方拠点及び敵拠点にはそれぞれ予め定められた耐久値が設定される。複数の拠点が存在する場合、各拠点の耐久値は同一でも異なってもよい。ただし、ゲームの戦略性等の向上の観点から、複数の拠点が存在する場合、各拠点の耐久値に上限を設け、各拠点の耐久値を異ならせることができる。例えば、プレイフィールド 3 0 0 に複数の敵拠点 3 1 2 が存在する場合、味方本拠地 3 0 2 に近いほど、敵拠点 3 1 2 の耐久値を低く設定でき、味方本拠地 3 0 2 から遠ざかるほど、敵拠点 3 1 2 の耐久値を高く設定できる。また、敵本拠地 3 0 4 に最も近い敵拠点 3 1 2 (最終拠点) については、耐久値に実質的な上限を設けなくてもよい。なお、耐久値が高いことは、相手チームが得点化可能な得点量が増えることに対応する。そして、拠点制御部 8 0 は、得点化部 7 0 が敵拠点 3 1 2 に蓄積させた

供給値の合計値が耐久値以上になった場合、敵拠点の機能を停止させる。拠点制御部 80 は、味方拠点 310 についても同様に制御する。拠点制御部 80 は、制御結果を示す情報を経験値付与部 60、勝敗決定部 85 に供給する。

[0087] なお、複数の拠点が存在する場合、拠点制御部 80 は、プレイヤーキャラクタが所属するチームの本拠地（味方チームであれば味方本拠地 302、敵チームであれば敵本拠地 304）に近い側の拠点から機能停止可能にする。例えば、プレイヤーキャラクタが味方チームのプレイヤーキャラクタであり、味方本拠地 302 に近い側から敵本拠地 304 に向けて複数の敵拠点 312 が間隔をおいて存在する場合、拠点制御部 80 は、味方本拠地 302 に最も近い一の敵拠点 312 の機能を停止させた後（つまり、一の敵拠点 312 を破壊した後）でなければ、一の敵拠点 312 の隣の他の敵拠点 312（つまり、味方本拠地 302 に次ぎに近い敵拠点 312）の機能停止はできないようにすることができる。

[0088] また、拠点制御部 80 は、所定の拠点から所定範囲内に当該拠点が所属するチームのプレイヤーキャラクタが存在する場合（例えば、味方拠点から所定範囲内に味方チームのプレイヤーキャラクタや味方プレイヤーキャラクタが存在する場合）、プレイヤーキャラクタに有利な効果を発生させることができる。有利な効果は、例えば、味方拠点から所定の範囲内に存在する味方チームのプレイヤーキャラクタの HP を時間経過と共に徐々に回復させることや、攻撃力や防御力等を一定時間、一定割合、向上させること等であってよい。なお、拠点制御部 80 は、拠点から所定範囲内に当該拠点が所属するチームのプレイヤーキャラクタが一度入った場合において、プレイヤーキャラクタが当該所定範囲から外に出た場合であっても、所定時間、有利な効果を継続発生させてもよい。

[0089] なお、拠点制御部 80 は、一方のチームの拠点から所定の範囲内に他方のチームのプレイヤーキャラクタ及び／又は当該プレイヤーキャラクタの味方キャラクタが存在する場合、当該範囲内に入ったプレイヤーキャラクタ及び／又は

当該プレイヤーキャラクタの味方キャラクタに対する攻撃を当該拠点に実行させてもよい。ただし、ゲームの進行を直感的に分かりやすくする観点からは、拠点制御部 80 は、拠点によるキャラクタへの攻撃はさせなくてよい。

[0090] (勝敗決定部 85)

勝敗決定部 85 は、予め定められたゲーム時間が経過した時点でゲームを終了し、終了時点における各チームの得点でゲームの勝敗を決定する。勝敗決定部 85 は得点化部 70 から受け取った情報、及び／又は拠点制御部 80 から受け取った情報に基づいてゲームの勝敗を決定する。すなわち、勝敗決定部 85 は、各キャラクタが保有するポイントではなく、プレイヤーの指示に基づいてポイントを得点化して得られる得点、及び特別キャラクタの動作に基づいてポイントを得点化して得られる得点の合計の得点に基づいてゲームの勝敗を決定する。勝敗決定部 85 は、各チームの得点を比較し、得点が高いチームを勝利チームとして決定する。勝敗決定部 85 は、表示部 10 に、各チームの得点と共に各チームの勝敗を表示させる。

[0091] (制限発生部 87)

プレイフィールド 300 内には、各チームの複数の拠点が間隔をおいて設けられる。つまり、味方チームの複数の拠点（味方拠点）、及び敵チームの複数の拠点（敵拠点）のそれぞれが所定の間隔をおいて設けられる。そして、制限発生部 87 は、一の拠点と一の拠点の隣の他の拠点との間にこれらの拠点が属するチームとは異なるチームのプレイヤーキャラクタ及び当該プレイヤーキャラクタの味方キャラクタが侵入した場合、当該プレイヤーキャラクタ及び当該味方キャラクタの移動に制限を加える。制限は、例えば、移動速度を遅くする制限や HP を減少させる効果等である。例えば、制限発生部 87 は、一の敵拠点と一の敵拠点の隣の他の敵拠点との間に味方チームのプレイヤーキャラクタ及び／又は味方キャラクタが侵入した場合に、当該プレイヤーキャラクタ及び／又は当該味方キャラクタの移動速度を遅くすることができる。制限発生部 87 は、表示部 10 に、移動が制限されている状況を表示してよい。例えば、制限発生部 87 は、移動が制限されているプレイヤーキャラクタ

及び／又は味方キャラクタの周囲に所定のマークや模様等を重畳表示することで、移動が制限されている状況を表してよい。

[0092] ここで、制限発生部 87 は、一の拠点と当該一の拠点の隣に位置する他の拠点との間に所定の制限を加えている場合において、一の拠点若しくは他の拠点の少なくともいずれか一方の機能が拠点制御部 80 によって停止された場合、当該所定の制限を解除する。また、制限発生部 87 は、一方のチームの本拠地に近い側の他方のチームの一の拠点の機能が停止されることを条件に、当該一の拠点の隣に位置する他の拠点の機能の停止を可能にすることもできる。すなわち、制限発生部 87 は、複数の拠点（例えば、敵拠点）が存在する場合、味方の本拠地に近い側の敵拠点の機能が停止された後に（つまり、味方のプレイヤーキャラクタがこの敵拠点を破壊した後に）、味方本拠地に次ぎに近い側の敵拠点の機能を停止可能にする（つまり、味方のプレイヤーキャラクタによるこの敵拠点の破壊が可能になる。）。

[0093] （制限時間制御部 90）

ゲームシステム 1 においては、ゲームの実行可能な制限時間が予め設定されている。また、プレイフィールド 300 内には、制限時間を延長可能な延長拠点が設けられているか、ゲーム開始から所定時間経過後に出現してよい。そして、制限時間制御部 90 は、延長拠点から所定の範囲内に味方チームに所属する 1 以上のプレイヤーキャラクタが所定時間（以下、「延長可能時間」という場合がある。）存在した場合に、制限時間を予め定められた時間だけ延長する。ここで、延長拠点は、相手方のプレイヤーキャラクタが攻撃し、所定のダメージを与えることで破壊可能であってよい。また、制限時間制御部 90 は、延長拠点から所定の範囲内に味方チームに所属する 1 以上のプレイヤーキャラクタが存在する場合に、敵プレイヤーキャラクタが味方チームの当該 1 以上のプレイヤーキャラクタに対して攻撃を加えた場合、延長可能時間のカウントをリセットしたり、延長可能時間自体を延長したりしてもよい。

[0094] [ゲームシステム 1 の入力部の動作の例]

図 5 は、本実施形態に係るゲームシステムにおける入力部によるプレイヤー

キャラクタへの移動指示等の一例の概要を示す。

[0095] ゲームシステム１においてプレイヤは、一例として、タッチパネルを備える情報端末３を用いて仮想空間であるプレイフィールド３００でプレイヤキャラクタ４００を操作することができる。ここで、ゲームシステム１は、プレイヤに知覚可能に、プレイヤキャラクタ４００への移動指示を受け付ける移動指示入力領域２１２を表示部１０に表示する。移動指示入力領域２１２は、プレイヤキャラクタ４００の移動方向を示す方向表示領域２１４と、プレイヤからプレイヤキャラクタ４００の移動方向及び移動指示を受け付ける方向指示部２１６とを有する。

[0096] 例えば、図５に示すように、表示制御部１５は、表示部１０の所定の領域に方向表示領域２１４を表示させる。そして、表示制御部１５は、入力部２０がプレイヤキャラクタ４００に対する移動指示をプレイヤから受け付けていない場合若しくは受け付けた瞬間、表示部１０に、方向表示領域２１４の所定の位置（例えば、中心）に方向指示部２１６を表示させる。そして、入力部２０がプレイヤからプレイヤキャラクタ４００に対する移動指示を受け付けた場合、例えば、タッチパネルの方向表示領域２１４付近にプレイヤの指が接触し、プレイヤの指によるプレイヤキャラクタ４００の移動方向及び移動指示（例えば、指を所定方向に向けてスライドさせることによる移動指示）を受け付けた場合に、接触した位置（以下、タッチパネルに接触していない指が、タッチパネルに接触した位置を「初期位置」と称する。）に方向指示部２１６を表示する。なお、方向指示部２１６は、方向表示領域２１４と重畳表示可能な領域に表示される。

[0097] そして、図５に示すように、入力部２０は、タッチパネル上における指の現在の位置（以下、タッチパネルに指が現在、接触している位置を「現在位置」と称する。ただし、この段階において、「初期位置」から「現在位置」に至るまで、指がタッチパネルから実質的に離れていないものとする。）を検知し、表示部１０は入力部２０による検知に基づいて、初期位置から現在位置に向かう方向に対応する位置であって、方向表示領域２１４の周囲の所

定の位置に方向指示部 216 を移動させる様子を表示部 10 に表示させる。図 5 の例では、プレイフィールド 300 の左上方向にプレイヤーキャラクタ 400 の移動指示が入力されている。そして、キャラクタ動作制御部 30 は、入力部 20 が受け付けた指示に基づいてプレイヤーキャラクタ 400 を移動させる。図 5 の例でプレイヤーキャラクタ 400 は、左上方向に移動する。

[0098] なお、方向指示部 216 は、方向表示領域 214 の内部及び周囲に沿って移動表示されてよい。そして、入力制御部 210 は、タッチパネルへの指の接触がなくなった場合、方向指示部 216 の表示を消去してもよい。方向表示領域 214 付近に次に指が接触した場合、入力制御部 210 は上記と同様の制御を繰り返す。また、上記例で入力制御部 210 はタッチパネルを介してプレイヤーの指示を受け付けているが、入力制御部 210 は、マウスやキーボード等の他の入力部 20 を介してプレイヤーの指示を受け付けることもできる。

[0099] また、表示部 10 には、プレイヤーキャラクタ 400 が中立キャラクタや敵プレイヤーキャラクタ等の対象キャラクタに対する攻撃指示を受け付ける攻撃指示領域 600 と、所定の技の発生指示を受け付ける技発生領域 602 とが表示される。入力制御部 210 は、攻撃指示領域 600、技発生領域 602 に対するプレイヤーからの指示を受け付けて、受け付けた指示を対戦制御部 40 に供給する。対戦制御部 40 は受け付けた指示に基づいて、プレイヤーキャラクタ 400 と対象キャラクタとの対戦を制御する。なお、プレイヤーキャラクタ 400 による所定の技の使用が許可されていない場合、技発生領域 602 には技の使用ができないことを示すマークが表示され、経験値の獲得やレベルアップ、若しくは進化等により技の使用が許可された場合、技発生領域 602 には使用可能な技を表すマークが表示される。

[0100] 更に、表示部 10 は、プレイフィールド 300 全体を縮小したマップである全体図 318、キャラクタ格納領域 320、キャラクタ格納領域 320 に格納されている味方キャラクタを表示する格納キャラクタ表示 322、味方チームの得点を示す味方チーム得点 500、敵チームの得点を示す敵チーム

得点502、ゲーム時間の残り時間を示す残りゲーム時間504、及びプレイヤー自身の得点を示すプレイヤー得点506を所定の領域に表示することができる。全体図318には、味方プレイヤーキャラクタ、敵プレイヤーキャラクタ、中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタの位置がリアルタイムで表示されていてよく、味方プレイヤーキャラクタ及び敵プレイヤーキャラクタについては、各キャラクタが有するポイントが表示されていてもよい。また、表示部10は、入力部20を介して受け付けるプレイヤーの指示に応じ、当該指示時点でプレイヤーキャラクタ400がプレイフィールド300のいずれの位置に存在するかに関わらず、プレイヤーキャラクタ400を味方本拠地302に所定時間をかけて戻すことができる帰還指示領域700を表示することもできる。

[0101] なお、以下の説明においては説明を簡略化するため、移動指示入力領域212の図示及び説明を省略する。

[0102] [中立キャラクタとの対戦の例]

図6～図8は、本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤーキャラクタと中立キャラクタとの対戦の様子の概要を示す。具体的に図6は攻撃開始時の様子の概要を示し、図7はプレイヤーキャラクタ400の勝利直後の様子の概要を示し、図8はポイント表示の概要を示す。

[0103] 例えば図6に示すように、プレイヤーの操作に応じてプレイフィールド300のレーン306を移動しているプレイヤーキャラクタ400から所定の範囲内に中立キャラクタ410が存在する場合、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタ400による中立キャラクタへの攻撃を可能にする。そして、対戦制御部40は、入力部20を介してプレイヤーによる中立キャラクタ410への攻撃指示を受け付けた場合、プレイヤーキャラクタ400と中立キャラクタ410との対戦を開始する。例えば、対戦制御部40は、攻撃指示領域600に対するプレイヤーの指示を入力部20が受け付けた場合、プレイヤーキャラクタ400に中立キャラクタ410に対する攻撃（例えば、プレイヤーキャラクタ400がゲーム開始当初から使用可能な通常攻撃）を実行させる。

[0104] ここで、表示部10は、プレイヤーキャラクタ400のステータス510をプレイヤーキャラクタ400の近傍に表示し、中立キャラクタ410のステータス411を中立キャラクタ410の近傍に表示することができる。ステータスには、例えば、各キャラクタのレベル、HP、及び所有ポイントが表示される。一例としてステータスは、HPを横棒の長さで示す長方形状部分を有し、長方形状部分の左端にキャラクタのレベルを数値で表示する略四角形状のレベル表示領域と、長方形状部分の右端にキャラクタが有するポイントを示す六角形状のポイント表示領域とを有する。図6の例においてステータス510は、プレイヤーキャラクタ400のレベルが「1」であり、HPが満タンであり、所有ポイントがゼロであることを示し、ステータス411は、中立キャラクタ410のレベルが「1」であり、HPが満タンであり、所有ポイントが「1」であることを示す。

[0105] 対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタ400と中立キャラクタ410との対戦に応じて変化するステータス510及びステータス411の状況（例えば、HPの減少の状況等）を表示部10に表示させる。そして、プレイヤーキャラクタ400による攻撃により、例えば、中立キャラクタ410のHPがゼロになった場合、対戦結果判定部45はプレイヤーキャラクタ400が中立キャラクタ410に勝利したと判定する。次に、キャラクタ状態決定部50は、対戦結果判定部45の判定結果に基づき、この中立キャラクタ410をプレイヤーキャラクタ400のプレイヤーに対応付ける。これにより、プレイヤーは中立キャラクタ410を獲得したことになる。

[0106] そして、キャラクタ状態決定部50は、図7に示すように、中立キャラクタ410の表示をプレイフィールド300から消去すると共にプレイヤー用のキャラクタ格納領域320に倒した中立キャラクタ410を味方キャラクタとして格納する。例えば、表示部10は、所定の位置にボール形状のキャラクタ格納領域320を表示すると共に、キャラクタ格納領域320に接触した位置、若しくは近傍にキャラクタ格納領域320に格納された味方キャラクタを表示する格納キャラクタ表示322を表示する。図6及び図7の例で

は、中立キャラクタ410が味方キャラクタになったので、キャラクタ格納領域320に中立キャラクタ410が味方キャラクタとして格納されていることが格納キャラクタ表示322を参照することで把握できる。格納キャラクタ表示322は、例えば、味方キャラクタの画像を表示するが、味方キャラクタの名称を表示してもよい。また、この場合において、表示部10は、プレイヤーキャラクタ400が中立キャラクタ410を獲得したことをプレイヤーに分かりやすくするため、中立キャラクタの獲得やポイント／経験値の獲得を示す演出表示800を所定位置に表示してもよい。

[0107] また、味方キャラクタ制御部55によるキャラクタ格納領域320からプレイフィールド300への味方キャラクタの登場とキャラクタ格納領域320への味方キャラクタの格納とを繰り返しを可能にするまでに、所定時間の経過を条件としてもよい。すなわち、キャラクタ格納領域320に味方キャラクタが格納されてから所定時間が経過するまでは、味方キャラクタをプレイフィールド300に登場させることを禁止してもよい。この所定時間の経過について、表示部10は、キャラクタ格納領域320に重畳させてプレイヤーに知覚可能に表示してよい。例えば、表示部10は、味方キャラクタ制御部55による味方キャラクタのプレイフィールド300への登場とキャラクタ格納領域320への格納との制御が可能になるまでの時間をカウントダウン表示324する。カウントダウン表示324が終了した時点以降、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーからの指示に応じ、キャラクタ格納領域320の格納されている味方キャラクタをプレイフィールド300に登場可能にする。

[0108] 更に、ポイント付与制御部62は、プレイヤーキャラクタ400が中立キャラクタ410に勝利したので、中立キャラクタ410が有していたポイントをプレイヤーキャラクタ400に付与する。この場合においてポイント付与制御部62は、プレイヤーキャラクタ400のステータス510のポイント表示領域を更新し、プレイヤーキャラクタがポイントを獲得したことを表示部10に表示させる。図7の例では、中立キャラクタ410が所有していたポイン

トが「1」であるので、プレイヤーキャラクタが獲得したポイントも「1」であり、このポイント獲得前のプレイヤーキャラクタの所有ポイントが「0」であったため、ステータス510のポイント表示領域には「1」が表示される。

[0109] また、ポイント付与制御部62は、プレイヤーキャラクタが獲得したポイントをキャラクタ格納領域320の近傍にポイント表示512として表示することもできる。但し、ポイント付与制御部62は、味方キャラクタ制御部55によるキャラクタ格納領域320からプレイフィールド300への味方キャラクタの登場とキャラクタ格納領域320への味方キャラクタの格納とを繰り返しを可能にするまでの所定時間が経過するまでは、ポイント表示512の表示を、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタ410を倒してポイントを獲得する前に有していたポイントの表示にする。図7の例では、プレイヤーキャラクタ400が中立キャラクタ410を倒す前にプレイヤーキャラクタが有していたポイントはゼロであるため（図6に表示するステータス510のとおりである。）、ポイント表示512もゼロである。なお、プレイヤーキャラクタ400が中立キャラクタ410を倒す前に所定数のポイントを有していた場合、ポイント表示512には当該所定数が表示される。

[0110] そして、ポイント付与制御部62は、味方キャラクタ制御部55によるキャラクタ格納領域320からプレイフィールド300への味方キャラクタの登場とキャラクタ格納領域320への味方キャラクタの格納とを繰り返しを可能にするまでの所定時間が経過した時点で（この場合、上述したカウントダウン表示が消去される）、図8に示すように、プレイヤーキャラクタ400が倒した中立キャラクタ410が有していたポイントに応じ、ポイント表示512の表示を更新する。すなわち、図8の例では、プレイヤーキャラクタ400が倒した中立キャラクタ410が有していたポイントが図6に示すように「1」であったので、図7に示すポイント表示512の「0」を、図8に示すポイント表示514の「1」に更新する。これにより、ポイント表示514にも「1」が表示される。

[0111] 更に、経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタ400が中立キャラクタ410との対戦で勝利したので、プレイヤーキャラクタ400に所定の経験値を付与する。経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタ400が獲得した経験値の累計に応じて決定されるプレイヤーキャラクタ400のレベルを、ステータス510のレベル表示領域に表示する。

[0112] [味方キャラクタと共闘の例]

図9～図10は、本実施形態に係るゲームシステムにおけるプレイヤーキャラクタと味方キャラクタとが共闘する様子の概要を示す。具体的に図9は味方キャラクタがキャラクタ格納領域320に格納されている状態の例を示し、図10は味方キャラクタがプレイフィールド300に登場している状態の例を示す。

[0113] まず、図9に示すように、プレイヤーキャラクタ402の味方キャラクタがキャラクタ格納領域320に格納されている状態で、プレイヤーキャラクタ402が敵プレイヤーキャラクタ420と対戦しているとする。なお、格納キャラクタ表示322により、キャラクタ格納領域320に格納されている味方キャラクタを把握できる。そして、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタ402と敵プレイヤーキャラクタ420との対戦を制御する。また、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタ402と敵プレイヤーキャラクタ420との対戦に応じて変化するプレイヤーキャラクタ402のステータス510及び敵プレイヤーキャラクタ420のステータス511の状況を表示部10に表示させる。なお、ステータス510はプレイヤーキャラクタ402の近傍に表示され、ステータス511は敵プレイヤーキャラクタ420の近傍に表示される。

[0114] 具体的に、プレイヤーキャラクタ402から所定の範囲内に敵プレイヤーキャラクタ420が存在する場合、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタ402による敵プレイヤーキャラクタ420への攻撃を可能にする。そして、対戦制御部40は、入力部20を介してプレイヤーによる敵プレイヤーキャラクタ420への攻撃指示を受け付けた場合、プレイヤーキャラクタ402と敵プレイヤーキャラクタ420との対戦を開始する。例えば、対戦制御部40は、攻撃

指示領域600に対するプレイヤーの指示を入力部20が受け付けた場合、プレイヤーキャラクタ402に敵プレイヤーキャラクタ420に対する攻撃を実行させ、技発生領域602に対するプレイヤーの指示を入力部20が受け付けた場合、プレイヤーキャラクタ402に敵プレイヤーキャラクタ420に対する技による攻撃を実行させる。なお、対戦制御部40は、プレイヤーが技発生領域602を介して技による攻撃をプレイヤーキャラクタ402に実行させた場合、当該技の実行から所定時間経過するまで、当該技を再び実行させることを禁止してもよい。

[0115] 次に、図10に示すように、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタ412をプレイフィールド300に登場させるプレイヤーからの指示に基づいて、キャラクタ格納領域320に格納されている味方キャラクタ412をプレイフィールド300に登場させる。ここで、「格納されている味方キャラクタ」とはプレイヤーの指示に応じ、プレイフィールド300に任意のタイミングで登場させることが可能な味方キャラクタ412をいう。なお、格納キャラクタ表示322にはプレイフィールド300に登場している味方キャラクタ412が表示される。具体的に、味方キャラクタ制御部55は、入力部20を介して受け付けるキャラクタ格納領域320に対するプレイヤーの指示（例えば、プレイヤーによるキャラクタ格納領域320へのタップ操作による指示）に応じ、キャラクタ格納領域320に格納されている味方キャラクタ412をプレイフィールド300に登場させる。そして、味方キャラクタ制御部55は、登場した味方キャラクタ412をプレイヤーキャラクタ402の周囲においてプレイヤーキャラクタ402を自動的に追従して移動するように制御する。更に、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタ412から所定の範囲内に存在する敵プレイヤーキャラクタ420に対する攻撃を自動で実行させる。図10の例では、味方キャラクタ412は味方キャラクタ制御部55に制御され、敵プレイヤーキャラクタ420に対する攻撃を実行する。また、味方キャラクタ制御部55は、入力部20を介して受け付けるキャラクタ格納領域320に対するプレイヤーの再度の指示に応じ、プレイフィー

ルド300に登場している味方キャラクタ412をキャラクタ格納領域320に再び格納する。

[0116] 味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタ412をプレイフィールド300に登場させた場合、キャラクタ格納領域320の表示アイコンを味方キャラクタ412が外に出ている状況を示す表示にすることもできる。一例として、キャラクタ格納領域320をボール形状の表示アイコンで表す場合、味方キャラクタが格納されている時は図9に示すようにボールが閉じた状態を示し、味方キャラクタがプレイフィールド300に登場しているときは図10に示すようにボールが開いた状態を示すことができる。

[0117] そして、経験値付与部60は、プレイヤーキャラクタ402及び／又は味方キャラクタ412による攻撃により敵プレイヤーキャラクタ420が倒された場合、所定量の経験値をプレイヤーキャラクタ402に付与する。ここで、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタ412が敵プレイヤーキャラクタ420からの攻撃により倒された場合、味方キャラクタ412をプレイフィールド300から消去する。これにより、プレイヤーが所持する味方キャラクタはいなくなる。その上で、ポイント付与制御部62は、味方キャラクタ制御部55から味方キャラクタ412が敗北したことを示す判定結果を取得し、プレイヤーキャラクタが保有するポイントを所定量、削減する。

[0118] なお、味方キャラクタ412との共闘の方法は上記例に限られず、様々な方法で実現可能である。例えば、味方キャラクタ412の移動や、味方キャラクタ412による敵プレイヤーキャラクタ420に対する攻撃は自動では実行されず、プレイヤーの操作指示に基づいて実行してもよい。また、入力部20を介して受け付けるキャラクタ格納領域320に対するプレイヤーの指示に応じ、味方キャラクタ412はプレイフィールド300に登場せず、プレイフィールド300の所定範囲に味方キャラクタ412に対応付けられた技やアイテムといった所定のゲーム効果が発生するようにしてもよい。この場合、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーキャラクタが敵プレイヤーキャラクタ420からの攻撃により倒されるといった所定の条件を満たした場合に、

味方キャラクタ４１２に対応付けられた技やアイテムの使用を制限することができる。

[0119] [ポイントの得点化の例]

図１１及び図１２は、本実施形態に係るゲームシステムにおけるポイントの得点化の例の概要を示す。具体的に図１１はプレイヤーキャラクタ４０２が有するポイントが得点化される前の状態の例を示し、図１２はプレイヤーキャラクタ４０２が有するポイントが得点化された後の状態の例を示す。

[0120] プレイヤーキャラクタ４０２がポイントを持している場合、得点化部７０は当該ポイントを所定の条件下でプレイヤーキャラクタ４０２のプレイヤーが所属しているチームの得点にすることができる。図１１及び図１２では、プレイヤーキャラクタ４０２のチーム（味方チーム）に得点が入る例を示す。なお、図１１では、味方チーム得点５００が「１６２点」であり、敵チーム得点５０２が「１９０点」であることが示されており、プレイヤー個人が図１１の状態になった時点までに獲得したポイントが「６７点」であることがプレイヤー得点５０６に示されている。また、図１１では、残りゲーム時間５０４も表示されている（図１１では、残り時間が３０秒である例が示されている。）。

[0121] まず、図１１に示すように、プレイヤーキャラクタ４０２は所定のポイントを持している。プレイヤーキャラクタ４０２が有するポイントは、プレイヤーキャラクタ４０２のステータス５１０のポイント表示領域、及びキャラクタ格納領域３２０付近に表示されるポイント表示５１４に表示される（図１１の例でプレイヤーキャラクタ４０２は、「４６」のポイントを持している。なお、図１１の例では、プレイヤーキャラクタ４０２のレベルはレベル表示領域に表示されており、レベル「１４」である。）。

[0122] そして、プレイヤーキャラクタ４０２が敵拠点３１２から所定の範囲内（以下、「敵拠点領域」という場合がある。）に入った場合、入力部２０を介して受け付けるプレイヤーの得点化の指示に応じ、プレイヤーキャラクタ４０２が所持しているポイントを味方チームの得点にする。具体的に、敵拠点３１２

は例えば、略円形状の領域を有する。そして、プレイヤーキャラクタ402がこの領域に入った場合、得点化部70は、キャラクタ格納領域320に得点化が可能な表示をすることができる。図11の例では、キャラクタ格納領域320に表示されていたボール形状に矢印図形を付与すると共に「ゴールする」というテキストが表示される。

[0123] そして、この状態でプレイヤーによるキャラクタ格納領域320に対する指示（例えば、タップ操作等）を入力部20が受け付けた場合、得点化部70は得点化処理を実行する。具体的に、得点化部70は、プレイヤーがキャラクタ格納領域320に対して得点化の指示をした時点から所定時間が経過するまでポイントの得点化をせず、所定時間が経過したときにポイントの得点化を実行する。つまり、得点化部70は、得点化までカウントダウン処理を実行する。ここで、ポイントの得点化が完了する前にプレイヤーキャラクタ402が敵拠点領域の外に出た場合や敵プレイヤーキャラクタ420に倒された場合には、得点化部70によるカウントダウン処理はリセットされてよい。

[0124] そして、得点化部70は、所定時間が経過したときに、プレイヤーキャラクタ402が所持しているポイントを味方チームの得点にする。図12の例では、プレイヤーキャラクタ402が有していた「46」ポイント分が得点に変換され（得点化され）、味方チームの得点に加算される。得点化部70は、プレイヤーキャラクタ402が有しているポイントを得点化した場合、プレイヤーキャラクタ402が有していたポイントをゼロにし、その旨を表示する。例えば、プレイヤーキャラクタ402のステータス510のポイント表示領域の表示を「0」にし、キャラクタ格納領域320付近に表示されていたポイント表示514を消去する。

[0125] 得点化部70は、ポイントを得点化して味方チームの得点に加算後、味方チームの得点の表示、及びプレイヤー個人の得点の表示を更新して表示する。図12の例では、味方チーム得点500が「254点」になり、プレイヤー個人の得点であるプレイヤー得点506が「159点」であることが示されている。また、得点化部70は、ポイントの得点化が完了した場合、表示部10

の所定の位置に得点化に成功したことを示す表示 802 を表示させてよい（例えば、「ゴール成功！」等のテキスト表示を表示させることができる。）

。

[0126] なお、得点化部 70 は、ゲームの残り時間が予め定められた時間以下になった場合、各チームが獲得できる得点に補正を加えてもよい。例えば、図 12 の例で得点化部 70 は、ゲームの残り時間が所定時間以下になったことを契機とし、各チームが獲得できる得点を「2 倍」に設定している。そのため、図 11 及び図 12 の例でプレイヤーが有していたポイントが「46」であったものの、得点化により味方チームの得点が「208 点」になるのではなく「254 点」になり、プレイヤー個人が獲得する得点も「46 点」ではなく「92 点」になっている（そのため、得点化後のプレイヤー個人の得点は「159 点」になっている。）。したがって、得点化部 70 は、ゲームの残り時間が所定時間以下になる前においては、プレイヤーが有するポイントに補正を加えず得点化し、味方チーム及びプレイヤー個人の得点に加算する（例えば、図 11 及び図 12 の例においてゲームの残り時間が所定時間以下ではない場合、プレイヤーが有していたポイント「46」を「46 点」とし、「46 点」を味方チームの得点「162 点」に加算して「208 点」にし、プレイヤー個人の得点「67 点」に加算して「113 点」にする。）。

[0127] また、得点化部 70 は、ポイントを得点化した得点に応じた供給値を敵拠点 312 に供給する。そして、得点化部 70 は、敵拠点 312 に供給値を蓄積させる。供給値は得点の値と同一であってよい。拠点制御部 80 は、得点化部 70 が敵拠点 312 に蓄積させた供給値の合計値が敵拠点 312 に予め定められた耐久値以上になった場合、敵拠点 312 の機能を停止させる。敵拠点 312 の機能の停止以降は、当該敵拠点 312 にポイントを供給して得点化すること、及び供給値を蓄積させることができなくなる。したがって、味方チームのプレイヤーは、他の敵拠点 312 を目指し、ポイントの得点化、及び他の敵拠点 312 での供給値の蓄積／機能停止を目指すことになる。

[0128] 本実施形態では一例として、味方本拠地 302 に近い側から敵本拠地 30

4 に向かって複数の敵拠点 3 1 2 が配列されており、味方本拠地 3 0 2 に近い側から遠ざかるにつれ、敵拠点 3 1 2 の耐久値を高く設定できる。つまり、味方本拠地 3 0 2 に近い側の敵拠点 3 1 2 におけるポイントの得点化の量より、遠い側の敵拠点 3 1 2 におけるポイントの得点化の量が多く設定される。これにより、味方チームのプレイヤーは、ゲーム序盤は味方本拠地 3 0 2 に近い側でゲームを実行しつつ自身のプレイヤーキャラクタに経験値を積ませてレベルアップを図り、ゲーム中盤から終盤にかけてより多くの得点の獲得を目指し、自身のプレイヤーキャラクタに多くのポイントを所持させ、敵本拠地 3 0 4 に近い側の敵拠点 3 1 2 でのポイントの得点化を目指すことができる。

[0129] [第 1 の特別キャラクタの例]

図 1 3 及び図 1 4 は、本実施形態に係るゲームシステムにおける第 1 の特別キャラクタの例の概要を示す。具体的に図 1 3 はプレイヤーキャラクタ 4 0 2 と第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 との対戦の例を示し、図 1 4 は第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 が味方チームに所属した例を示す。

[0130] まず、出現制御部 3 5 は、第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 をプレイフィールド 3 0 0 の所定の二つの個所に同時に出現させる。例えば、出現制御部 3 5 は、プレイフィールド 3 0 0 が略楕円形状である場合であって、外周近傍に沿ってレーン 3 0 6 が設けられている場合、楕円の短軸とレーン 3 0 6 との 2 つの交点付近に第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 をそれぞれ出現させる。これにより、味方チームの味方プレイヤーキャラクタ及び敵チームの敵プレイヤーキャラクタにとって、第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 に遭遇する機会を平等にすることができる。

[0131] そして、図 1 3 に示すように、プレイヤーの操作に応じてプレイフィールド 3 0 0 に存在しているプレイヤーキャラクタ 4 0 2 から所定の範囲内に第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 が存在する場合、対戦制御部 4 0 は、プレイヤーキャラクタ 4 0 2 による第 1 の特別キャラクタ 4 1 4 への攻撃を可能にする。そして、対戦制御部 4 0 は、入力部 2 0 を介してプレイヤーによる第 1 の特別キャラクタ

ラクタ４１４への攻撃指示を受け付けた場合、プレイヤーキャラクタ４０２と第１の特別キャラクタ４１４との対戦を開始する。

[0132] 対戦制御部４０は、プレイヤーキャラクタ４０２と第１の特別キャラクタ４１４との対戦に応じて変化するプレイヤーキャラクタ４０２のステータス５１０及び第１の特別キャラクタ４１４のステータス４１５の状況（例えば、ＨＰの減少の状況等）を表示部１０に表示させる。なお、第１の特別キャラクタ４１４のステータス４１５は、第１の特別キャラクタ４１４近傍に表示される。また、図１３の例においてプレイヤーキャラクタ４０２のステータス５１０には、プレイヤーキャラクタ４０２のレベルが「７」であり、プレイヤーキャラクタがポイントを「１２」ポイント既に有していることが表示されている（同様に、キャラクタ格納領域３２０近傍に表示されるポイント表示５１４にもプレイヤーキャラクタが「１２」ポイント有していることが表示される。）。

[0133] そして、プレイヤーキャラクタ４０２による攻撃により、例えば、第１の特別キャラクタ４１４のＨＰがゼロになった場合、対戦結果判定部４５はプレイヤーキャラクタ４０２が第１の特別キャラクタ４１４に勝利したと判定する。次に、キャラクタ状態決定部５０は、対戦結果判定部４５の判定結果に基づき、この第１の特別キャラクタ４１４をプレイヤーキャラクタ４０２のプレイヤーが所属するチーム（味方チーム）に対応付ける。具体的には、第１の特別キャラクタ４１４のキャラクタＩＤをチームＩＤ、又はプレイヤーＩＤに対応付ける。これにより、第１の特別キャラクタ４１４が味方チームに所属したことになる。

[0134] なお、味方チームの味方プレイヤーキャラクタ及び敵チームの敵プレイヤーキャラクタが、第１の特別キャラクタ４１４を同時期に攻撃し、第１の特別キャラクタ４１４が倒された場合、対戦結果判定部４５は、第１の特別キャラクタ４１４のＨＰをゼロにする攻撃を最後にしたキャラクタ（つまり、「ラストヒット」したキャラクタ）を勝利したキャラクタとして判定してよい。この場合、キャラクタ状態決定部５０は、勝利したキャラクタが所属するチ

ームに第1の特別キャラクタ414を所属させる。

[0135] そして、特別キャラクタ制御部57は、図14に示すように、プレイヤーキャラクタ402が有していたポイントを第1の特別キャラクタ414に引き継がせる。すなわち、特別キャラクタ制御部57は、勝利したキャラクタであるプレイヤーキャラクタ402が有していたポイントを第1の特別キャラクタ414に引き渡し、第1の特別キャラクタ414が固有に有する所定のポイントに加算し、加算後のポイントを第1の特別キャラクタ414が有するポイントにする。図14の例では、プレイヤーキャラクタ402が有していた「12」ポイントが第1の特別キャラクタ414に引き渡され、第1の特別キャラクタ414が予め有するポイント「2」に加算したポイント「14」を、第1の特別キャラクタ414が有することになる。特別キャラクタ制御部57は、第1の特別キャラクタ414が有するポイントを第1の特別キャラクタ414の近傍に表示する（ポイント表示516）。また、特別キャラクタ制御部57は、プレイヤーキャラクタ402が有していたポイントを第1の特別キャラクタ414に引き継がせた場合、ステータス510のポイント表示をゼロにし、キャラクタ格納領域320の近傍に表示していたポイント表示514を消去する。この場合において特別キャラクタ制御部57は、キャラクタ格納領域320に格納されていた味方キャラクタ、及びキャラクタ格納領域320からプレイフィールドに登場していた味方キャラクタも消去する。

[0136] 続いて、特別キャラクタ制御部57は、第1の特別キャラクタ414を制御して、第1の特別キャラクタ414が味方チームに所属した地点から最も近い敵拠点312に向けて進ませる。この場合において特別キャラクタ制御部57は、第1の特別キャラクタ414を中心とした所定の範囲（以下、「効果範囲430」と称する。）内に味方チームのキャラクタ（プレイヤーキャラクタ及び／又は味方キャラクタ）が存在する場合、第1の特別キャラクタ414の移動速度を増加させてよい。また、特別キャラクタ制御部57は、効果範囲430内に味方チームのキャラクタが存在する場合、味方チームの

キャラクタのステータスを変化させてもよい。例えば、特別キャラクタ制御部57は、効果範囲430内の味方チームのキャラクタのHPを徐々に回復させてよい。

[0137] そして、第1の特別キャラクタ414が敵拠点312から所定の範囲内に到達した場合、得点化部70は、第1の特別キャラクタ414が所持しているポイントを味方チームの得点に自動的にすると共に当該得点に応じた供給値を敵拠点312に供給して敵拠点312に供給値を蓄積させ、第1の特別キャラクタ414を消去する。この場合において拠点制御部80は、この敵拠点312により敵チームのキャラクタ（敵プレイヤーキャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタの味方キャラクタ）に与えられる有利な効果の発生を一定時間、無効化してよい。

[0138] ここで、第1の特別キャラクタ414は、敵プレイヤーキャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタの味方キャラクタによる攻撃により倒される場合がある。なお、特別キャラクタ制御部57は、第1の特別キャラクタ414には、敵プレイヤーキャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタの味方キャラクタに対する攻撃をさせなくてもよい。そして、第1の特別キャラクタ414が倒された場合、第1の特別キャラクタ414が有しているポイントは消去され、第1の特別キャラクタ414もプレイフィールド300から消去される。したがって、第1の特別キャラクタ414を味方チームに所属させた場合、味方チームのプレイヤーには自身のプレイヤーキャラクタを操作して第1の特別キャラクタ414を守るインセンティブが発生し、敵チームのプレイヤーには自身のプレイヤーキャラクタを操作して第1の特別キャラクタ414を攻撃するインセンティブが発生する。

[0139] [第2の特別キャラクタの例]

図15は、本実施形態に係るゲームシステムにおける第2の特別キャラクタの例の概要を示す。

[0140] まず、出現制御部35は、第2の特別キャラクタ416をプレイフィールド300の所定の個所に出現させる。例えば、出現制御部35は、プレイフ

ィールド300の中央部316に第2の特別キャラクタ416を出現させる。これにより、味方チームの味方プレイヤーキャラクタ及び敵チームの敵プレイヤーキャラクタにとって、第2の特別キャラクタ416に遭遇する機会を平等にすることができる。なお、第2の特別キャラクタ416は、予め所定のポイントを有している。図15の例では「30」ポイントを有している例を示す。

[0141] そして、プレイヤーの操作に応じてプレイフィールド300に存在しているプレイヤーキャラクタから所定の範囲内に第2の特別キャラクタ416が存在する場合、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタによる第2の特別キャラクタ416への攻撃を可能にする。そして、対戦制御部40は、入力部20を介してプレイヤーによる第2の特別キャラクタ416への攻撃指示を受け付けた場合、プレイヤーキャラクタと第2の特別キャラクタ416との対戦を開始する。対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタ402と第1の特別キャラクタ414との対戦と同様に、プレイヤーキャラクタのステータス及び第2の特別キャラクタ416のステータスの状況を表示部10に表示させる。

[0142] そして、プレイヤーキャラクタ（例えば、プレイヤーキャラクタ400）による攻撃により、第2の特別キャラクタ416のHPがゼロになった場合、対戦結果判定部45はプレイヤーキャラクタ400が第2の特別キャラクタ416に勝利したと判定する。次に、キャラクタ状態決定部50は、対戦結果判定部45の判定結果に基づき、この第2の特別キャラクタ416をプレイヤーキャラクタ400のプレイヤーが所属するチーム（味方チーム）に対応付ける。これにより、第2の特別キャラクタ416が味方チームに所属したことになる。なお、第2の特別キャラクタ416についても第1の特別キャラクタ414の場合と同様に「ラストヒット」したキャラクタを勝利したキャラクタとして判定してよい。キャラクタ状態決定部50は、勝利したキャラクタが所属するチームに第2の特別キャラクタ416を所属させる。そして、特別キャラクタ制御部57は、図15に示すように第2の特別キャラクタ416に予め付与されているポイントを第2の特別キャラクタ416の近傍に表

示させる（ポイント表示５１８）。

[0143] 続いて、特別キャラクタ制御部５７は、第２の特別キャラクタ４１６を制御して、第２の特別キャラクタ４１６が味方チームに所属した地点から最も近い敵拠点３１２に向けて第２の特別キャラクタ４１６を進ませる。この場合において特別キャラクタ制御部５７は、第２の特別キャラクタ４１６を中心とした所定の範囲（以下、「効果範囲４３２」と称する。）内に味方チームのキャラクタ（プレイヤーキャラクタ及び／又は味方キャラクタ）が存在する場合、第２の特別キャラクタ４１６の移動速度を増加させてよい。また、特別キャラクタ制御部５７は、効果範囲４３２内に味方チームのキャラクタが存在する場合、味方チームのキャラクタのステータスを変化させてもよい。例えば、特別キャラクタ制御部５７は、効果範囲４３２内の味方チームのキャラクタのＨＰを徐々に回復させてよい。図１５の例では、味方チームに所属するプレイヤーキャラクタ４００及びプレイヤーキャラクタ４０４が効果範囲４３２内に存在しており、これらのプレイヤーキャラクタに有利な効果が発生する。なお、第２の特別キャラクタ４１６とは異なる種類のキャラクタを第３の特別キャラクタや第４の特別キャラクタ等にすることができる。この場合、特別キャラクタ制御部５７は、特別キャラクタの種類によって効果範囲４３２内に存在する味方チームのキャラクタに異なる有利な効果を発生させてもよい。

[0144] そして、第２の特別キャラクタ４１６が敵拠点３１２から所定の範囲内に到達した場合、得点化部７０は、時間の経過に応じ、第２の特別キャラクタ４１６が所持しているポイントを味方チームの得点に自動的に変換すると共に当該得点に応じた供給値を敵拠点３１２に供給して敵拠点３１２に供給値を蓄積させる。すなわち、得点化部７０は、第２の特別キャラクタ４１６が有しているポイントについて、予め定められた時間経過毎に予め定められた量を得点化し、敵拠点３１２に供給する供給値にする（例えば、１秒に１ポイント分を得点化、及び供給値にする。）。特別キャラクタ制御部５７は、第２の特別キャラクタ４１６が有するポイントのすべてを得点化した場合、

第2の特別キャラクタ416をプレイフィールド300から消去する。

[0145] ここで、第2の特別キャラクタ416が所有しているポイントに対応する供給値を敵拠点312に蓄積させ、蓄積させた供給値の合計値が当該敵拠点312の耐久値以上になった場合であって、第2の特別キャラクタ416が所有しているポイントが残存している場合を説明する。この場合、まず拠点制御部80は、この敵拠点312の機能を停止させる。そして、特別キャラクタ制御部57は、機能停止した敵拠点312に最も近い他の敵拠点312に向けて第2の特別キャラクタ416を進ませ、上記と同様に第2の特別キャラクタ416を制御する。つまり、第2の特別キャラクタ416が有するポイントが敵拠点312に供給値として与えられて供給値の合計値が耐久値に達して敵拠点312が破壊された場合において、第2の特別キャラクタ416が有するポイントが残存している場合、特別キャラクタ制御部57は、第2の特別キャラクタ416を次の敵拠点312に向けて進ませる。特別キャラクタ制御部57は、第2の特別キャラクタ416が有するポイントがゼロになるまで同様の処理を実行する。

[0146] ここで、第2の特別キャラクタ416は、敵プレイヤーキャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタの味方キャラクタによる攻撃により倒される場合がある。なお、特別キャラクタ制御部57は、第2の特別キャラクタ416を移動させつつ、敵プレイヤーキャラクタ及び／又は敵プレイヤーキャラクタの味方キャラクタに対して攻撃させてもよい。そして、第2の特別キャラクタ416が倒された場合、第2の特別キャラクタ416が有しているポイントは消去され、第2の特別キャラクタ416もプレイフィールド300から消去される。したがって、第2の特別キャラクタ416を味方チームに所属させた場合、味方チームのプレイヤーには自身のプレイヤーキャラクタを操作して第2の特別キャラクタ416を守るインセンティブが発生し、敵チームのプレイヤーには自身のプレイヤーキャラクタを操作して第2の特別キャラクタ416を攻撃するインセンティブが発生する。

[0147] [制限発生部の例]

図 1 6 は、本実施形態に係るゲームシステムにおける制限発生部の機能の概要を示す。図 1 6 の例では、味方チームのプレイヤーキャラクタ 4 0 0 が機能を停止していない敵拠点 3 1 2 を超えて、レーン 3 0 6 に沿って設けられる敵拠点 3 1 2 の隣の敵拠点 3 1 2 に向けて進む様子を示す。

[0148] 制限発生部 8 7 は、一の敵拠点 3 1 2 と一の敵拠点 3 1 2 の隣の他の敵拠点 3 1 2 との間にプレイヤーキャラクタ 4 0 0 が侵入した場合に、プレイヤーキャラクタ 4 0 0 の移動速度を遅くする。制限発生部 8 7 は、表示部 1 0 に、味方チームのプレイヤーキャラクタの移動速度が制限されている領域である制限領域 9 0 0 を表示させる。制限領域 9 0 0 は、一の敵拠点 3 1 2 と一の敵拠点 3 1 2 の隣の他の敵拠点 3 1 2 との間のレーン 3 0 6 において移動が制限されている領域であって、プレイヤーが知覚可能に表示される。制限領域 9 0 0 は、一例として、レーン 3 0 6 に重畳表示される模様である。制限発生部 8 7 は、当該模様に所定の色を付すことや点滅等させることもできる。また、制限発生部 8 7 は、制限領域 9 0 0 内に存在するプレイヤーキャラクタ 4 0 0 の周囲に、所定の模様を表示させてもよい。なお、図 1 6 の例では点線で複数の領域を表示しているが、点線で示した複数の領域、及び各領域の間を併せた領域が制限領域 9 0 0 である（つまり、一の敵拠点 3 1 2 と隣の他の敵拠点 3 1 2 との間のレーン 3 0 6 全体が制限領域 9 0 0 である。）。

[0149] また、制限発生部 8 7 は、一の敵拠点 3 1 2 と一の敵拠点 3 1 2 の隣に位置する他の敵拠点 3 1 2 との間に移動速度の制限を加えている場合において、一の敵拠点 3 1 2 の機能が拠点制御部 8 0 によって停止された場合、移動速度の制限を解除すると共に制限領域 9 0 0 の表示を消去する。これにより、味方チームのプレイヤーキャラクタは、通常で移動可能になる。

[0150] [対戦状況に応じた中立キャラクタの出現の例]

出現制御部 3 5 は、所定の中立キャラクタのプレイフィールド 3 0 0 への出現タイミング及び／又は出現場所を、味方チームと敵チームとの対戦状況に応じて変化させてもよい。所定の中立キャラクタとしては、例えば、当該所定の中立キャラクタを倒した場合、当該所定の中立キャラクタを倒したプ

レイヤキャラクタが所属するチームに敵対する相手側チームの得点を減少させる効果を有する中立キャラクタが挙げられる。なお、当該所定の中立キャラクタも他の中立キャラクタと同様に所定のポイントを有してよく、当該所定の中立キャラクタを倒したプレイヤーキャラクタに当該所定のポイントが付与される。

[0151] 具体的に、出現制御部35は、味方チームの得点と敵チームの得点との差（以下、「得点差」と称する。）に応じ、所定の中立キャラクタの出現場所を変化させる。例えば、出現制御部35は、得点差がプラスの場合（つまり、味方チームの得点が敵チームより多い場合）、当該所定の中立キャラクタの出現場所を味方本拠地302側に所定距離だけずらし、得点差がマイナスの場合、当該所定の中立キャラクタの出現場所を敵本拠地304側に所定距離だけずらすことができる。

[0152] まず、味方チームの得点と敵チームの得点との得点差がない場合、出現制御部35は、当該所定の中立キャラクタを味方本拠地302と敵本拠地304との中間地点に出現させる。一方、得点差が所定値以下の場合（例えば、味方チームの得点が「10点」で敵チームの得点が「1点」の場合）、出現制御部35は、当該所定の中立キャラクタの出現位置を味方本拠地302側に得点差に応じた距離だけずらす（例えば、味方本拠地302から敵本拠地304までの直線距離の10%分の距離だけ味方本拠地302側に出現位置をずらす。）。また、得点差が所定値を超える場合（例えば、味方チームの得点が「90点」で敵チームの得点が「10点」の場合）、出現制御部35は、当該所定の中立キャラクタの出現位置を味方本拠地302側に得点差に応じた距離だけずらす（例えば、味方本拠地302から敵本拠地304までの直線距離の90%分の距離だけ味方本拠地302側に出現位置をずらす。）。つまり、出現制御部35は、得点差が大きいほど出現位置をずらす距離を増加させることができる。これにより、獲得した得点が少ない方のチームに所属するプレイヤーキャラクタは、相手方チームの拠点に近い側で当該所定の中立キャラクタを倒す機会、及びポイントを素早く得点化できる機会（つ

まり、ポイントを有したプレイヤーキャラクタが相手方の拠点に到達し、ポイントを得点化するまでの時間を短縮することができる）を高めることができる。

[0153] [変形例]

本実施形態に係るゲームシステム1では、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタを倒した場合、中立キャラクタが有するポイントをプレイヤーキャラクタは取得する。一方、変形例においては、中立キャラクタは所定のアイテムを有してよい。この場合、プレイヤーキャラクタが中立キャラクタを倒した場合、この所定のアイテムを取得する。そして、プレイヤーキャラクタが、相手方の拠点にこの所定のアイテムを提供することで、提供したアイテムに基づいてこのプレイヤーキャラクタが所属するチームに得点を付与してもよい。

[0154] [ゲームシステム1の処理の流れ]

図17乃至図20は、本実施形態に係るゲームシステムにおける処理の流れの一例を示す。

[0155] まず、ゲームシステム1のゲーム開始時において、一方のチーム（味方チーム）に所属する1以上のプレイヤーが自身のプレイヤーキャラクタ（味方プレイヤーキャラクタ）を選択し、他方のチーム（敵チーム）に所属する1以上の他のプレイヤーも自身のプレイヤーキャラクタ（敵プレイヤーキャラクタ）を選択する。以下では、味方チームの一のプレイヤーを主体として説明する。

[0156] 図17に示すように、ゲーム開始後、キャラクタ動作制御部30は、入力部20を介して受け付けるプレイヤーの指示に応じ、当該プレイヤーのプレイヤーキャラクタのプレイフィールド300での移動を制御する（ステップ10。以下、ステップを「S」と表す。）。これによりプレイヤーキャラクタは、プレイフィールド300のレーン306や中立領域314、若しくは中央部316等を移動する。そして、プレイヤーキャラクタを中心とする所定半径の仮想の円形領域（以下、「攻撃可能範囲」と称する。）内に中立キャラクタ、特別キャラクタ、若しくは敵プレイヤーキャラクタ（以下、「対象キャラクタ

」と称する。)が存在する場合(S 1 2のYes)、キャラクタ動作制御部30がプレイヤーキャラクタの移動制御を実行しつつ、対戦制御部40は入力部20を介して受け付けるプレイヤーからの攻撃指示の有無を判断する(S 1 4)。一方、攻撃可能範囲内に対象キャラクタが存在しない場合(S 1 2のNo)、キャラクタ動作制御部30はプレイヤーキャラクタの移動の制御を引き続き実行する(S 1 0)。また、対戦制御部40が入力部20を介してプレイヤーからの攻撃指示を受け付けない場合も(S 1 4のNo)、キャラクタ動作制御部30はプレイヤーキャラクタの移動の制御を引き続き実行する(S 1 0)。

[0157] 対戦制御部40が入力部20を介してプレイヤーからの攻撃指示を受け付けた場合(S 1 4のYes)、対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタと攻撃可能範囲内の対象キャラクタとの対戦を制御する(S 1 6)。対戦制御部40は、プレイヤーキャラクタと対象キャラクタとの対戦により生じた両キャラクタのステータスの変化を示す情報を対戦結果判定部45に供給する。対戦結果判定部45は、対戦制御部40から受け取った情報に基づいて、両キャラクタのいずれが勝利したかについて判定する(S 1 8)。対戦結果判定部45が、プレイヤーキャラクタが対象キャラクタに勝利したと判定した場合(S 2 0のYes)、対象キャラクタの種類に応じた処理を実行する(S 2 2)。

[0158] (プレイヤーキャラクタが対象キャラクタに勝利した場合)

まず、対象キャラクタが中立キャラクタであった場合(S 2 2の「中立」)、キャラクタ状態決定部50は、中立キャラクタをプレイヤーに対応付けることで中立キャラクタをプレイヤーキャラクタの味方キャラクタにする(S 2 8)。つまり、キャラクタ状態決定部50は、当該中立キャラクタのキャラクタIDをプレイヤーIDに対応付ける。そして、キャラクタ状態決定部50は中立キャラクタの表示をプレイフィールド300から消去し、キャラクタ格納領域に当該中立キャラクタを味方キャラクタとして格納する(S 3 0)。この場合において、キャラクタ格納領域に接して若しくは近傍に、格納さ

れた味方キャラクタの画像（つまり、アイコン）が表示される。また、経験値付与部60はプレイヤーキャラクタに中立キャラクタを倒したことに基づく所定の経験値を付与し、ポイント付与制御部62は中立キャラクタに予め対応付けられていたポイントをプレイヤーキャラクタに付与する（S32）。

[0159] また、対象キャラクタが敵プレイヤーキャラクタであった場合（S22の「敵」）、キャラクタ状態決定部50は、敵プレイヤーキャラクタのステータスに変更を加え（例えば、プレイヤーキャラクタに敗北したことによりゼロになったHPを、所定時間をかけて満タンに戻す）、敵プレイヤーキャラクタを敵本拠地304へ送還する（S24）。なお、キャラクタ状態決定部50は、敵プレイヤーキャラクタが敗北した時点から敵本拠地304に送還されるまでの間、敵プレイヤーキャラクタへの操作を禁止する。そして、経験値付与部60はプレイヤーキャラクタに敵プレイヤーキャラクタを倒したことに基づく所定の経験値を付与し、ポイント付与制御部62は敵プレイヤーキャラクタを倒したことに基づく所定のポイントをプレイヤーキャラクタに付与する（S32）。

[0160] また、対象キャラクタが特別キャラクタであった場合（S22の「特別」）、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤーが所属する味方チームに特別キャラクタを所属させる（S23）。すなわち、キャラクタ状態決定部50は、当該特別キャラクタのキャラクタIDを味方チームのチームIDに対応付ける。なお、キャラクタ状態決定部50は、中立キャラクタとは異なり特別キャラクタについては、キャラクタ格納領域に格納せずにプレイフィールド300に登場させたままにする。そして、特別キャラクタ制御部57は、特別キャラクタを制御し、特別キャラクタの種類に応じた所定の動作を当該特別キャラクタに実行させる（S25）。また、経験値付与部60はプレイヤーキャラクタに特別キャラクタを倒したことに基づく所定の経験値を付与する。なお、ポイント付与制御部62は、特別プレイヤーキャラクタを倒したことに基づく所定のポイントをプレイヤーキャラクタに付与しなくてもよい（S32）。

[0161] (プレイヤーキャラクタが対象キャラクタに敗北した場合)

一方、プレイヤーキャラクタが対象キャラクタとの対戦で敗北した場合 (S 20のNo)、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤーキャラクタのステータスに変更を加え (例えば、対象キャラクタに敗北したことによりゼロになったHPを、所定時間をかけて満タンに戻す)、味方本拠地302に送還する。なお、キャラクタ状態決定部50は、プレイヤーキャラクタが敗北した時点から味方本拠地302に送還されるまでの間、プレイヤーキャラクタへの操作を禁止する。プレイヤーキャラクタが味方本拠地302に戻った後、再びS10からのステップが実行される。

[0162] (味方キャラクタの制御)

続いて、図18に味方キャラクタの制御フローを示す。まず、キャラクタ格納領域に味方キャラクタが格納されている状態で、味方キャラクタ制御部55は、入力部20を介してプレイヤーから味方キャラクタのプレイフィールド300への出現指示の有無を判断する (S34)。出現指示がない場合 (S34のNo)、S10からのステップが実行される。一方、出現指示がある場合 (S34のYes)、味方キャラクタ制御部55は、キャラクタ格納領域から味方キャラクタをプレイフィールド300に登場させる (S36)。ここで、キャラクタ格納領域は、例えばボール形状を有して表示することができ、味方キャラクタが格納されている場合は閉じたボールの状態が表示され、味方キャラクタが外に出た場合は開いたボールの状態が表示される。

[0163] そして、味方キャラクタ制御部55は、プレイフィールド300に登場した味方キャラクタの行動を制御する (S38)。具体的に、味方キャラクタ制御部55は、味方キャラクタをプレイヤーキャラクタに追従するように移動させる。また、味方キャラクタ制御部55は、プレイヤーキャラクタ若しくは味方キャラクタから所定の範囲内に敵プレイヤーキャラクタ、他の中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタが存在する場合、敵プレイヤーキャラクタ、他の中立キャラクタ、及び／又は特別キャラクタに対する攻撃を味方キャラクタに自動で実行させる。

[0164] 続いて、味方キャラクタ制御部55は、入力部20を介してプレイヤーから味方キャラクタのキャラクタ格納領域への格納指示を受け付けた場合（S40のYes）、プレイフィールド300に登場している味方キャラクタをキャラクタ格納領域に格納し、プレイフィールド300から味方キャラクタの表示を消去する（S42）。そして、S34以降のステップが実行される。一方、味方キャラクタ制御部55が入力部20を介してプレイヤーから味方キャラクタのキャラクタ格納領域への格納指示を受け付けない場合（S40のNo）、S38以降のステップが実行される。

[0165] （新たな中立キャラクタを獲得する場合の制御）

また、図19にプレイヤーキャラクタが新たな中立キャラクタと対戦した場合の制御フローを示す。プレイヤーキャラクタが味方キャラクタを保有している場合において、プレイヤーキャラクタが新たな中立キャラクタと対戦して勝利した場合（S44）、キャラクタ状態決定部50は、当該新たな中立キャラクタを新たな味方キャラクタにする（S46）。そして、キャラクタ状態決定部50は、キャラクタ格納領域に格納されている味方キャラクタ、又はプレイフィールド300に登場している味方キャラクタを消去し、キャラクタ格納領域に新たな中立キャラクタを味方キャラクタとして格納する。そして、S34以降のステップが実行される。

[0166] （得点化処理の制御）

次に、図20にポイントの得点化処理の制御フローを示す。まず、キャラクタ動作制御部30は、入力部20を介して受け付けるプレイヤーの指示に応じ、プレイヤーキャラクタ（味方チームに所属）のプレイフィールド300での移動を制御する（S50）。そして、得点化部70は、プレイヤーキャラクタが敵拠点312から所定の範囲内に存在するか否かを判断する（S52）。プレイヤーキャラクタが敵拠点312から所定の範囲内に存在しない場合（S52のNo）、S50以降のステップが実行される。

[0167] 一方、プレイヤーキャラクタが敵拠点312から所定の範囲内に存在する場合（S52のYes）、得点化部70は、プレイヤーキャラクタがポイントを

有しているか否か判断する（S 5 4）。プレイヤーキャラクタがポイントを有していない場合（S 5 4 の N o）、S 5 0 以降のステップが実行される。そして、プレイヤーキャラクタがポイントを有している場合（S 5 4 の Y e s）、得点化部 7 0 は、入力部 2 0 を介してプレイヤーからのポイントの敵拠点 3 1 2 への供給指示があるか否か判断する（S 5 6）。プレイヤーからのポイントの供給指示がない場合（S 5 6 の N o）、S 5 0 以降のステップが実行される。

[0168] 一方、プレイヤーからのポイントの供給指示がある場合（S 5 6 の Y e s）、得点化部 7 0 は、プレイヤーキャラクタが有しているポイントを敵拠点 3 1 2 に供給し、ポイントを味方チームの得点に変換する。得点化部 7 0 は、ポイントの数値をそのまま得点にすることや、ポイントにゲームの残り時間に応じて決定される所定の係数を乗じた値を得点にすることができる。また、得点化部 7 0 は、当該得点若しくはポイントに応じた供給値を敵拠点 3 1 2 に供給して敵拠点 3 1 2 に供給値を蓄積させる（S 5 8）。例えば、得点化部 7 0 は、ポイントの数値をそのまま供給値にすることや、ポイントにゲームの残り時間に応じて決定される所定の係数を乗じた値を供給値にすることができる。

[0169] そして、拠点制御部 8 0 は、得点化部 7 0 が敵拠点 3 1 2 に蓄積させた供給値の合計値と敵拠点 3 1 2 に予め設定されている耐久値とを比較する（S 6 0）。なお、供給値の合計値とは、一のプレイヤーキャラクタが敵拠点 3 1 2 に供給したポイントに応じた供給値と、一のプレイヤーキャラクタと同一チームの他のプレイヤーキャラクタが当該敵拠点 3 1 2 に供給したポイントに応じた供給値との合計値である。供給値の合計値が耐久値未満であると拠点制御部 8 0 が判断した場合（S 6 0 の N o）、S 5 0 以降のステップが実行される。一方、拠点制御部 8 0 は、供給値の合計値が耐久値以上であると判断した場合（S 6 0 の Y e s）、敵拠点 3 1 2 の機能を停止させる（S 6 2）。そして、勝敗決定部 8 5 は、予め定められたゲーム時間が経過した時点でゲームを終了し、終了時点における各チームの得点でゲームの勝敗を決定す

る。

[0170] [ゲームプログラム]

図1～図20に示した本実施形態に係るゲームシステム1が備える各構成要素は、中央演算処理装置（Central Processing Unit：CPU）等の演算処理装置にプログラム（すなわち、ゲームプログラム）を実行させること、つまり、ソフトウェアによる処理により実現できる。また、集積回路（Integrated Circuit：IC）等の電子部品としてのハードウェアにプログラムを予め書き込むことで実現することもできる。なお、ソフトウェアとハードウェアとを併用することもできる。

[0171] 本実施形態に係るゲームプログラムは、例えば、ICやROM等に予め組み込むことができる。また、ゲームプログラムは、インストール可能な形式、又は実行可能な形式のファイルで、磁気記録媒体、光学記録媒体、半導体記録媒体等のコンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録し、コンピュータプログラムとして提供することもできる。プログラムを格納している記録媒体は、CD-ROMやDVD等の非一過性の記録媒体であってよい。更に、ゲームプログラムを、インターネット等の通信ネットワークに接続されたコンピュータに予め格納させ、通信ネットワークを介してダウンロードによる提供ができるようにすることもできる。

[0172] 本実施形態に係るゲームプログラムは、CPU等に働きかけて、ゲームプログラムを、図1～図20にかけて説明した表示部10、表示制御部15、入力部20、格納ユニット25、キャラクタ動作制御部30、出現制御部35、対戦制御部40、対戦結果判定部45、キャラクタ状態決定部50、味方キャラクタ制御部55、特別キャラクタ制御部57、経験値付与部60、ポイント付与制御部62、進化制御部64、得点化部70、拠点制御部80、勝敗決定部85、制限発生部87、制限時間制御部90、キャラクタ情報格納部250、チーム情報格納部252、プレイヤー情報格納部254、及びプレイフィールド情報格納部256として機能させる。

[0173] [実施の形態の効果]

本実施形態に係るゲームシステム１は、プレイヤは自身のプレイヤキャラクタを操作してシステムに自動制御される中立キャラクタを倒すことでポイントを取得し、取得したポイントを相手方の拠点で自身のチームの得点に変換できる。これにより、ゲームシステム１においてプレイヤは、他のプレイヤが操作する相手方のプレイヤキャラクタと対人バトルをしなくてもゲームを楽しむことができると共に、対人バトルなしでも自信が所属するチームに貢献できる。つまり、ゲームシステム１においてプレイヤは、ゲーム内で対人バトルではない行動（中立キャラクタを倒す行動等）により自身が所属するチームに貢献できると共に当該行動によって対人バトルに要する操作の熟練度を向上させることができる。したがって、プレイヤは、中立キャラクタとのバトルを経験することで、対人バトルに対する苦手意識等を低減させることができる。

[0174] また、ゲームシステム１においては、プレイヤが自身のプレイヤキャラクタによって倒した中立キャラクタをプレイヤに対応付けて味方キャラクタにし、この味方キャラクタをプレイフィールド３００に登場させ、味方キャラクタをプレイヤキャラクタの移動に追従させると共に他の中立キャラクタや敵プレイヤキャラクタに対して自動で攻撃させることができる。これにより、ゲームシステム１においては、中立キャラクタと対戦して倒すだけでなく味方にし、自身のプレイヤキャラクタと共に戦わせることができる。

[0175] また、ゲームシステム１においては、味方キャラクタをキャラクタ格納領域に格納すること、及びキャラクタ格納領域からプレイフィールド３００に登場させることをプレイヤは自在に選択できる。すなわち、ゲームシステム１においては、プレイヤキャラクタが有するポイントを得点化する前であれば、保有する味方キャラクタをプレイフィールド３００に登場させてプレイヤキャラクタと共に戦う戦力として用いることができる。これにより、ゲームシステム１においては、例えば、味方キャラクタのＨＰが高い間はプレイフィールド３００に登場させて共闘し、ＨＰが低くなってきた場合にはキャ

ラクタ格納領域に格納して得点化用に用いることができる。

[0176] 以上、本発明の実施形態を説明したが、上記に記載した実施の形態は特許請求の範囲に係る発明を限定するものではない。また、実施の形態の中で説明した特徴の組み合わせの全てが発明の課題を解決するための手段に必須であるとは限らない点に留意すべきである。更に、上記した実施形態の技術的要素は、単独で適用されてもよいし、プログラム部品とハードウェア部品とのような複数の部分に分割されて適用されるようにすることもできる。

符号の説明

- [0177]
- 1 ゲームシステム
 - 3、3 a、3 n 情報端末
 - 5 通信ネットワーク
 - 7 サーバ
 - 10 表示部
 - 15 表示制御部
 - 20 入力部
 - 25 格納ユニット
 - 30 キャラクタ動作制御部
 - 35 出現制御部
 - 40 対戦制御部
 - 45 対戦結果判定部
 - 50 キャラクタ状態決定部
 - 55 味方キャラクタ制御部
 - 57 特別キャラクタ制御部
 - 60 経験値付与部
 - 62 ポイント付与制御部
 - 64 進化制御部
 - 70 得点化部
 - 80 拠点制御部

- 8 5 勝敗決定部
- 8 7 制限発生部
- 9 0 制限時間制御部
- 2 0 0 入力面
- 2 1 0 入力制御部
- 2 1 2 移動指示入力領域
- 2 1 4 方向表示領域
- 2 1 6 方向指示部
- 2 5 0 キャラクタ情報格納部
- 2 5 2 チーム情報格納部
- 2 5 4 プレイヤ情報格納部
- 2 5 6 プレイフィールド情報格納部
- 3 0 0 プレイフィールド
- 3 0 2 味方本拠地
- 3 0 4 敵本拠地
- 3 0 6 レーン
- 3 1 0 味方拠点
- 3 1 2 敵拠点
- 3 1 4 中立領域
- 3 1 6 中央部
- 3 1 8 全体図
- 3 2 0 キャラクタ格納領域
- 3 2 2 格納キャラクタ表示
- 3 2 4 カウントダウン表示
- 4 0 0、4 0 2、4 0 4 プレイヤキャラクタ
- 4 1 0 中立キャラクタ
- 4 1 2 味方キャラクタ
- 4 1 4 第1の特別キャラクタ

4 1 1、4 1 5 ステータス
4 1 6 第2の特別キャラクタ
4 2 0 敵プレイヤーキャラクタ
4 3 0、4 3 2 効果範囲
5 0 0 味方チーム得点
5 0 2 敵チーム得点
5 0 4 残りゲーム時間
5 0 6 プレイヤ得点
5 1 0、5 1 1 ステータス
5 1 2、5 1 4、5 1 6、5 1 8 ポイント表示
6 0 0 攻撃指示領域
6 0 2 技発生領域
7 0 0 帰還指示領域
8 0 0 演出表示
8 0 2 表示
9 0 0 制限領域

請求の範囲

[請求項1]

プレイフィールド内において、プレイヤーが所属する味方チームと他のプレイヤーが所属する敵チームとが競い、各チームが獲得した得点を比較することでゲームの勝敗を決するゲームシステムであって、

前記プレイフィールド内で前記プレイヤーのプレイヤーキャラクタの動作を前記プレイヤーの指示に基づいて制御するキャラクタ動作制御部と、

、

前記プレイヤー及び前記他のプレイヤーに操作されずに動作し、かつ、所定のポイントが対応付けられた中立キャラクタと前記プレイヤーキャラクタとが対戦し、所定の獲得条件を達成した場合に、前記プレイヤーに前記中立キャラクタを対応付けるキャラクタ状態決定部と、

前記中立キャラクタの前記プレイヤーへの対応付けに応じ、前記プレイフィールドへの前記味方キャラクタの効果が発生可能に制御する味方キャラクタ制御部と、

前記プレイヤーに対応付けられた前記中立キャラクタに対応付けられた前記所定のポイントの前記プレイヤーキャラクタへの付与を制御するポイント付与制御部と、

前記プレイフィールド内に設けられた所定領域内に前記プレイヤーキャラクタ若しくは前記味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、前記プレイヤーキャラクタに付与されたポイントを前記味方チームの得点にする得点化部と、

を備え、

前記得点化部が、前記ポイントを前記味方チームの得点にした場合、前記味方キャラクタの効果の発生を制限するゲームシステム。

[請求項2]

前記味方キャラクタ制御部が、前記味方キャラクタの効果の発生として、前記プレイヤーの所定の操作に応じ、前記プレイフィールドへの前記味方キャラクタの登場と前記味方キャラクタの格納とを繰り返し可能に制御する請求項1に記載のゲームシステム。

[請求項3] 前記所定領域は、プレイフィールド内に設けられた前記敵チームの敵拠点であり、

前記得点化部は、前記敵拠点に前記プレイヤーキャラクタ若しくは前記味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、前記プレイヤーの所定の操作に応じ、前記プレイヤーキャラクタが所持している前記ポイントを前記味方チームの得点にすると共に当該得点に応じた供給値を前記敵拠点に供給して前記敵拠点に前記供給値を蓄積させ、

前記敵拠点には予め定められた耐久値が設定されており、前記得点化部が前記敵拠点に蓄積させた前記供給値の合計値が前記耐久値以上になった場合、前記敵拠点の機能を停止させる拠点制御部とを更に備える請求項2に記載のゲームシステム。

[請求項4] 前記プレイフィールド内に前記敵チームの複数の敵拠点が間隔をおいて設けられ、

一の敵拠点と前記一の敵拠点の隣の他の敵拠点との間に前記味方チームのプレイヤーキャラクタ及び前記味方キャラクタが侵入した場合、前記プレイヤーキャラクタ及び前記味方キャラクタの移動に制限を加える制限発生部

を更に備える請求項3に記載のゲームシステム。

[請求項5] 前記中立キャラクタのうち、特別キャラクタが前記プレイフィールドの所定の位置に出現し、

前記プレイヤーキャラクタと前記特別キャラクタとの対戦結果が前記プレイヤーキャラクタの勝利を示す場合に、前記味方チームに前記特別キャラクタを対応付け、前記特別キャラクタを中心に所定範囲内に存在する前記味方チームのプレイヤーキャラクタに所定の効果を発生させる特別キャラクタ制御部

を更に備える請求項3又は4項に記載のゲームシステム。

[請求項6] 前記特別キャラクタ制御部が、前記特別キャラクタが前記味方チームに対応付けられた場合、前記プレイフィールド内に設けられる前記

敵チームの敵拠点に向けて前記特別キャラクタを自動で移動させる請求項5に記載のゲームシステム。

[請求項7] 前記プレイヤーキャラクタが前記中立キャラクタを倒すことにより付与されるポイントを有している場合において、

前記特別キャラクタ制御部が、前記味方チームに前記特別キャラクタを対応付けた場合、前記特別キャラクタを倒した前記プレイヤーキャラクタが有している前記ポイントを前記特別キャラクタに引き継がせ、

前記プレイフィールド内に設けられた前記敵チームの敵拠点の所定範囲内に前記特別キャラクタが位置する場合に、少なくとも前記特別キャラクタが引き継いだ前記ポイントを前記味方チームの得点にすると共に当該得点に応じた供給値を前記敵拠点に供給して前記敵拠点に前記供給値を蓄積させる得点化部を更に備える請求項6に記載のゲームシステム。

[請求項8] 前記味方チームに対応付けられた前記特別キャラクタがポイントを有しており、

前記プレイフィールド内に設けられた前記敵チームの敵拠点の所定範囲内に前記特別キャラクタが位置する場合に、前記特別キャラクタが有する前記ポイントを前記味方チームの得点にすると共に当該得点に応じた供給値を前記敵拠点に供給して前記敵拠点に前記供給値を蓄積させる得点化部を更に備える請求項6に記載のゲームシステム。

[請求項9] 前記ゲームの実行可能な制限時間が予め設定され、前記プレイフィールド内に前記制限時間を延長可能な延長拠点が設けられており、

前記延長拠点から所定の範囲内に前記味方チームに所属する1以上の前記プレイヤーキャラクタが所定時間、存在した場合に、前記制限時間を所定時間、延長する制限時間制御部を更に備える請求項3～7のいずれか1項に記載のゲームシステム。

[請求項10] プレイフィールド内において、プレイヤーが所属する味方チームと他のプレイヤーが所属する敵チームとが競い、各チームが獲得した得点を比較することでゲームの勝敗を決するゲームシステムのゲーム方法であって、

前記プレイフィールド内で前記プレイヤーのプレイヤーキャラクタの動作を前記プレイヤーの指示に基づいて制御するキャラクタ動作制御工程と、

前記プレイヤー及び前記他のプレイヤーに操作されずに動作し、かつ、所定のポイントが対応付けられた中立キャラクタと前記プレイヤーキャラクタとが対戦し、所定の獲得条件を達成した場合に、前記プレイヤーに前記中立キャラクタを対応付けるキャラクタ状態決定工程と、

前記中立キャラクタの前記プレイヤーへの対応付けに応じ、前記プレイフィールドへの前記味方キャラクタの効果を発生可能に制御する味方キャラクタ制御工程と、

前記プレイヤーに対応付けられた前記中立キャラクタに対応付けられた前記所定のポイントの前記プレイヤーキャラクタへの付与を制御するポイント付与制御工程と、

前記プレイフィールド内に設けられた所定領域内に前記プレイヤーキャラクタ若しくは前記味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、前記プレイヤーキャラクタに付与されたポイントを前記味方チームの得点にする得点化工程と、

を備え、

前記得点化工程が、前記ポイントを前記味方チームの得点にした場合、前記味方キャラクタの効果の発生を制限するゲーム方法。

[請求項11] プレイフィールド内において、プレイヤーが所属する味方チームと他のプレイヤーが所属する敵チームとが競い、各チームが獲得した得点を比較することでゲームの勝敗を決するゲームシステム用のゲームプログラムであって、

コンピュータに、

前記プレイフィールド内で前記プレイヤーのプレイヤーキャラクタの動作を前記プレイヤーの指示に基づいて制御するキャラクタ動作制御機能と、

前記プレイヤー及び前記他のプレイヤーに操作されずに動作し、かつ、所定のポイントが対応付けられた中立キャラクタと前記プレイヤーキャラクタとが対戦し、所定の獲得条件を達成した場合に、前記プレイヤーに前記中立キャラクタを対応付けるキャラクタ状態決定機能と、

前記中立キャラクタの前記プレイヤーへの対応付けに応じ、前記プレイフィールドへの前記味方キャラクタの効果を発生可能に制御する味方キャラクタ制御機能と、

前記プレイヤーに対応付けられた前記中立キャラクタに対応付けられた前記所定のポイントの前記プレイヤーキャラクタへの付与を制御するポイント付与制御機能と、

前記プレイフィールド内に設けられた所定領域内に前記プレイヤーキャラクタ若しくは前記味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、前記プレイヤーキャラクタに付与されたポイントを前記味方チームの得点にする得点化機能と、

を備え、

前記得点化機能が、前記ポイントを前記味方チームの得点にした場合、前記味方キャラクタの効果の発生を制限する機能を実現させるゲームプログラム。

[請求項12]

プレイフィールド内において、プレイヤーが所属する味方チームと他のプレイヤーが所属する敵チームとが競い、各チームが獲得した得点を比較することでゲームの勝敗を決するゲームを提供するゲームサーバであって、

前記プレイフィールド内で前記プレイヤーのプレイヤーキャラクタの動作を前記プレイヤーの指示に基づいて制御するキャラクタ動作制御部と

、

前記プレイヤー及び前記他のプレイヤーに操作されずに動作し、かつ、所定のポイントが対応付けられた中立キャラクタと前記プレイヤーキャラクタとが対戦し、所定の獲得条件を達成した場合に、前記プレイヤーに前記中立キャラクタを対応付けるキャラクタ状態決定部と、

前記中立キャラクタの前記プレイヤーへの対応付けに応じ、前記プレイフィールドへの前記味方キャラクタの効果を発生可能に制御する味方キャラクタ制御部と、

前記プレイヤーに対応付けられた前記中立キャラクタに対応付けられた前記所定のポイントの前記プレイヤーキャラクタへの付与を制御するポイント付与制御部と、

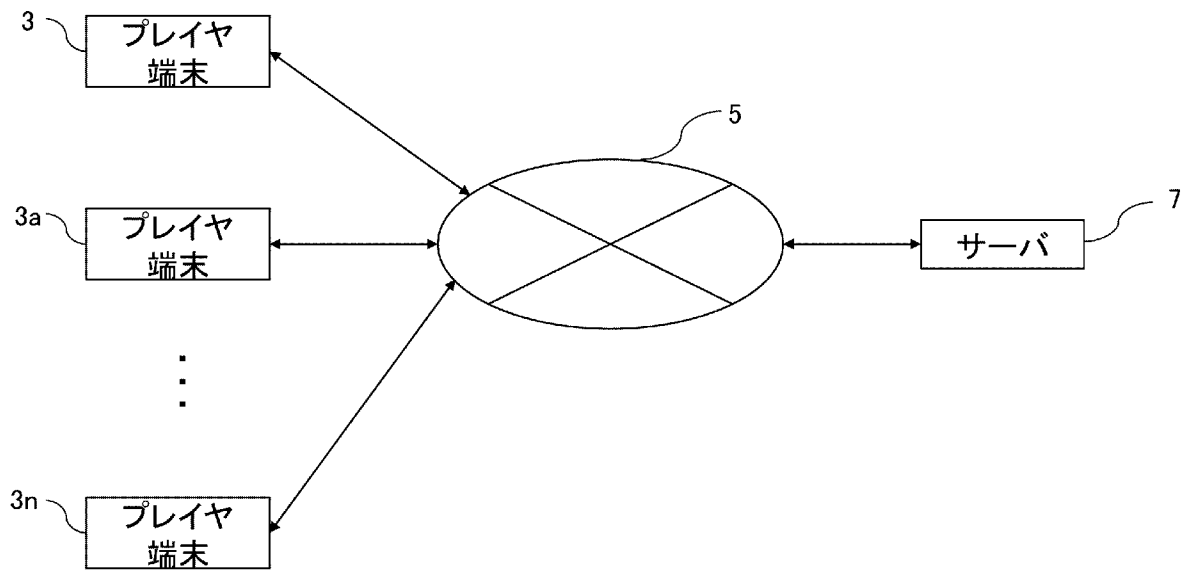
前記プレイフィールド内に設けられた所定領域内に前記プレイヤーキャラクタ若しくは前記味方キャラクタの少なくとも一方が位置する場合に、前記プレイヤーキャラクタに付与されたポイントを前記味方チームの得点にする得点化部と、

を備え、

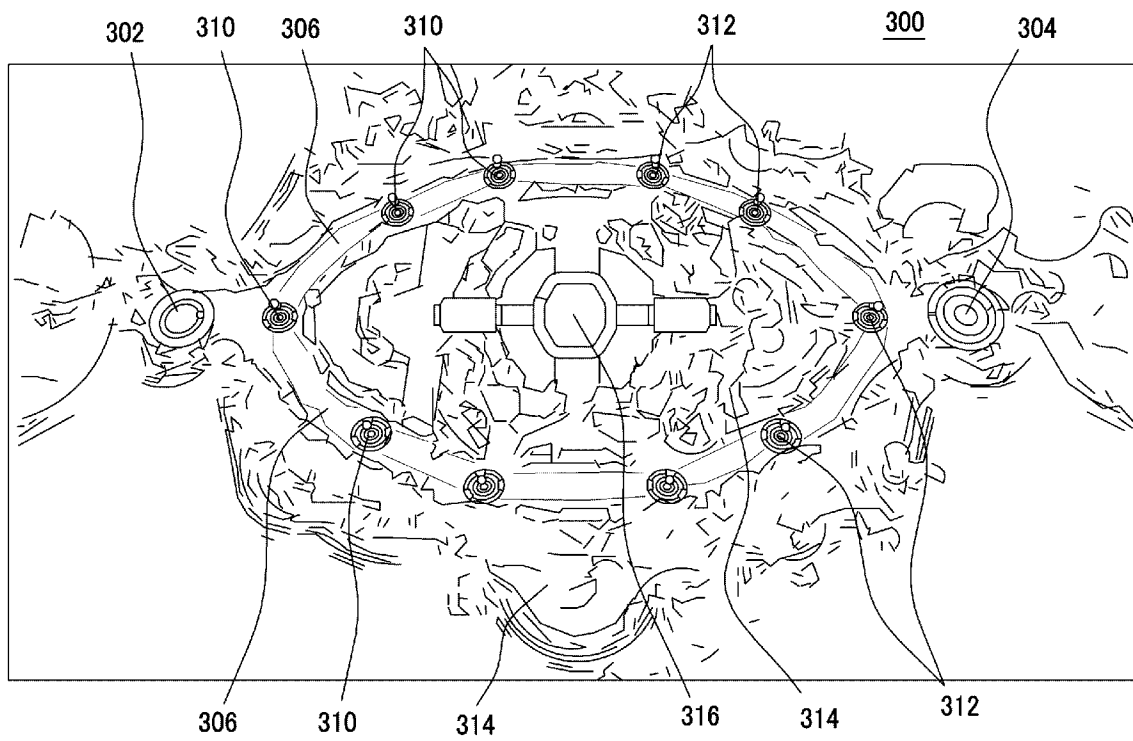
前記得点化部が、前記ポイントを前記味方チームの得点にした場合、前記味方キャラクタの効果の発生を制限するゲームサーバ。

[図1]

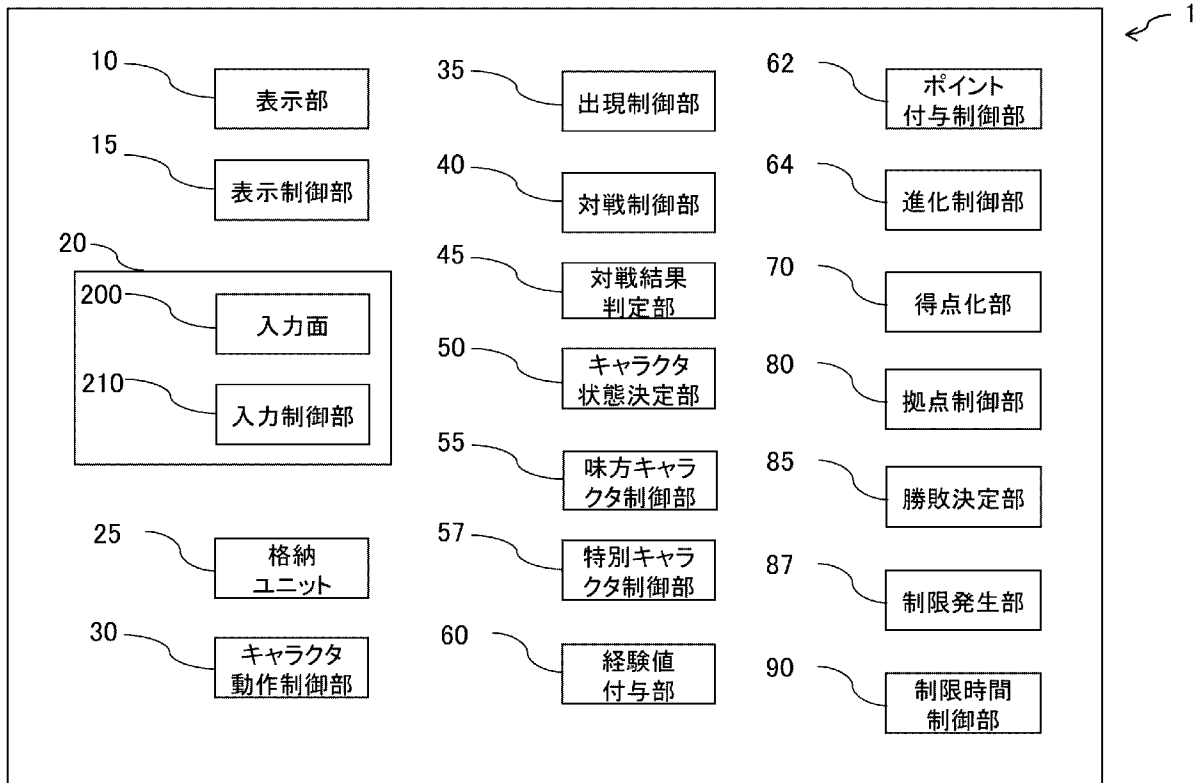
1



[図2]

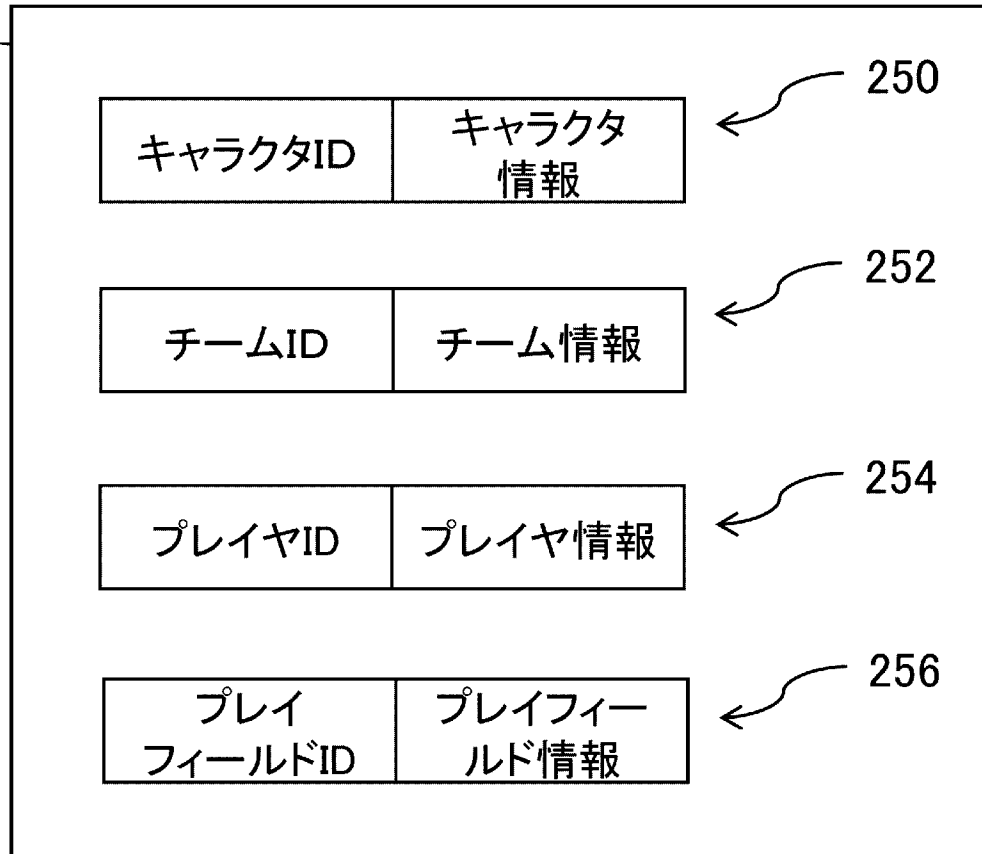


[図3]

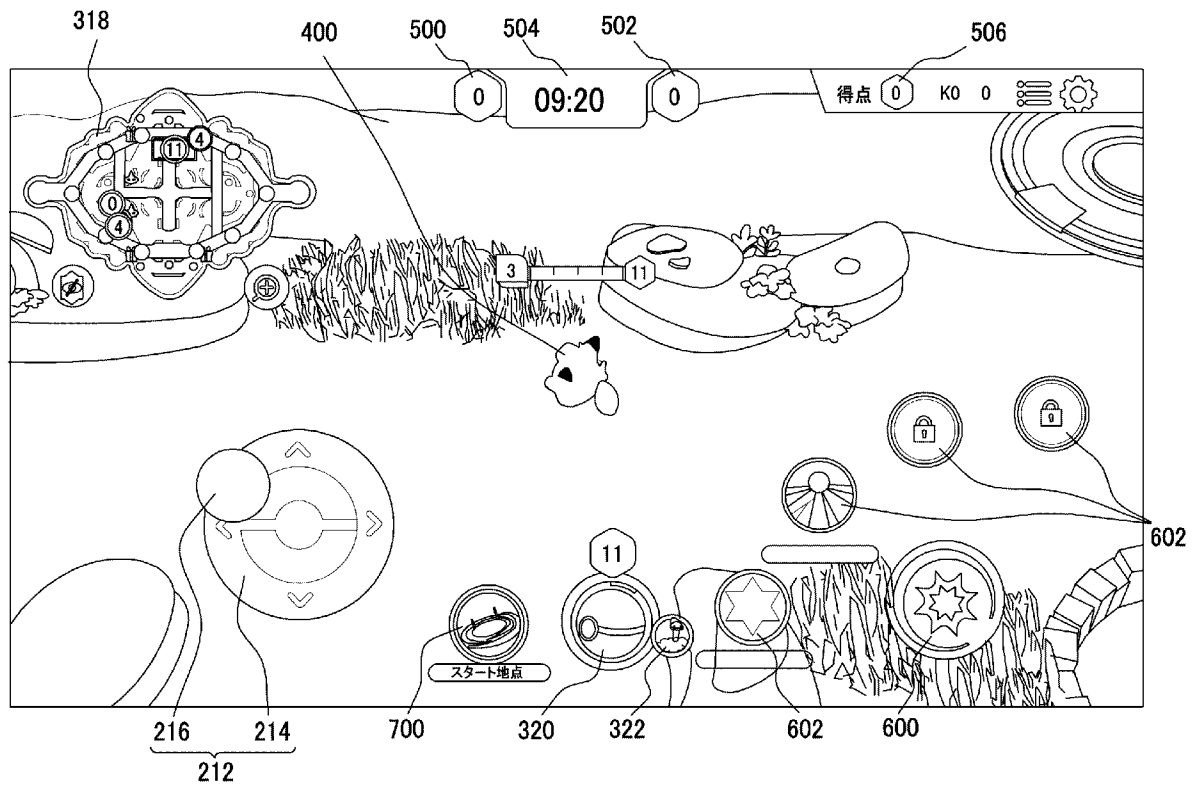


[図4]

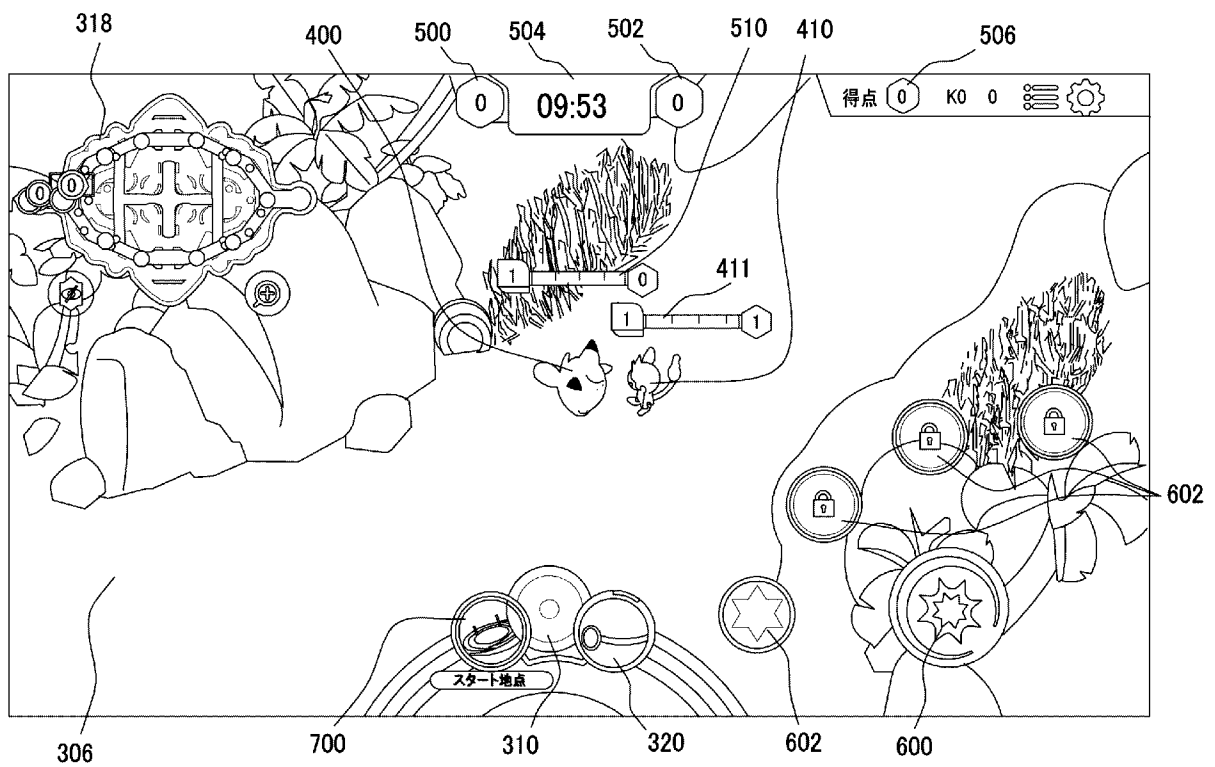
25



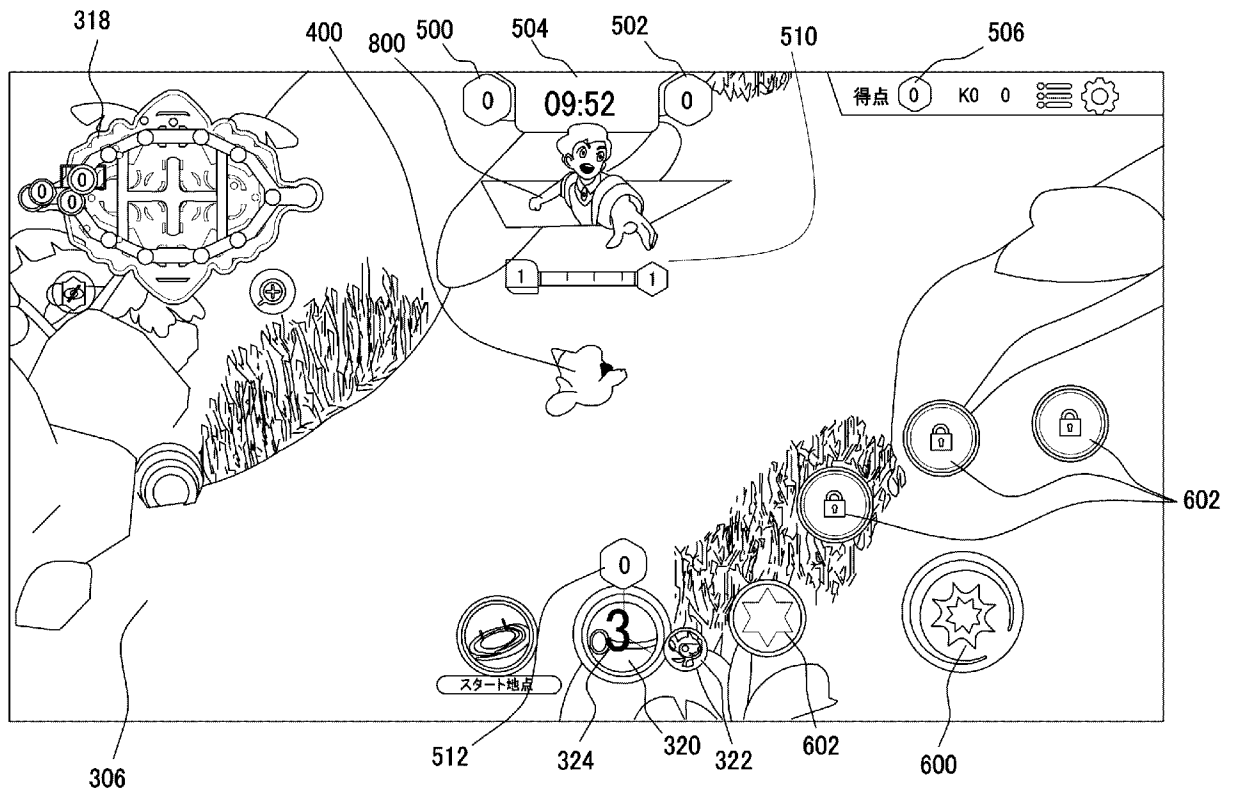
[図5]



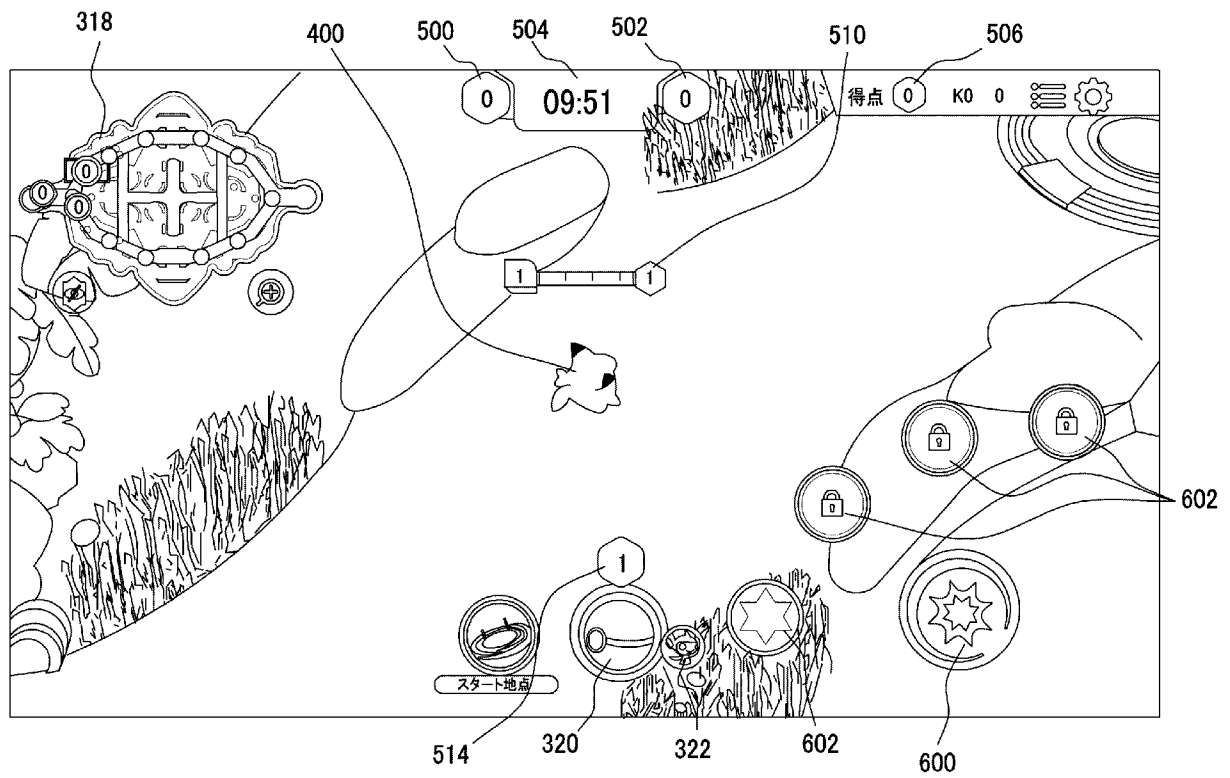
[図6]



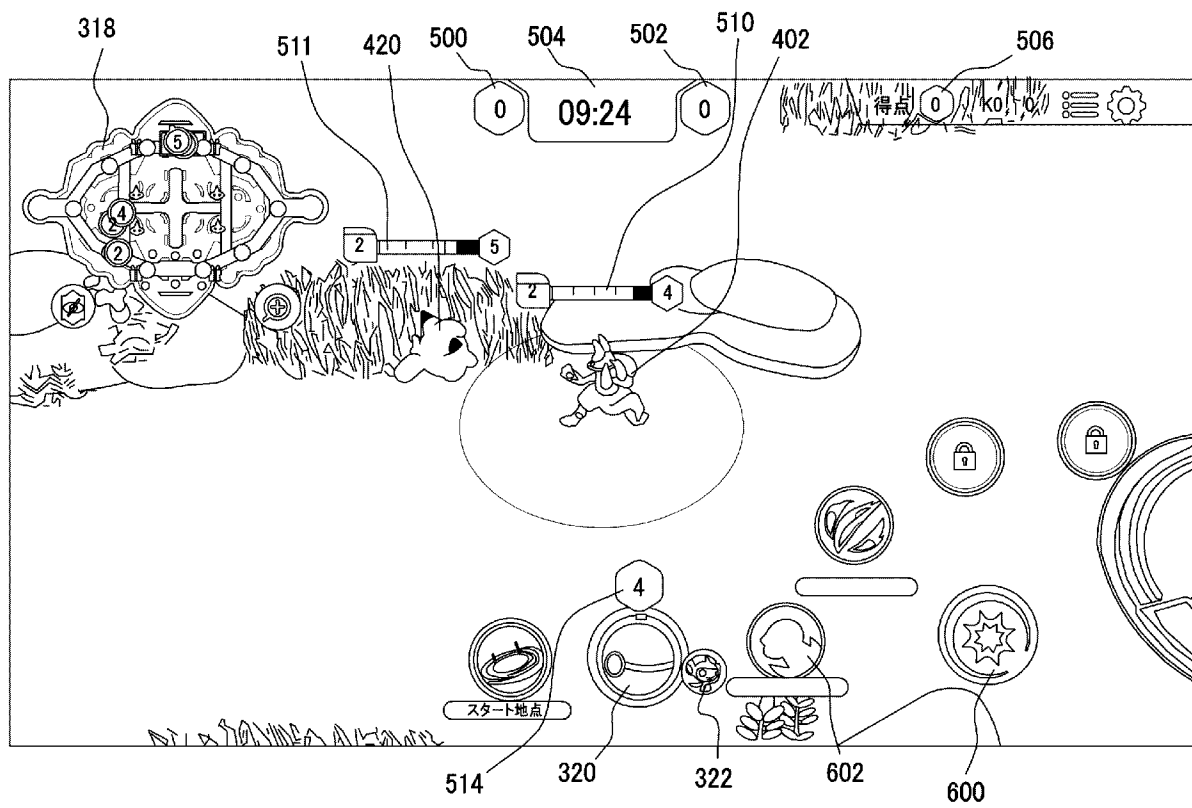
[図7]



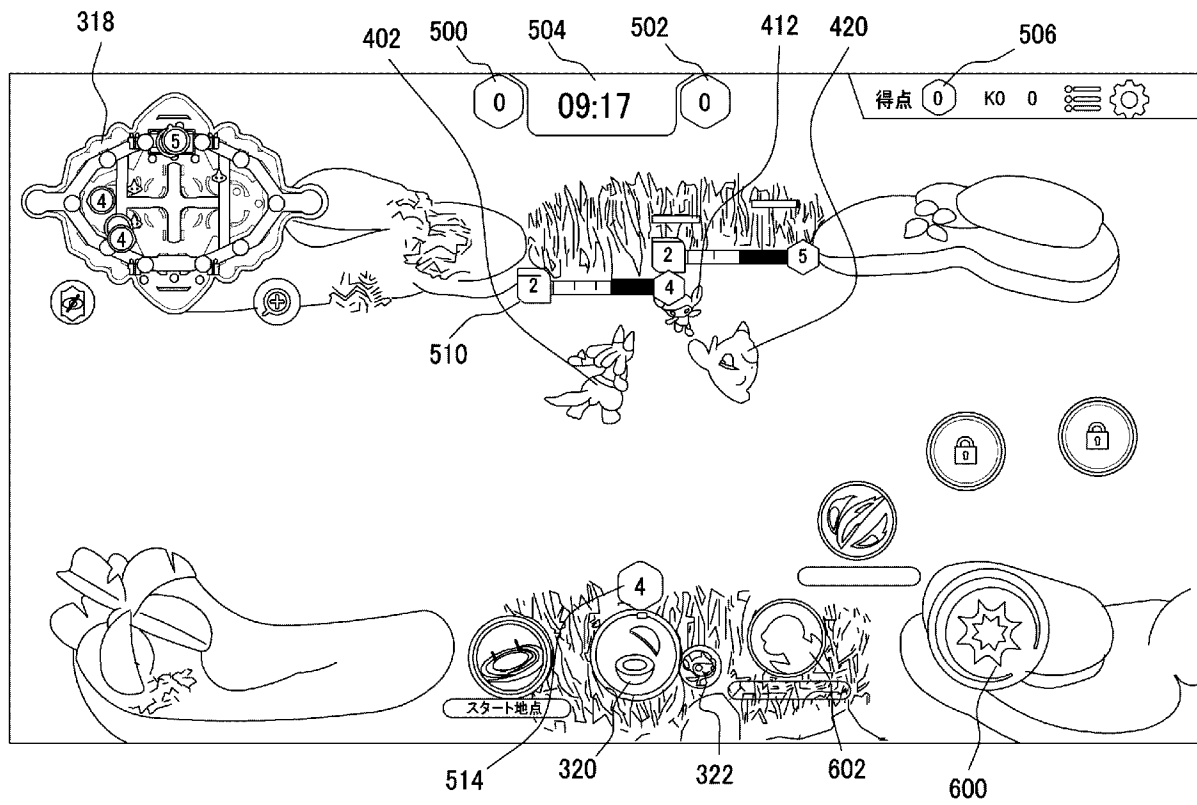
[図8]



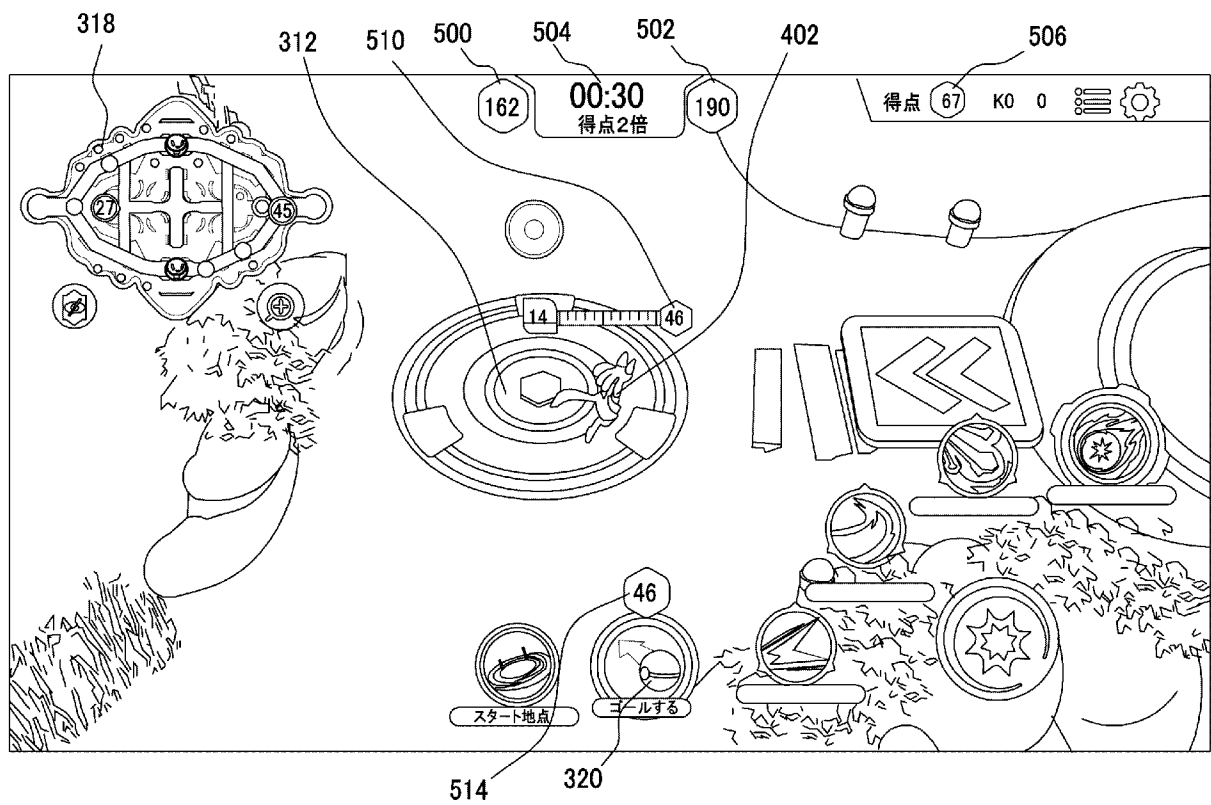
[図9]



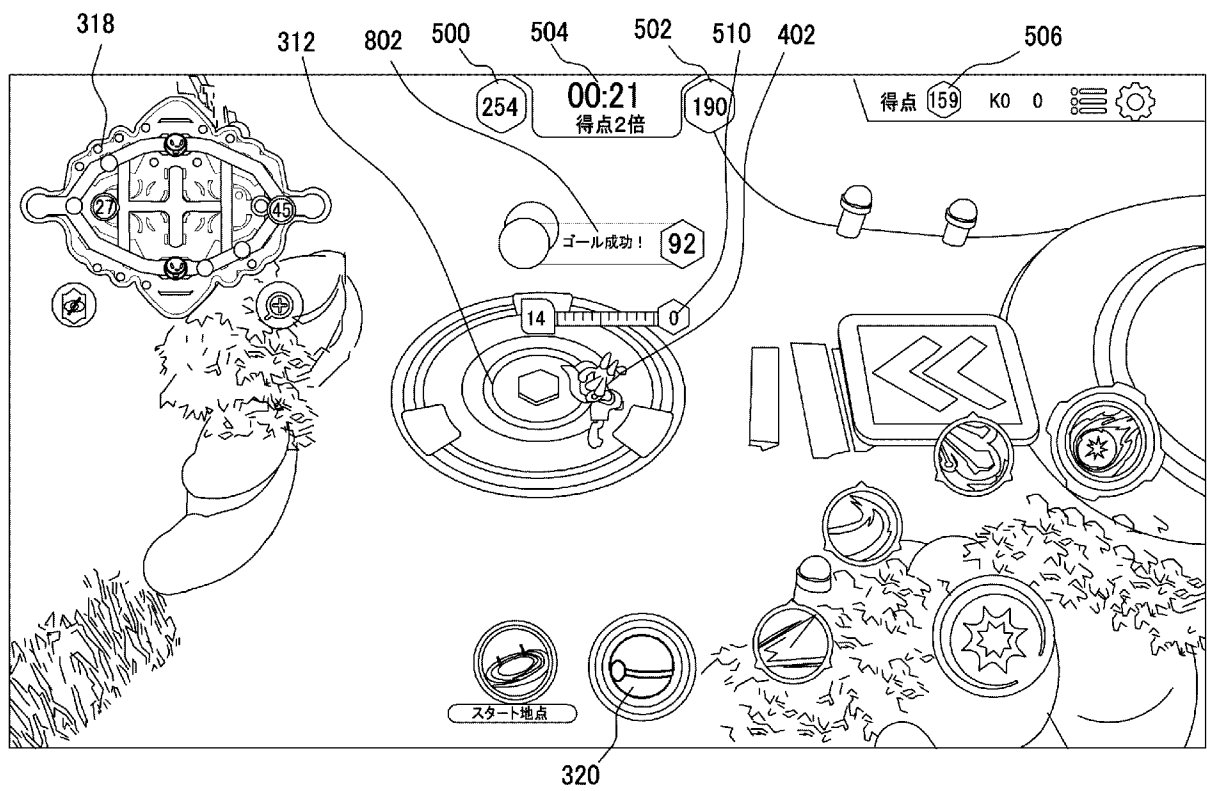
[図10]



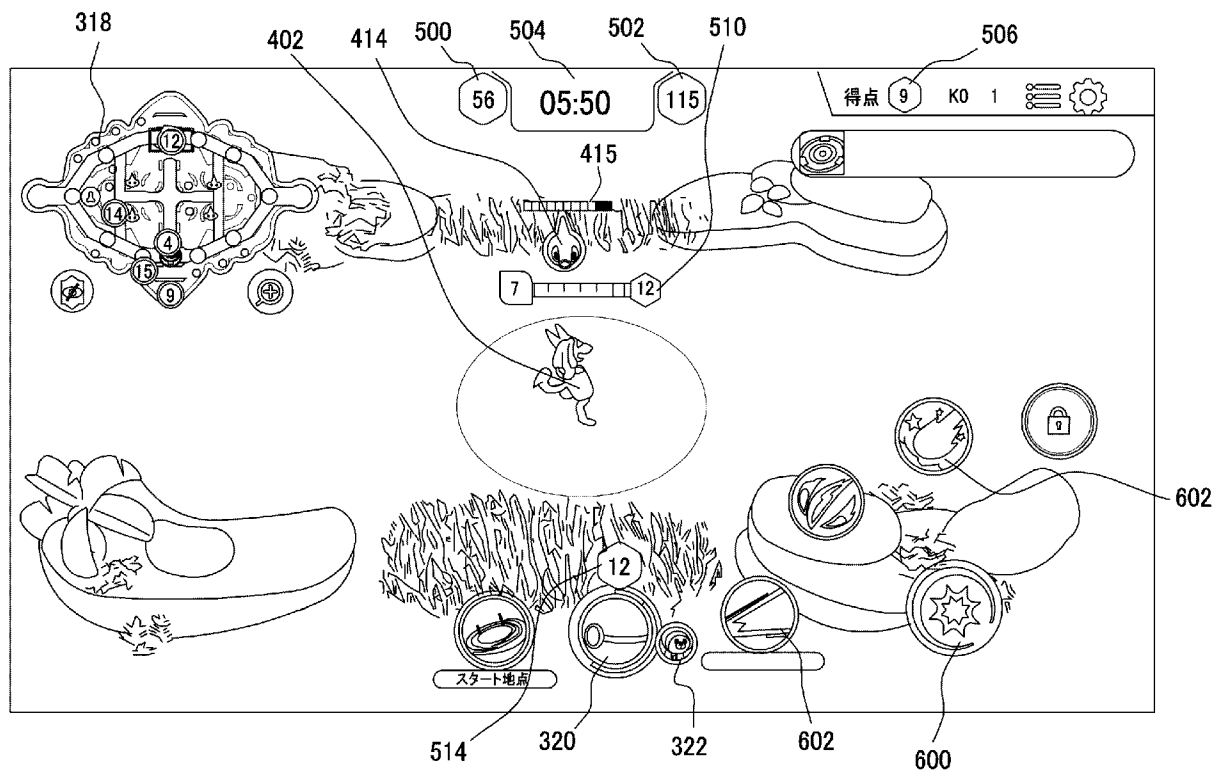
[図11]



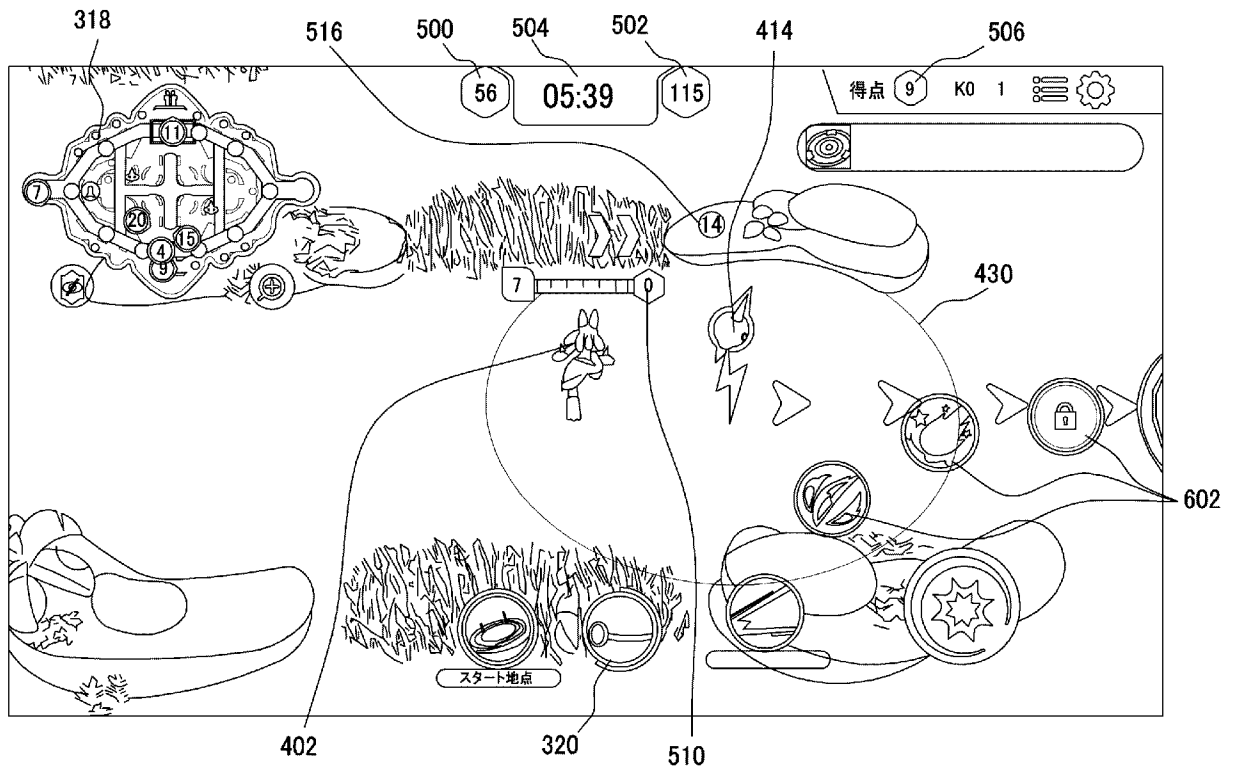
[図12]



[図13]

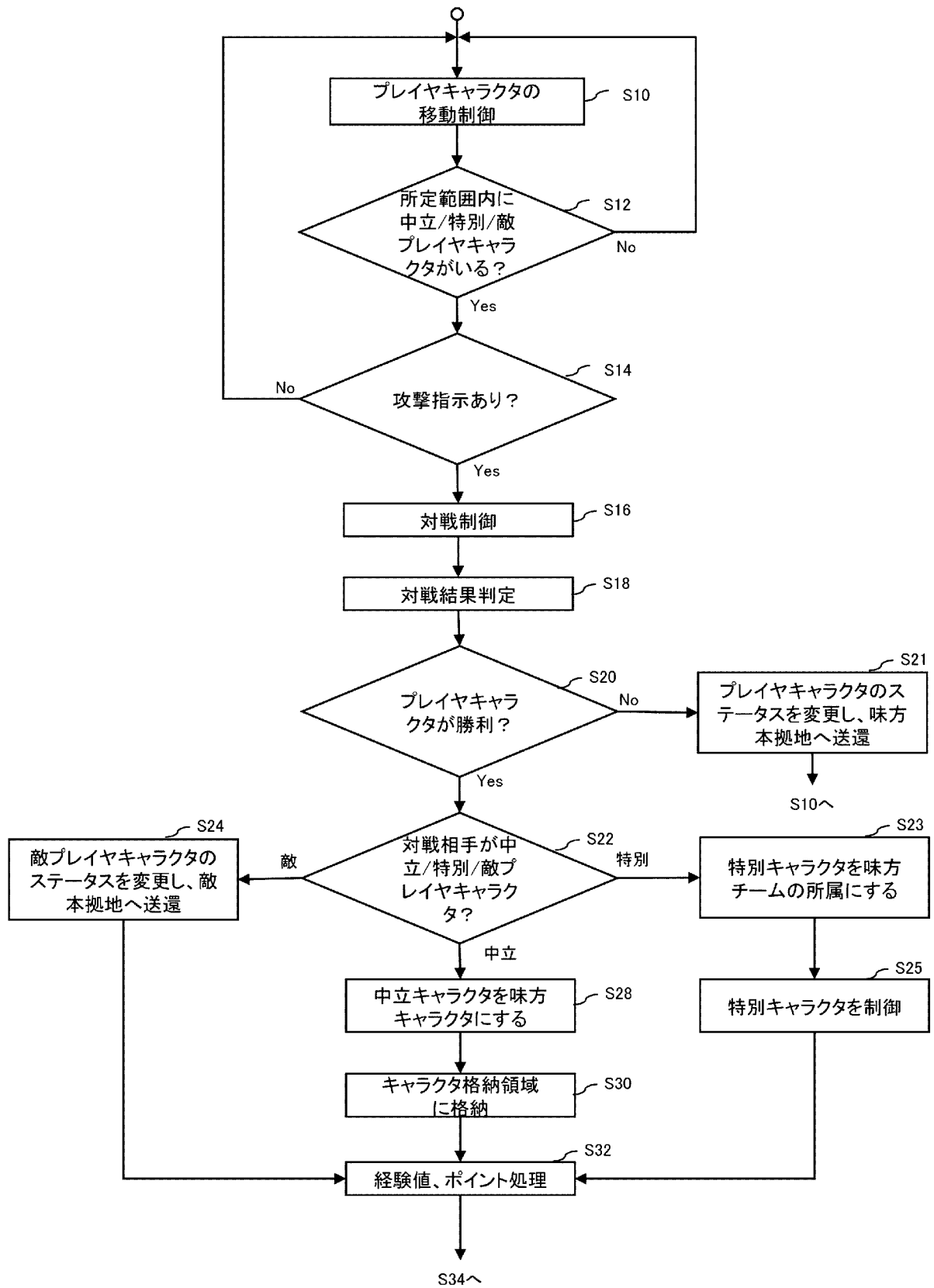


[図14]

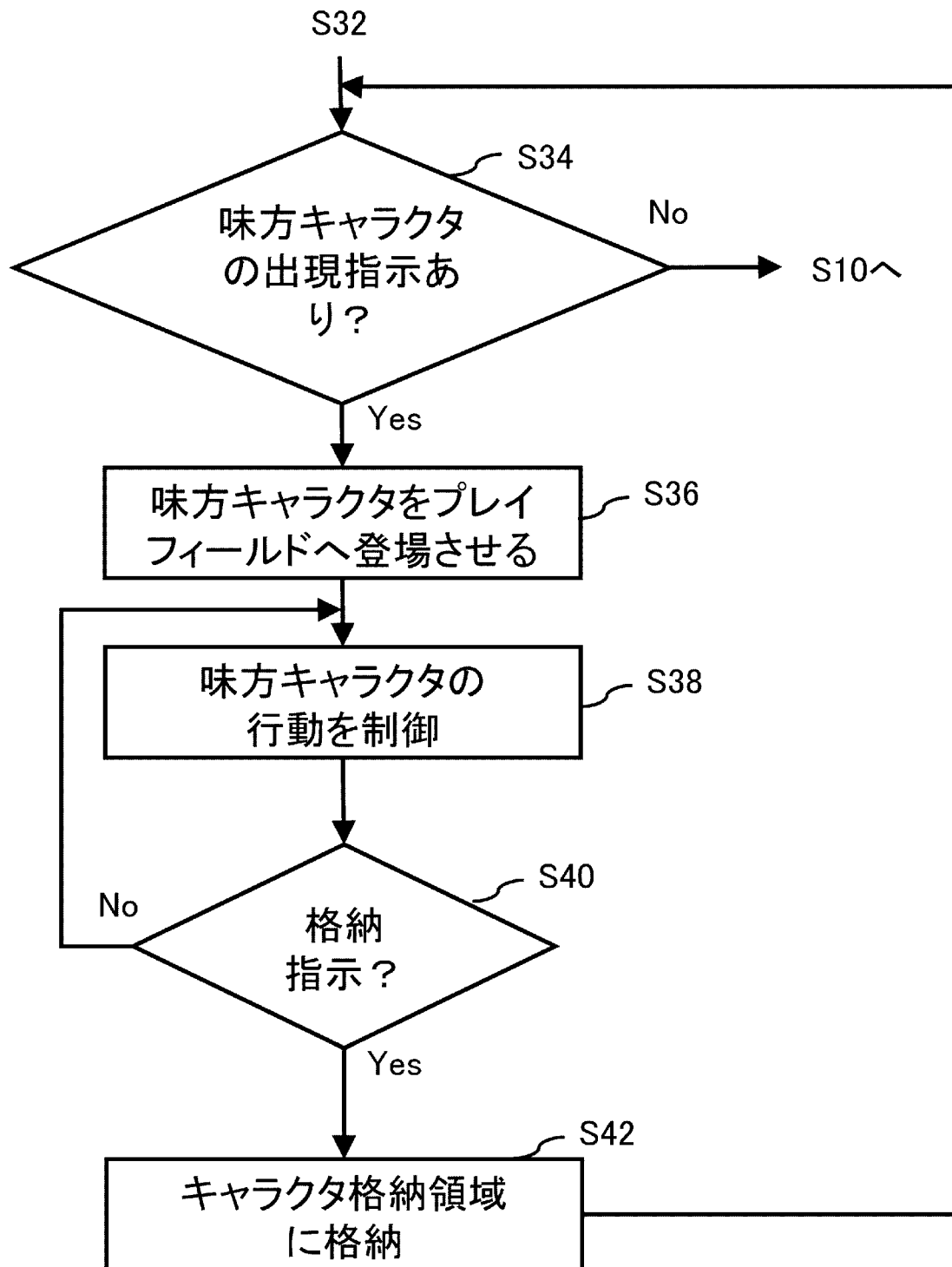


[illegible]

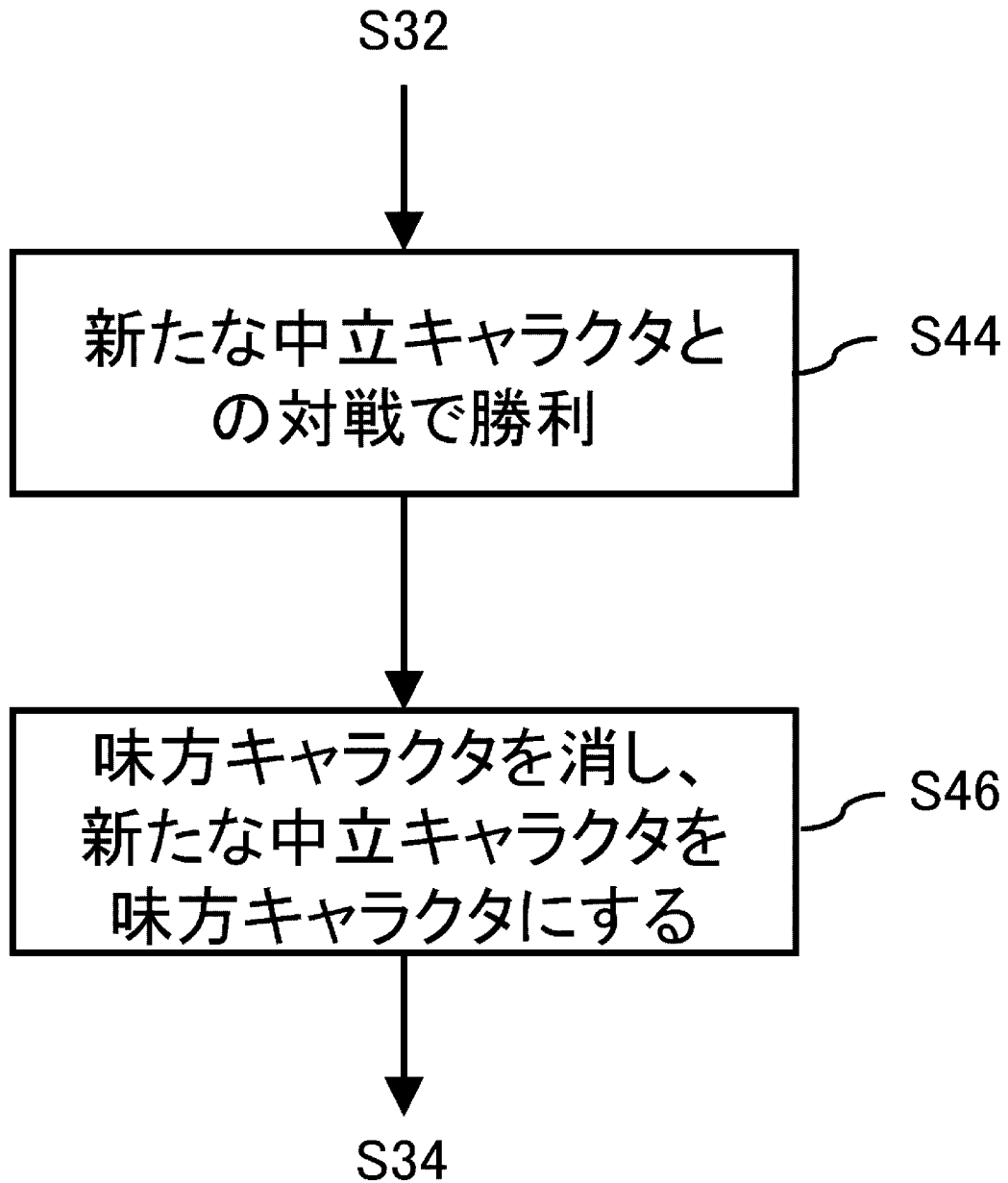
[図17]



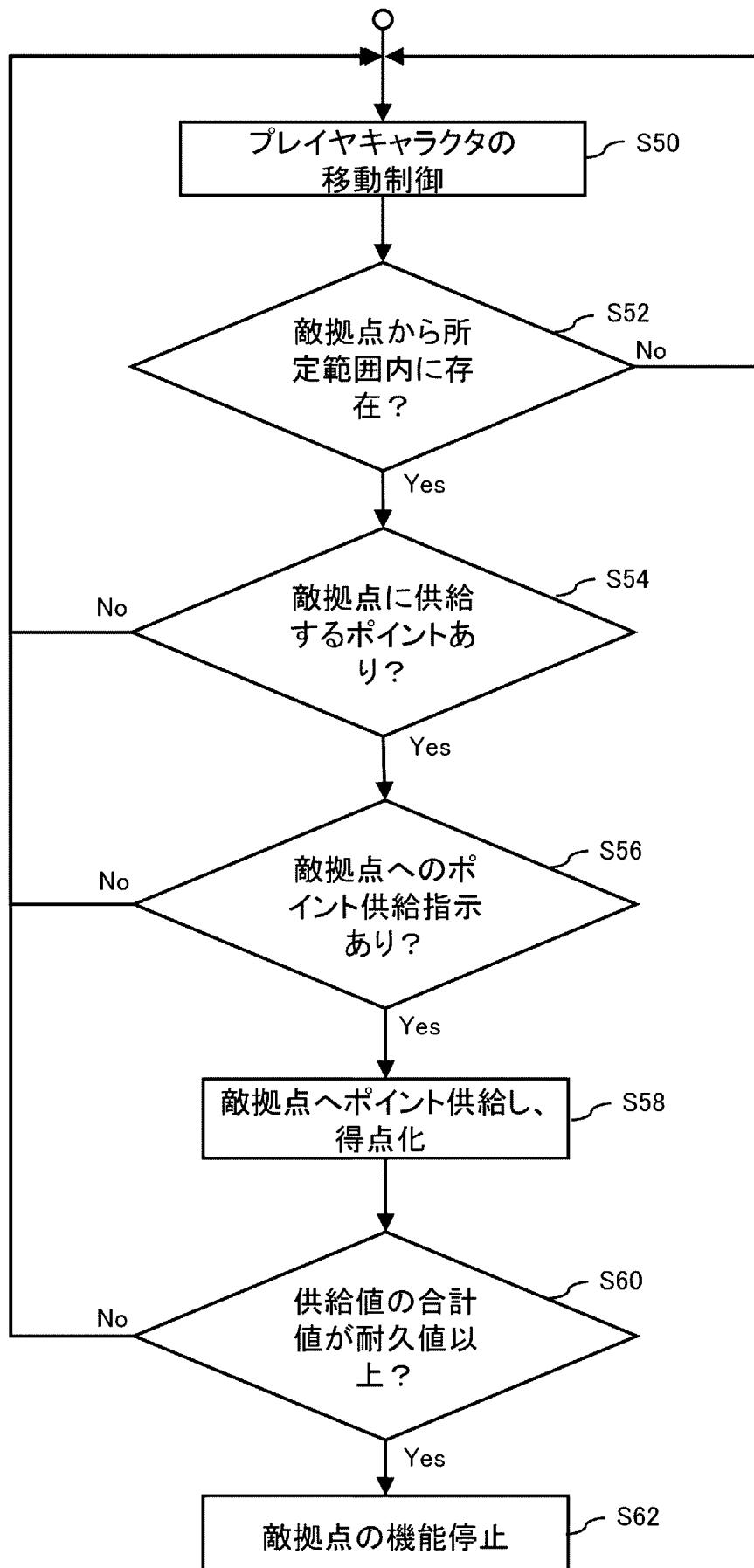
[図18]



[図19]



[図20]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/007858

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/45(2014.01)i; A63F 13/46(2014.01)i; A63F 13/55(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/822(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i
 FI: A63F13/45; A63F13/55; A63F13/46; A63F13/58; A63F13/822; A63F13/847

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
 A63F9/24, A63F13/00-A63F13/98

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

Published examined utility model applications of Japan	1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan	1971-2021
Registered utility model specifications of Japan	1996-2021
Published registered utility model applications of Japan	1994-2021

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2019-051422 A (SQUARE ENIX CO., LTD.) 04 April 2019 (2019-04-04) paragraphs [0049]-[0060], fig. 8	1-12
A	JP 2019-088421 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.) 13 June 2019 (2019-06-13) paragraphs [0047]-[0048], [0057], [0061]-[0062], [0064], [0067]-[0068], [0071], [0172], fig. 3-4	1-12
A	JP 2014-073353 A (DNA KK.) 24 April 2014 (2014-04-24) paragraphs [0036]-[0037], fig. 7	1-12



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

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

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

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

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

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

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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
 30 March 2021 (30.03.2021)

Date of mailing of the international search report
 06 April 2021 (06.04.2021)

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

Authorized officer

 Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/007858

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	OKANO, Shigehiro, 「『League of Legends』基本ルールと専門用語で戸惑わないために」, AUTOMATON [online], 13 February 2015, [retrieved on 30 March 2021], Internet, <URL: https://automaton-media.com/articles/slr/super-lol-rocket-two-step/ >, entire text, all drawings, non-official translation ("Don't be confused by the basic rules and jargon of 'League of Legends'")	1-12
A	JP 2016-129538 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 21 July 2016 (2016-07-21) entire text, all drawings	1-12
A	US 2019/0255437 A1 (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED) 22 August 2019 (2019-08-22) entire text, all drawings	1-12
A	「はくとダイノの評価とアプリ情報」, GameWith [online], 08 October 2019, [retrieved on 30 March 2021], Internet <URL: https://gamewith.jp/gamedb/show/4487?from=ios >, entire text, all drawings, non-official translation ("Evaluation and app info of me and Dino")	1-12

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2021/007858

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
JP 2019-051422 A	04 Apr. 2019	(Family: none)	
JP 2019-088421 A	13 Jun. 2019	(Family: none)	
JP 2014-073353 A	24 Apr. 2014	(Family: none)	
JP 2016-129538 A	21 Jul. 2016	(Family: none)	
US 2019/0255437 A1	22 Aug. 2019	WO 2018/103634 A1 CN 106730819 A	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/45(2014.01)i; A63F 13/46(2014.01)i; A63F 13/55(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/822(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i FI: A63F13/45; A63F13/55; A63F13/46; A63F13/58; A63F13/822; A63F13/847		
B. 調査を行った分野		
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F9/24, A63F13/00-A63F13/98		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2021年 日本国実用新案登録公報 1996-2021年 日本国登録実用新案公報 1994-2021年		
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2019-051422 A（株式会社スクウェア・エニックス）04.04.2019（2019-04-04） 段落[0049]-[0060]、図8	1-12
A	JP 2019-088421 A（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）13.06.2019 （2019-06-13） 段落[0047]-[0048], [0057], [0061]-[0062], [0064], [0067]-[0068], [0071], [0172]、図3-4	1-12
A	JP 2014-073353 A（株式会社 ディー・エヌ・エー）24.04.2014（2014-04-24） 段落[0036]-[0037]、図7	1-12
A	Shigehiro Okano, 「『League of Legends』基本ルールと専門用語で戸惑わないため に」, AUTOMATON [online], 2015.02.13, [2021年3月30日検索], インターネット <URL: https://automaton-media.com/articles/slr/super-lol-rocket-two-step/ > 全文、全図	1-12
A	JP 2016-129538 A（株式会社セガゲームス）21.07.2016（2016-07-21） 全文、全図	1-12
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に 公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若し くは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を 付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の 後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵 触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引 用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性 又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献 との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がな いと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 30.03.2021		国際調査報告の発送日 06.04.2021
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 東 芳隆 2D 7863 電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	US 2019/0255437 A1 (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED) 22.08.2019 (2019 - 08 - 22) 全文、全図	1-12
A	「ぼくとダイノの評価とアプリ情報」, GameWith [online], 2019.10.08, [2021年 3月30日検索], インターネット <URL: https://gamewith.jp/gamedb/show/4487? from=ios > 全文、全図	1-12

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2021/007858

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2019-051422	A	04.04.2019	(ファミリーなし)	
JP	2019-088421	A	13.06.2019	(ファミリーなし)	
JP	2014-073353	A	24.04.2014	(ファミリーなし)	
JP	2016-129538	A	21.07.2016	(ファミリーなし)	
US	2019/0255437	A1	22.08.2019	WO	2018/103634 A1
				CN	106730819 A