

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7142622号

(P7142622)

(45)発行日 令和4年9月27日(2022.9.27)

(24)登録日 令和4年9月15日(2022.9.15)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

A

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

請求項の数 10 (全36頁)

(21)出願番号 特願2019-233333(P2019-233333)  
 (22)出願日 令和1年12月24日(2019.12.24)  
 (62)分割の表示 特願2018-105117(P2018-105117)  
 )の分割  
 原出願日 平成30年5月31日(2018.5.31)  
 (65)公開番号 特開2020-49285(P2020-49285A)  
 (43)公開日 令和2年4月2日(2020.4.2)  
 審査請求日 令和3年5月27日(2021.5.27)

(73)特許権者 509070463  
 株式会社コロブラ  
 東京都港区赤坂九丁目7番2号  
 (74)代理人 100142365  
 弁理士 白井 宏紀  
 (72)発明者 福塚 翼  
 東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号  
 株式会社コロブラ内  
 審査官 岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム方法、および情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムに基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちから、ユーザにより操作される操作キャラクタを選択することにより編成する編成パートと、前記編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第1モードと第2モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含み、

前記複数種類のキャラクタの各々には、複数種類の属性のうちのいずれかの属性が定められており、

前記ゲームプログラムは、

前記第2モードに用いる操作キャラクタを編成する編成パートにおいて、所定の属性が定められている複数のキャラクタからなる所定キャラクタ群と、特定の属性が定められている複数のキャラクタからなる特定キャラクタ群とのうちから2以上のキャラクタを選択することにより、当該2以上のキャラクタを操作キャラクタとして編成するステップと、

前記第1モードに用いる操作キャラクタを編成する編成パートにおいて、前記所定キャラクタ群からの選択を規制して、前記特定キャラクタ群のうちから2以上のキャラクタを選択することにより、当該2以上のキャラクタを操作キャラクタとして編成するステップとを実行させ、

前記第1モードは、編成された操作キャラクタを用いて前記ゲームプログラムに基づいて動作するノンプレイヤキャラクタと対戦するモードである一方、前記第2モードは、編成

10

20

された操作キャラクタを用いて他のユーザによる操作に基づいて動作するキャラクタと対戦可能なモードを含む、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記操作キャラクタとして編成されるキャラクタの数は、前記第 1 モードのときと、前記第 2 モードのときとで同じである、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記所定の属性は、共通の第 1 の属性と、共通の第 2 の属性とを含み、

前記所定キャラクタ群は、前記第 1 の属性が定められている複数のキャラクタと、前記第 2 の属性が定められている複数のキャラクタとを含む、請求項 1 または請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記複数種類のキャラクタは、ユーザが保有するキャラクタを含み、

前記ゲームプログラムは、

付与条件が成立したときにキャラクタをユーザに付与するステップを実行させる、請求項 1 ～ 請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記ゲームプログラムは、

前記第 1 モードによるゲームの結果に応じて、当該ゲームに用いたキャラクタの有利度合いを表すパラメータを更新するステップを実行させる、請求項 1 ～ 請求項 4 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記ゲームプログラムは、

前記第 1 モードによるゲームの進行に応じて特典を付与するステップを実行させる、請求項 1 ～ 請求項 5 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプログラムは、

前記第 1 モードによるゲームの進行に応じて特典を付与するステップを実行させ、

前記特典は、前記操作キャラクタとして選択可能となるキャラクタを含み、ユーザがすでに保有しているキャラクタと同じキャラクタが付与される場合には当該キャラクタの有利度合いを表すパラメータを更新する特典を含む、請求項 1 ～ 請求項 6 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記編成するステップは、前記編成パートにおいてすでに選択されているキャラクタを重複して選択不可能であり、異なるキャラクタから選択可能とする、請求項 1 ～ 請求項 7 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記編成するステップは、前記編成パートにおいてユーザが保有しているキャラクタのみから選択可能とする、請求項 1 ～ 請求項 8 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

情報処理装置であって、

ゲームプログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部とを備え、

前記ゲームプログラムに基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちから、ユーザにより操作される操作キャラクタを選択することにより編成する編成パートと、前記編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第 1 モードと第 2 モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含み、

前記複数種類のキャラクタの各々には、複数種類の属性のうちのいずれかの属性が定められており、

前記制御部は、

10

20

30

40

50

前記第 2 モードに用いる操作キャラクタを編成する編成パートにおいて、所定の属性が定められている複数のキャラクタからなる所定キャラクタ群と、特定の属性が定められている複数のキャラクタからなる特定キャラクタ群とのうちから 2 以上のキャラクタを選択することにより、当該 2 以上のキャラクタを操作キャラクタとして編成するステップと、

前記第 1 モードに用いる操作キャラクタを編成する編成パートにおいて、前記所定キャラクタ群からの選択を規制して、前記特定キャラクタ群のうちから 2 以上のキャラクタを選択することにより、当該 2 以上のキャラクタを操作キャラクタとして編成するステップとを実行させ、

前記第 1 モードは、編成された操作キャラクタを用いて前記ゲームプログラムに基づいて動作するノンプレイヤキャラクタと対戦するモードである一方、前記第 2 モードは、編成された操作キャラクタを用いて他のユーザによる操作に基づいて動作するキャラクタと対戦可能なモードを含む、情報処理装置。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム方法、および情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、野球などの対戦ゲームがあった（非特許文献 1）。当該対戦ゲームでは、攻め側のプレイヤはバッターを操作し、守備側のプレイヤはピッチャーを操作する。また、対戦相手のプレイヤは、オンラインマッチングで選定され、対戦はオンラインで繰り広げられる。当該対戦ゲームには、野手もしくは投手を 1 人選択し、集中的にレベルを上げるキャリアハイという選手育成システムが設けられている。このシステムでは、選手 1 人を対象として、ミニゲームによるトレーニングと、試合形式によるバッティングまたはピッチングの練習とが行われ、これによって選手の能力がアップする。

20

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【文献】“プロ野球バーサス”、[online]、[平成 30 年 4 月 22 日検索]、インターネット <<https://appget.com/appli/view/69683/>>

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

当該対戦ゲームでは、対戦を重ねる毎にカードパックが付与され、付与されたカードパックを開封することで操作可能な選手が増える。このため、ユーザには、チームを強化するために、多くのカードパックを獲得して強い選手を手元に揃えようという動機付けが働く。

【0005】

しかし、ユーザの手元に揃えた選手が増えるほど、ユーザは、チーム編成に対して強い関心を持つようになり、相対的に他のゲーム要素（例えば、対戦プレイではなく、ストーリー展開を楽しむような場面など）に対する関心が低下する虞があり、改善の余地があった。

40

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、多様な観点でゲームの興趣を向上させることができる、ゲームプログラム、ゲーム方法、および情報処理装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、入力部、および表示部を備えるコンピュータにおいて実行されるゲームプログラムが提供される。このゲー

50

ムプログラムに基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザにより操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第1モードと第2モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含む。このゲームプログラムは、プロセッサに、第1モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第1ステップと、第2モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第2ステップとを実行させ、第1ステップにより特定されるキャラクタの数は、第2ステップにより特定されるキャラクタの数よりも少ない。

【0008】

一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、および表示部を備えるコンピュータにより実行されるゲーム方法が提供される。このゲーム方法に基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザにより操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第1モードと第2モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含む。このゲーム方法は、コンピュータが、第1モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第1ステップと、第2モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第2ステップとを備え、第1ステップにより特定されるキャラクタの数は、第2ステップにより特定されるキャラクタの数よりも少ない。

【0009】

一実施形態のある局面によれば、ゲームプログラムを記憶する記憶部と、ゲームプログラムを実行することにより、情報処理装置の動作を制御する制御部とを備える情報処理装置が提供される。このゲームプログラムに基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザにより操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第1モードと第2モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含む。制御部は、第1モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第1ステップと、第2モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第2ステップとを実行し、第1ステップにより特定されるキャラクタの数は、第2ステップにより特定されるキャラクタの数よりも少ない。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、多様な観点でゲームの興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】ゲームシステムの全体的な構成を示す模式図である。

【図2】ユーザ端末の機能的構成を示す図である。

【図3】ゲームサーバの機能的構成を示すブロック図である。

【図4】キャラクタ管理テーブルの一例を示す図である。

【図5】エピソード管理テーブルの一例を示す図である。

【図6】配牌スキル管理テーブルの一例を示す図である。

【図7】ツモスキル管理テーブルの一例を示す図である。

【図8】(A)はWW高校用に作成されたシングルプレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図であり、(B)はXX高校用に作成されたシングルプレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図であり、(C)はYY高校用に作成されたシングルプレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図であり、(D)はZZ高校用に作成されたシングルプレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図である。

【図9】(A)はユーザ1によって作成された対戦プレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図であり、(B)はユーザ2によって作成された対戦プレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図であり、(C)はユーザ3によって作成された対戦プレイキャラ

10

20

30

40

50

ラクタ編成管理テーブルの一例を示す図であり、(D)はユーザ4によって作成された対戦プレイキャラクタ編成管理テーブルの一例を示す図である。

【図10】編成情報管理テーブルの一例を示す図である。

【図11】ユーザ側プログラムによって実行されるシングルプレイ処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】ユーザ側プログラムによって実行されるエピソード閲覧処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】(A)は高校一覧画面の一例を示す図であり、(B)はシングルプレイキャラクタ編成画面の一例を示す図であり、(C)は対局面画面の一例を示す図であり、(D)はエピソード一覧画面の一例を示す図である。

【図14】対戦プレイモードにおいてユーザ側プログラムによって実行されるキャラクタ編成処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】対戦プレイモードにおいて管理者側プログラムによって実行されるエントリー処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】対戦プレイモードにおいて管理者側プログラムによって実行される対局前処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】対戦プレイモードにおいてユーザ側プログラムによって実行される対局処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】(A)は対戦プレイキャラクタ編成画面の一例を示す図であり、(B)は対局面画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施の形態について説明する。以下の説明では、同一の部品には同一の符号を付してある。それらの名称および機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。

【0013】

図1は、ゲームシステム1の全体的な構成を示す模式図である。本実施形態では、ゲームシステム1は、役の成立により特典(例えば点数等)を付与するゲームを提供する。ゲームの種類としては、ユーザ(プレイヤー)によって操作されるキャラクタが、他のユーザによって操作されるキャラクタまたはNPC(ノンプレイヤーキャラクタ)と対戦可能な麻雀ゲームを例示する。麻雀ゲームでは、部屋の麻雀卓に積まれた136枚あまりの牌(識別情報)の山から牌をプレイヤー毎に1つずつ引き、14枚~18枚の手牌(当該ユーザが所有する牌)の組合せからなる役の成立を目指す。

【0014】

麻雀では、家(自家または他家)、副露、晒すなどの専門用語が用いられる。ここで、家はユーザを意味し、自家は自ユーザを意味し、他家は他ユーザを意味する。また、副露は、ポン、チー、大明槓、暗槓、小明槓の総称であり、晒すは牌の模様を他ユーザに見せることを意味する。

【0015】

本実施形態の麻雀ゲームは、高校生を表す5人のキャラクタで1チームを編成し、4チームが団体戦で麻雀を行う設定となっている。各チームのキャラクタには、先鋒、次鋒、中堅、副将または大將が、オーダーとして割り当てられる。各チームのキャラクタは、当該オーダーに従って対局に臨み、当該キャラクタに関連付けられているスキルを発動させながら対局を進める。

【0016】

なお、ゲームの種類は、役の成立により特典(例えば点数等)を付与するゲームであればこれに限らず、例えば、トランプを用いたゲーム(例えばポーカー)などであってもよい。また、ゲームは、役の成立により特典(例えば点数等)を付与するゲームに限らず、ユーザが保有するキャラクタから編成したキャラクタを用いてゲームを行うものであればよく、アクションゲーム、スポーツゲームなどの他のジャンルのゲームであってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 7 】

図 1 に示すように、ゲームシステム 1 は、複数のユーザ端末 1 0 0 と、ゲームサーバ 2 0 0 とを含む。各ユーザ端末 1 0 0 とゲームサーバ 2 0 0 とは、ネットワーク 2 を介して接続されている。ネットワーク 2 は、インターネット、図示しない無線基地局によって構築される各種移動通信システム（たとえば、所謂 3 G、4 G 移動通信システム、L T E（Long Term Evolution））、または所定のアクセスポイントによってインターネットに接続可能な無線ネットワーク（たとえば Wi-Fi（登録商標））を含み得る。

## 【 0 0 1 8 】

（ユーザ端末およびゲームサーバの構成）

ユーザ端末 1 0 0 は、スマートフォン、フィーチャーフォン、P D A（Personal Digital Assistant）、またはタブレット型コンピュータ等の携帯端末であることがより好ましい。図 1 に示すように、ユーザ端末 1 0 0 は、通信バスによって互いに電氣的に接続されたプロセッサ 1 0 と、メモリ 1 1 と、ストレージ 1 2 と、通信インターフェース（I F）1 3 と、入出力 I F 1 4 と、タッチスクリーン 1 5 とを備える。

## 【 0 0 1 9 】

入出力 I F 1 4 は、U S B（Universal Serial Bus）等を介した各種データ入出力機能、および音声入出力機能を備える。

## 【 0 0 2 0 】

タッチスクリーン 1 5 は、入力部 1 5 1 と表示部 1 5 2 とを組合せた電子部品である。入力部 1 5 1 は、タッチセンシティブなデバイスであり、たとえばタッチパッド等によって構成される。表示部 1 5 2 は、たとえば液晶ディスプレイ、または有機 E L（Electro-Luminescence）ディスプレイ等によって構成される。入力部 1 5 1 は、タッチスクリーン 1 5 に対するユーザの指やスタイラスといった物体の接触または近接を検知し、操作入力として受け付ける。入力部 1 5 1 は、当該操作入力に含まれるユーザの作用（主に、タッチ操作、スワイプ操作、フリック操作、およびタップ操作等の物理的接触操作）が入力された画面位置の情報を検知して、該情報を外部へ情報信号として出力する機能を備える。タッチスクリーン 1 5 は、タッチセンシティブであればよい。タッチセンシティブなデバイスは、静電容量方式、抵抗膜方式等のどのような方式を採用したものであってもよい。

## 【 0 0 2 1 】

ゲームサーバ 2 0 0 は、ゲームに関する各種サービスを各ユーザ端末 1 0 0 に提供する。ゲームサーバ 2 0 0 は、ワークステーションまたはパーソナルコンピュータ等の汎用コンピュータであることが、より好ましい。図 1 に示すように、ゲームサーバ 2 0 0 は、通信バスによって互いに電氣的に接続されたプロセッサ 2 0 と、メモリ 2 1 と、ストレージ 2 2 と、通信インターフェース（I F）2 3 と、入出力 I F 2 4 とを備える。

## 【 0 0 2 2 】

プロセッサ 1 0、2 0 は、C P U（Central Processing Unit）、M P U（Micro Processing Unit）、G P U（Graphics Processing Unit）等を含んで構成される。プロセッサ 1 0 は、ユーザ端末 1 0 0 全体の動作を制御する。プロセッサ 2 0 は、ゲームサーバ 2 0 0 全体の動作を制御する。

## 【 0 0 2 3 】

メモリ 1 1、2 1 は、R O M（Read Only Memory）および R A M（Random Access Memory）等の揮発性記憶装置で構成され得る主記憶装置を含んで構成される。

## 【 0 0 2 4 】

ストレージ 1 2、2 2 は、フラッシュメモリまたは H D D（Hard Disk Drive）などの不揮発性記憶装置によって構成され得る補助記憶装置を含んで構成される。メモリ 1 1 には、プロセッサ 1 0 がストレージ 1 2 からロードした各種プログラムおよびデータが一時的に記憶される。メモリ 2 1 には、プロセッサ 2 0 がストレージ 2 2 からロードした各種プログラムおよびデータが一時的に記憶される。これによりメモリ 1 1 は、プロセッサ 1 0 に対して作業領域を提供する。メモリ 2 1 は、プロセッサ 2 0 に対して作業領域を提供する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 5 】

ゲームサーバ 2 0 0 のストレージ 2 2 には、ゲームプログラム等のゲームデータが格納される。ユーザ端末 1 0 0 のストレージ 1 2 には、ゲームサーバ 2 0 0 からダウンロードされるゲームプログラム等のゲームデータが格納される。当該ゲームプログラムは、メモリ 1 1、2 1 に展開される。プロセッサ 1 0 は、メモリ 1 1 に展開されるゲームプログラムを実行する。プロセッサ 2 0 は、メモリ 2 1 に展開されるゲームプログラムを実行する。メモリ 1 1 には、プロセッサ 1 0 が当該ゲームプログラムに従って動作している間に生成した各種ゲームデータも一時的に格納される。メモリ 2 1 には、プロセッサ 2 0 が当該ゲームプログラムに従って動作している間に生成した各種ゲームデータも一時的に格納される。

10

## 【 0 0 2 6 】

通信 I F 1 3、2 3 は、ユーザ端末 1 0 0 とゲームサーバ 2 0 0 との間で各種データを送受信するための通信制御機能を備える。通信制御機能には、たとえば、無線 L A N ( L o c a l A r e a N e t w o r k ) 接続機能、有線 L A N、無線 L A N、携帯電話回線網を介したインターネット接続機能、近距離無線通信機能等が含まれる。

## 【 0 0 2 7 】

本実施形態では、各種データは、所定のゲームプログラム、ユーザ情報、ゲーム情報等のゲームデータ、それらをユーザ端末 1 0 0 とゲームサーバ 2 0 0 との間に送受信させる指示、および、ゲームを進行させるための指示を含む。

## 【 0 0 2 8 】

たとえばプロセッサ 1 0 は、通信 I F 1 3 を介してユーザ I D をゲームサーバ 2 0 0 に送信することによって、当該ユーザ I D に関連付けられたオブジェクト（キャラクタ、配牌スキル、ツモスキル、配牌、ツモ牌、捨て牌等）に関する情報をゲームサーバ 2 0 0 から受信する。また、プロセッサ 1 0 は、ユーザ作用に基づいて麻雀卓に牌を配置し、ゲームの結果として取得されたゲームポイント（点棒）を、通信 I F 1 3 を介してゲームサーバ 2 0 0 に送信する。

20

## 【 0 0 2 9 】

ゲームサーバ 2 0 0 の入出力 I F 2 4 は、マウス、キーボード等の情報入力機器である入力部、および、液晶ディスプレイ等の出力部を備えており、コンピュータの情報をモニタリングするために用いられる。

30

## 【 0 0 3 0 】

（ユーザ端末の機能的構成）

図 2 は、ユーザ端末 1 0 0 の機能的構成を示す図である。ユーザ端末 1 0 0 は、プロセッサ 1 0、メモリ 1 1、ストレージ 1 2、通信 I F 1 3、および入出力 I F 1 4 等の協働によって、制御部 1 1 0 および記憶部 1 2 0 として機能し得る。記憶部 1 2 0 にはゲームプログラムが格納されている。このゲームプログラムは、主記憶上に展開されかつ制御部 1 1 0 において実行される。また、本実施形態では、このゲームプログラムは、プロセッサ 1 0 およびメモリ 1 1 を備えるユーザ端末 1 0 0 に対し、麻雀ゲームを進行させる制御部 1 1 0 および記憶部 1 2 0 としてユーザ端末 1 0 0 を機能させるプログラムである。

## 【 0 0 3 1 】

制御部 1 1 0 は、当該ゲームプログラムによって、作用受付部 1 1 1、端末処理部 1 1 2、タイマー部 1 1 3、端末判定部 1 1 4、表示制御部 1 1 5、報酬計算部 1 1 6、および送受信部 1 1 7 として機能し得る。制御部 1 1 0 が当該ゲームプログラムに従って動作している間に生成した各種ゲームデータ、および制御部 1 1 0 によって利用される各種ゲームデータも、主記憶上に一時的に格納される。

40

## 【 0 0 3 2 】

作用受付部 1 1 1 は、タッチスクリーン 1 5 の入力部 1 5 1 に対するユーザの作用を検知する。作用受付部 1 1 1 は、タッチスクリーン 1 5 およびその他の入出力 I F 1 4 を介したコンソールによる操作指示等から、いかなる入力になされたかを判別し、その結果を端末処理部 1 1 2 等の必要な要素に出力する。作用受付部 1 1 1 は、タッチスクリーン 1

50

５に対する作用入力となされた場合には、入力位置の座標情報および作用の種類（タッチ操作、スライド動作等）を検知する。また、作用受付部１１１は、連続して検知されていた入力途切れることを検知することによって、タッチスクリーン１５から接触入力解除されたことを検知する。

#### 【００３３】

端末処理部１１２は、ユーザ端末１００全体の動作を制御し、各要素間におけるデータの送受信、およびゲームの実行に必要な演算処理その他の処理を行う。端末処理部１１２は、たとえば、作用受付部１１１によって検知された作用に基づいて、ゲームプログラムに従ったゲームを展開させ、その結果を示すゲーム画像を描画するように、表示制御部１１５に指示する。また、端末処理部１１２は、タッチスクリーン１５に対する操作入力に基づいて仮想空間内におけるゲームオブジェクトを操作する。また、端末処理部１１２は、タッチスクリーン１５に対する操作入力および演算処理の結果等に基づいて、記憶部１２０に記憶されている各種データの更新等の処理を行う。なお、端末処理部１１２は、ゲームの進行状態に応じて、ゲーム空間の視野を指定するための仮想カメラの位置を制御してもよい。

10

#### 【００３４】

タイマー部１１３は、麻雀部屋内の時刻を規定するとともに、麻雀部屋内の時間の経過を計測する。タイマー部１１３は、たとえば、牌がツモられた時刻を記憶部１２０に記憶させ、その後経過した時間を測定する。タイマー部１１３は、測定することによって得られる時間情報を端末判定部１１４に提供する。端末判定部１１４は、タイマー部１１３および記憶部１２０を参照して、今回のツモから所定時間が経過したか否かなどを判定できる。

20

#### 【００３５】

表示制御部１１５は、ゲームサーバ２００から受信したユーザ情報、ゲームプログラムによる演算結果、およびユーザの入力部１５１に対する作用に基づいて、表示部１５２に表示される画像を生成する。本実施形態では、ユーザ端末１００は、配牌、牌山、ツモ牌、捨て牌、ボン、チー、カン、ロンあがり、ツモあがり、流局等などの対局の開始から終了までに刻々と変化するゲーム情報をゲームサーバ２００から取得し、この情報を用いて対局画面の画像を生成する。なお、これらのゲーム情報は、ユーザ端末１００側においても記憶しているものであってもよい。表示制御部１１５は、端末処理部１１２によるゲーム進行制御に応じて表示画像を更新する。

30

#### 【００３６】

報酬計算部１１６は、作用受付部１１１から受信した操作に基づいて、各ユーザに提供される報酬を算出して、ユーザに付与する。たとえば報酬計算部１１６は、ユーザに付与される点棒を算出し、ユーザに付与する。

#### 【００３７】

送受信部１１７は、ゲームサーバ２００から各種情報を受信したり、ゲームサーバ２００に各種情報を送信したりする。送受信部１１７は、制御部１１０の制御によって各種情報をゲームサーバ２００に対して送信する。ゲームサーバ２００は、ネットワーク２および通信ＩＦ２３を介して当該情報を受信し、送受信部２１１が情報の内容を識別して受け付ける。送受信部１１７は、たとえば、ユーザ端末１００上で動作可能なゲームプログラム、ユーザ情報、ゲーム画面等のゲーム空間情報、自ユーザの配牌、牌山、他のユーザの捨て牌、他のユーザによるボン、チー、カン、ロンあがり、ツモあがり等のゲーム情報を、ゲームサーバ２００から受信することができる。なお、これらの情報は、ユーザ端末１００側においても記憶しているものであってもよい。一方、送受信部１１７は、ユーザ情報、自ユーザの捨て牌、自ユーザによるボン、チー、カン、ロンあがり、ツモあがり等のゲーム情報を、ゲームサーバ２００に送信することができる。

40

#### 【００３８】

記憶部１２０には、制御部１１０が前述の各部として機能するために必要なデータが記憶されている。当該データとしては、たとえば、ゲームプログラム、ゲーム情報、および

50



ユーザ情報が含まれる。ゲーム情報としては、オブジェクト管理テーブル等が挙げられる。ユーザ情報としては、ユーザ管理テーブル等が挙げられる。

【 0 0 3 9 】

本実施形態では、ゲームプログラムは、ユーザの立場で麻雀ゲームを進めるユーザ側プログラムと、管理者の立場で当該麻雀ゲームを取り仕切る管理者側プログラムとによって構成されている。また、本実施形態では、自ユーザにより操作されるキャラクタが3人のNPCと対局を行うシングルプレイモードと、自ユーザにより操作されるキャラクタが3人の他ユーザによりそれぞれ操作される3人のキャラクタとオンラインで対局を行う対戦プレイモードとが準備されている。

【 0 0 4 0 】

このうち、シングルプレイモードでは、自ユーザと3人のNPCとで麻雀卓を囲むパーティが構成され、対局が開始される。また、対局結果に応じて自ユーザが操作するキャラクタのパラメータが増加し、所定の閲覧条件が成立することで当該キャラクタに関連付けられたエピソードの閲覧が許可される。

【 0 0 4 1 】

一方、対戦プレイモードでは、ユーザ1～4のうちのいずれか1人がホストとして部屋を作り、残りの3人のユーザがゲストとして当該部屋に入ることによって、麻雀卓を囲むパーティが構成され、対局が開始される。管理者側プログラムは、ホスト役のユーザによって操作されるユーザ端末100において起動し、対局を仕切る。

【 0 0 4 2 】

本実施形態では、麻雀ゲームに用いる情報が各ユーザのユーザ端末100において管理されている。図4は、ユーザ端末100の記憶部120において管理されている情報のうち、各ユーザが獲得しているキャラクタを管理するためのキャラクタ管理テーブル301を示しており、図5は、各ユーザが獲得しているキャラクタのエピソードを管理するためのエピソード管理テーブル302を示している。このため、キャラクタ管理テーブル301およびエピソード管理テーブル302の設定内容は、ユーザ毎に異なる。

【 0 0 4 3 】

また、図6に示す配牌スキル管理テーブル303と、図7に示すツモスキル管理テーブル304とは、当該ユーザ端末100の記憶部120にデフォルトで設けられる。ただし、各テーブルに設定された配牌スキルまたはツモスキルは、運営側の操作により更新可能である。

【 0 0 4 4 】

また、シングルプレイモードのために、各ユーザが操作するユーザ端末100の記憶部120には、図8(A)～図8(D)に示すシングルプレイキャラクタ編成管理テーブル(以下、第1の編成管理テーブルともいう。)305ww～305zzが設けられている。第1の編成管理テーブル305ww～305zzの設定は、ユーザ操作に応じて更新される。

【 0 0 4 5 】

さらに、対戦プレイモードのために、ユーザ1が操作するユーザ端末100の記憶部120には、図9(A)に示す対戦プレイキャラクタ編成管理テーブル(以下、第2の編成管理テーブルともいう。)306aが設けられており、ユーザ2が操作するユーザ端末100の記憶部120には、図9(B)に示す第2の編成管理テーブル306bが設けられており、ユーザ3が操作するユーザ端末100の記憶部120には、図9(C)に示す第2の編成管理テーブル306cが設けられており、ユーザ4が操作するユーザ端末100の記憶部120には、図9(D)に示す第2の編成管理テーブル306dが設けられている。第2の編成管理テーブル306a～306dの設定もまた、ユーザ操作に応じて更新される。

【 0 0 4 6 】

キャラクタは、所定の抽選(いわゆるガチャ)により獲得され、あるいはユーザがクリアしたイベント(いわゆるステージ、クエストともいう。)の報酬として獲得される。こ

10

20

30

40

50

のため、ユーザ１～４の各々が獲得しているキャラクタの数や種類は、抽選回数、抽選結果、イベントのクリア回数等に応じて異なる。また、抽選においては、獲得可能な複数種類のキャラクタや、キャラクタ各々の獲得率などが定められた抽選テーブルが用いられる。抽選テーブル（獲得可能なキャラクタや獲得率など）は、ゲームサーバ２００において管理されており、随時更新される。抽選テーブルが更新されることにより、ユーザが獲得可能となるキャラクタが新たに追加・更新される。その結果、シングルプレイモードにおける抽選やイベントクリアによりユーザが新たなキャラクタを獲得し、獲得したキャラクタを用いて編成して対戦プレイモードでゲームを行うといったゲームサイクルを提供することができる。

【００４７】

図１０に示す編成情報管理テーブル３０７は、対戦プレイモードにおいて第２の編成管理テーブル３０６ａ～３０６ｄの設定が完了した後に、ホスト役のユーザが操作するユーザ端末１００の記憶部１２０に設けられる。

【００４８】

（ゲームサーバの機能的構成）

図３は、ゲームサーバ２００の機能的構成を示すブロック図である。ゲームサーバ２００は、各ユーザ端末１００にゲーム進行に必要な情報を提供するゲーム提供機能を有している。ゲームサーバ２００は、ユーザ端末１００からゲーム情報を受信し、ユーザ端末１００上で動作可能なゲームプログラム、Ｗｅｂページ（ゲーム画面等）、ユーザ情報およびゲームパラメータ等の各種ゲームデータ、各種通知等を送信する。ゲームサーバ２００は、プロセッサ２０、メモリ２１、ストレージ２２、通信ＩＦ２３、入出力ＩＦ２４等の協働によって、制御部２１０および記憶部２２０として機能し得る。

【００４９】

図３に示すように、制御部２１０は、記憶部２２０に格納されたゲームプログラムによって、送受信部２１１、サーバ処理部２１２、データ管理部２１３、マッチング部２１４、計測部２１５として機能し得る。本実施形態では、このゲームプログラムは、プロセッサ２０およびメモリ２１を備えるゲームサーバ２００に対し、麻雀ゲームを進行させる制御部２１０および記憶部２２０としてゲームサーバ２００を機能させるプログラムであり、管理者の立場で当該麻雀ゲームを取り仕切る上述の管理者側プログラムも含んでいる。

【００５０】

送受信部２１１は、各ユーザ端末１００から送信される各種情報を受信したり、各ユーザ端末１００に各種情報を送信したりする。

【００５１】

各ユーザ端末１００は、制御部１１０の制御に基づいて各種情報をゲームサーバ２００に対して送信する。ゲームサーバ２００は、ネットワーク２および通信ＩＦ２３を介して当該情報を受信し、送受信部２１１が情報の内容を識別して受け付ける。

【００５２】

送受信部２１１は、記憶部２２０に格納されている各種管理テーブルを参照する。送受信部２１１は、必要に応じてデータ管理部２１３によって更新された各種管理テーブルを参照して、必要な処理を実行する。当該情報には、各ユーザに配られる牌の組合せを特定するための配牌情報、配牌の後に残った牌を特定するための牌山情報、各ユーザによるポン、チー、カンなどの情報が含まれる。

【００５３】

また、送受信部２１１は、ユーザ端末１００上で動作可能なゲームプログラム、ユーザ情報、ゲーム画面等のゲーム空間情報、各ユーザの配牌、牌山、各ユーザの捨て牌、各ユーザによるポン、チー、カン、ロンあがり、ツモあがり等のゲーム情報をユーザ端末１００に送信する。

【００５４】

サーバ処理部２１２は、ゲームサーバ２００全体の動作を制御し、各要素間におけるデータの送受信、および、ゲームの進行に必要な演算処理を行う。サーバ処理部２１２は、

10

20

30

40

50

たとえば、送受信部 2 1 1 が受信したユーザ端末 1 0 0 からの情報または要求に基づいて、ゲームプログラムに従った演算処理を実行する。そして、その結果としての各種ユーザ情報、ゲーム情報等のゲームデータ、およびゲームプログラム等を、通信 I F 1 3 を介してユーザ端末 1 0 0 に送信することによって、ユーザ端末 1 0 0 においてさらにゲームを進行させる。

【 0 0 5 5 】

データ管理部 2 1 3 は、サーバ処理部 2 1 2 における各種演算結果に基づいて、記憶部 2 2 0 に格納されている各種ゲームデータ、およびデータベースのレコードを、追加、更新、または削除することによって、必要な処理を実行する。

【 0 0 5 6 】

送受信部 2 1 1 は、例えば、ユーザが麻雀卓に牌を晒すようにユーザ端末 1 0 0 に作用を与えると、その結果としてユーザが保有するオブジェクト情報およびゲームポイントに関する情報をユーザ端末 1 0 0 から受信する。サーバ処理部 2 1 2 は、受信された情報に基づいて必要な処理を実行し、一方、データ管理部 2 1 3 はユーザ情報およびゲーム情報を更新する。

【 0 0 5 7 】

また、例えば、送受信部 2 1 1 がユーザ端末 1 0 0 から捨て牌を実行する要求を受信した場合、データ管理部 2 1 3 は、捨て牌の情報を、ユーザ情報と、捨て牌の配置位置等に関するゲーム情報とに関連付けて記憶する。

【 0 0 5 8 】

マッチング部 2 1 4 は、複数のユーザを所定のゲーム空間に関連付ける。たとえばマッチング部 2 1 4 は、ユーザがホストとして部屋を作る操作を行った場合、当該ユーザをホストとし、他のプレイヤーをゲストとするパーティをマッチングによって組成し、当該パーティに属する複数のプレイヤーを同じ麻雀部屋に一時的に関連付ける。

【 0 0 5 9 】

計測部 2 1 5 は、タイマー部 1 1 3 と同様に、麻雀部屋内の時刻を規定するとともに、麻雀部屋内の時間を計測する機能を有する。計測部 2 1 5 は、例えば、対局開始時に発動させたいスキルを選択するための画面が表示された時刻からの経過時間を計測する。計測部 2 1 5 は、麻雀部屋の時間情報を生成し、タイマー部 1 1 3 で生成された麻雀部屋の時間情報と照合する。これにより、ユーザ端末 1 0 0 とゲームサーバ 2 0 0 において麻雀部屋の時間情報が同期され、各種時間情報の計測および判定を円滑に実施し得る。

【 0 0 6 0 】

記憶部 2 2 0 には、ゲームプログラムおよびユーザの認証プログラム等が格納されている。また、記憶部 2 2 0 には、ユーザ管理テーブル等のユーザ情報、オブジェクト管理テーブル等のゲーム情報を管理するデータベースが構築されていてもよい。記憶部 2 2 0 には、図 4 に示すキャラクタ管理テーブル 3 0 1 と、図 5 に示すエピソード管理テーブル 3 0 2 と、図 6 に示す配牌スキル管理テーブル 3 0 3 と、図 7 に示すツモスキル管理テーブル 3 0 4 と、図 8 ( A ) ~ 図 8 ( D ) に示す第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 w w ~ 3 0 5 z z と、図 9 ( A ) ~ 図 9 ( D ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a ~ 3 0 6 d と、図 1 0 に示す編成情報管理テーブル 3 0 7 とを設けるようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

(キャラクタ管理テーブル)

図 4 を参照して、キャラクタ管理テーブル 3 0 1 は、高校生を表す複数のキャラクタのグループ属性(高校および学年)と、当該複数のキャラクタの各々に関連付けられた配牌スキルと、ツモスキルと、各種パラメータとを管理する。ここで、配牌スキルは、対局開始時の配牌の組合せに関するスキルであり、対局開始時に発動可能である。一方、ツモスキルは、対局中のツモ牌の引き等に関するスキルであり、対局中に発動可能である。また、各種パラメータは、麻雀ゲームにおけるキャラクタの有利度合いを示し、対局結果に応じて更新される。

【 0 0 6 2 】

10

20

30

40

50

図 4 によれば、キャラクタ A 1 のグループ属性は WW 高校 2 年生を表し、キャラクタ B 1 のグループ属性は WW 高校 2 年生を表し、キャラクタ C 1 のグループ属性は WW 高校 2 年生を表し、キャラクタ D 1 のグループ属性は WW 高校 2 年生を表し、キャラクタ E 1 のグループ属性は WW 高校 1 年生を表す。

【 0 0 6 3 】

また、キャラクタ A 1 には、配牌スキルとして筒子マスターが関連付けられ、ツモスキルとして爆速街道が関連付けられる。キャラクタ B 1 には、配牌スキルとして索子マスターが関連付けられ、ツモスキルとして気合乗せが関連付けられる。キャラクタ C 1 には、配牌スキルとして対子爆弾が関連付けられ、ツモスキルとして危機感知能力が関連付けられる。キャラクタ D 1 には、配牌スキルとして断ヤオマスターが関連付けられ、ツモスキルとして必殺河拾いが関連付けられる。キャラクタ E 1 には、配牌スキルとして槓子爆弾が関連付けられ、ツモスキルとして秘儀ツパメ返しに関連付けられる。

【 0 0 6 4 】

なお、本実施形態では、ユーザが同じキャラクタを複数（重複）保有することはなく、同じキャラクタがキャラクタ管理テーブル 3 0 1 に重複して設定されることはない。即ち、各ユーザは、同じキャラクタを重複して保有することはできない。これによって、異なるキャラクタによるチーム編成ひいては戦術の多様化が促される（戦術の固定化が抑制される）。抽選やイベントクリアにより、既に保有しているキャラクタを獲得した場合には、既に保有しているキャラクタが強化（例えば、各種パラメータが向上）されるか、キャラクタを強化するための素材アイテムが付与されるなどの報酬がユーザに付与される。

【 0 0 6 5 】

（エピソード管理テーブル）

図 5 を参照して、エピソード管理テーブル 3 0 2 は、キャラクタ管理テーブル 3 0 1 に設定されたキャラクタのエピソードを管理する。エピソードは、キャラクタに対するユーザの愛着を高めるために、当該キャラクタの私生活における出来事や、思い出深い経験・体験、他のキャラクタとの出会いなどを描いたストーリーであり、当該エピソードを再生するクエストはストーリークエストと呼ばれる。エピソードの閲覧は、シングルプレイモードにおける対局で閲覧条件が成立することにより許可される。閲覧が許可されたエピソードがユーザ操作によって再生されると、ストーリークエストの達成条件が成立し、クエスト報酬として新たなキャラクタがユーザに付与される。

【 0 0 6 6 】

なお、閲覧条件としては、当該キャラクタが特定の役（例えば、三色同順）で上がること、当該キャラクタが特定の牌（例えば、一索）をツモって上がること、当該キャラクタが特定のスキルを発動させて上がること（例えば、キャラクタ B 1 が怒涛のスリカエを発動させて上がること）などが想定される。また、クエスト報酬は、ユーザが既に保有しているキャラクタを強化するものや、強化するための素材アイテムを付与するものであってよい。

【 0 0 6 7 】

図 5 によれば、キャラクタ A 1 には、エピソード E p . a 1 0 ~ E p . a 1 2 が関連付けられる。エピソード E p . a 1 0 には閲覧条件 a 1 0 が設定され、エピソード E p . a 1 1 には閲覧条件 a 1 1 が設定され、エピソード E p . a 1 2 には閲覧条件 a 1 2 が設定される。キャラクタ B 1 には、エピソード E p . b 1 0 ~ E p . b 1 2 が関連付けられる。エピソード E p . b 1 0 には閲覧条件 b 1 0 が設定され、エピソード E p . b 1 1 には閲覧条件 b 1 1 が設定され、エピソード E p . b 1 2 には閲覧条件 b 1 2 が設定される。

【 0 0 6 8 】

キャラクタ C 1 には、エピソード E p . c 1 0 ~ E p . c 1 2 が関連付けられる。エピソード E p . c 1 0 には閲覧条件 c 1 0 が設定され、エピソード E p . c 1 1 には閲覧条件 c 1 1 が設定され、エピソード E p . c 1 2 には閲覧条件 c 1 2 が設定される。キャラクタ D 1 には、エピソード E p . d 1 0 ~ E p . d 1 2 が関連付けられる。エピソード E p . d 1 0 には閲覧条件 d 1 0 が設定され、エピソード E p . d 1 1 には閲覧条件 d 1 1

が設定され、エピソード E p . d 1 2 には閲覧条件 d 1 2 が設定される。キャラクタ E 1 には、エピソード E p . e 1 0 ~ E p . e 1 2 が関連付けられる。エピソード E p . e 1 0 には閲覧条件 e 1 0 が設定され、エピソード E p . e 1 1 には閲覧条件 e 1 1 が設定され、エピソード E p . e 1 2 には閲覧条件 e 1 2 が設定される。

【 0 0 6 9 】

また、図 5 の例では、キャラクタ A 1 については、エピソード E p . a 1 0 および E p . a 1 1 の閲覧が許可されており、エピソード E p . a 1 2 の閲覧が制限されている。キャラクタ B 1 については、エピソード E p . b 1 0 および E p . b 1 1 の閲覧が許可されており、エピソード E p . b 1 2 の閲覧が制限されている。キャラクタ C 1 については、エピソード E p . c 1 0 の閲覧が許可されており、エピソード E p . c 1 1 および E p . c 1 2 の閲覧が制限されている。キャラクタ D 1 については、エピソード E p . d 1 0 の閲覧が許可されており、エピソード E p . d 1 1 および E p . d 1 2 の閲覧が制限されている。キャラクタ E 1 については、エピソード E p . e 1 0 ~ E p . e 1 2 の閲覧が制限されている。

【 0 0 7 0 】

なお、エピソード、閲覧条件および閲覧の許可・制限の区別は、他のキャラクタについても、上述の同じ態様で各キャラクタに関連付けられている。

【 0 0 7 1 】

( 配牌スキル管理テーブル )

図 6 を参照して、配牌スキル管理テーブル 3 0 3 は、対局開始時に発動可能な配牌スキルの詳細と、当該配牌スキルを発動させるための条件とを管理する。また、配牌スキルは、対局開始時の配牌の組合せに関するスキルであり、筒子マスター、索子マスター、萬子マスター、字牌マスター、断ヤオマスター、三元メイカー、四喜メイカー、暗刻爆弾、順子爆弾、対子爆弾および槓子爆弾が設定される。

【 0 0 7 2 】

筒子マスターは 8 枚以上の筒子を配牌に含めるスキルであり、索子マスターは 8 枚以上の索子を配牌に含めるスキルであり、萬子マスターは 8 枚以上の萬子を配牌に含めるスキルであり、字牌マスターは 9 枚以上の字牌を配牌に含めるスキルであり、断ヤオマスターは 1 0 枚以上の断ヤオ牌を配牌に含めるスキルである。

【 0 0 7 3 】

三元メイカーは大三元のタネを 6 枚以上配牌に含めるスキルであり、四喜メイカーは小四喜のタネを 7 枚以上配牌に含めるスキルであり、暗刻爆弾は 2 組以上の暗刻を配牌に含めるスキルであり、順子爆弾は 2 組以上の順子を配牌に含めるスキルであり、対子爆弾は 4 組以上の対子を配牌に含めるスキルであり、槓子爆弾は 1 組以上の槓子を配牌に含めるスキルである。

【 0 0 7 4 】

筒子マスターについては、大将戦または昼刻の対局でスキル発動条件が成立し、索子マスターについては、4 局またはキャラクタが北家となる対局でスキル発動条件が成立し、萬子マスターについては、キャラクタの順位が最下位の対局でスキル発動条件が成立する。字牌マスターについては、先鋒戦またはキャラクタが子となる対局でスキル発動条件が成立し、断ヤオマスターについては、副将戦またはキャラクタが東家となる対局でスキル発動条件が成立し、三元メイカーについては、オラス前の対局でスキル発動条件が成立する。

【 0 0 7 5 】

四喜メイカーについては、3 局またはキャラクタが親となる対局でスキル発動条件が成立し、暗刻爆弾については、中堅戦またはキャラクタが南家となる対局でスキル発動条件が成立し、順子爆弾については、トップとの点数差が 2 0 0 0 0 点以上の対局でスキル発動条件が成立する。対子爆弾については、次鋒戦または夕刻の対局でスキル発動条件が成立し、槓子爆弾については、順位が最下位の対局でスキル発動条件が成立する。

【 0 0 7 6 】

対局の状況が不利であるほどスキル発動条件が成立し易くなるように当該スキル発動条件を規定すれば、配牌スキルの発動による逆転可能性が高くなり、ひいてはゲームの興趣が高くなる。なお、図7におけるスキル発動条件は、スキルに対して予め定められている例について説明したが、これに限らず、同じスキルであっても、当該スキルを備えるキャラクターの種類やゲームの進行状況（戦況等）に応じて異なるようにしてもよい。

【0077】

（ツモスキル管理テーブル）

図7を参照して、ツモスキル管理テーブル304は、対局中に発動可能なツモスキルの詳細と、当該ツモスキルを発動させるための条件とを管理する。また、ツモスキルとしては、筒子無双、索子無双、萬子無双、字牌無双、断ヤオ無双、ヤオ九無双、ないものねだり、強欲な右手、無難な左手、未来予知、危機察知能力、ぶっこ抜き、秘技ツバメ返し、怒涛のスリカエ、必殺河拾い、爆速街道、気合い乗せ、危機感知能力が設定される。

10

【0078】

ツモスキルの種類としては、特定の種類の牌が引き易くなるスキルを含む。例えば、筒子無双は3巡連続で筒子を引き寄せるスキルであり、索子無双は3巡連続で索子を引き寄せるスキルである。萬子無双は3巡連続で萬子を引き寄せるスキルであり、字牌無双は3巡連続で字牌を引き寄せるスキルである。断ヤオ無双は3巡連続で断ヤオ牌を引き寄せるスキルであり、ヤオ九無双は3巡連続でヤオ九牌を引き寄せるスキルである。

【0079】

ツモスキルの種類としては、自家の手牌またはツモ牌の履歴に基づいて定まる牌が引き易くなるスキルを含む。例えば、ないものねだりは、3巡連続でこれまでに一度も引いていない牌を引き寄せるスキルである。強欲な右手は、3巡連続で既に手牌に持っている牌を引き寄せるスキルである。無難な左手は、3巡連続でまだ一度も捨てていない牌を引き寄せるスキルである。

20

【0080】

ツモスキルの種類としては、将来のツモ牌をユーザに報知するスキルを含む。例えば、未来予知は、3回分の未来のツモ牌を予知するスキルである。ツモスキルの種類としては、他家の手牌または捨て牌の履歴に基づいて、ユーザに有利な情報を報知するものであるとしてもよい。例えば、危機察知能力は、捨てようとした牌が誰かの当たり牌だった場合、危機を察知して捨てないようにナビゲーションをしてくれるスキルである。

30

【0081】

ツモスキルの種類としては、自家の手牌の少なくとも一部を山牌または捨て牌と入れ替えるスキルを含む。例えば、ぶっこ抜きは、指定した4牌を山の4牌と入れ替えるスキルである。秘技ツバメ返しは、手牌全てを山牌と入れ替えるスキルである。怒涛のスリカエは、ツモった牌が気に入らなければ、次の牌とすり替えることができるスキルである。必殺河拾いは、捨て牌を河から拾い、代わりに手牌1枚を河に置くスキルである。

【0082】

ツモスキルの種類としては、上述のスキルのほかに、自家にとって有利となるツモ牌を引く様々なスキルを含む。例えば、爆速街道は、シャンテン数が1つ下がるツモをするスキルである。気合い乗せは、裏ドラが必ず乗るようにするスキルである。危機感知能力は、指定した種類の牌が危険牌かどうか分かるスキルである。

40

【0083】

なお、危機察知能力では、捨てようとする牌の指定が求められるのに対して、危機感知能力では、牌の種類が指定が求められるに留まる。このため、危機の到来を予知する能力としては、危機察知能力の方が危機感知能力よりも精度が高いと言える。また、シャンテンとは、最短で何回ツモればテンパイ可能かを示す用語である。

【0084】

スキル発動条件としては、例えばテンパイに至るまでのシャンテン数に基づいたものとしてもよい。図7の例では、筒子無双は、自家の手牌が3シャンテン以上のときにスキル発動条件が成立する。スキル発動条件としては、例えば、自家の順位、場（東何局である

50

か等)、局における捨て牌の巡目(残りの山牌の数)に基づいたものとしてもよい。図7の例では、ないものねだりは、自家が2着以下で自家の手牌が3シャンテン以下のときに、スキル発動条件が成立する。スキル発動条件としては、例えば、自家または他家の行動に基づいたものとしてもよい。図7の例では、気合い乗せは、自家がリーチした後にスキル発動条件が成立する。

【0085】

なお、図7におけるスキル発動条件は、スキルに対して予め定められている例について説明したが、これに限らず、同じスキルであっても、当該スキルを備えるキャラクタの種類やゲームの進行状況(戦況等)に応じて異なるようにしてもよい。

【0086】

(第1の編成管理テーブル)

シングルプレイモードでは、ユーザからの操作に基づいて、複数の高校(WW高校、XX高校、YY高校およびZZ高校)のうちから1つの高校が選択され、当該高校に所属する複数のキャラクタのうちから麻雀ゲームに用いる5人の操作キャラクタが編成される。

【0087】

具体的には、図8(A)に示す第1の編成管理テーブル305wwには、キャラクタ管理テーブル301に設定された複数のキャラクタのうち、WW高校に所属するキャラクタのみから編成可能となり、WW高校に所属するキャラクタのうち、ユーザ操作に基づく5人のキャラクタが登録される。図8(B)に示す第1の編成管理テーブル305xxには、当該複数のキャラクタのうち、XX高校に所属するキャラクタのみから編成可能となり、XX高校に所属するキャラクタのうち、ユーザ操作に基づく5人のキャラクタが登録される。

【0088】

図8(C)に示す第1の編成管理テーブル305yyには、当該複数のキャラクタのうち、YY高校に所属するキャラクタのみから編成可能となり、YY高校に所属するキャラクタのうち、ユーザ操作に基づく5人のキャラクタが登録される。図8(D)に示す第1の編成管理テーブル305zzには、当該複数のキャラクタのうち、ZZ高校に所属するキャラクタのみから編成可能となり、ZZ高校に所属するキャラクタのうち、ユーザ操作に基づく5人のキャラクタが登録される。

【0089】

即ち、第1の編成管理テーブル305ww~305zzの各々に編成可能なキャラクタは、同じ高校に所属するキャラクタに限られる。ただし、編成されたキャラクタのオーダーは、ユーザ操作に応じて変更可能となっている。この結果、第1の編成管理テーブル305wwにおいては、例えば、キャラクタB1が先鋒として編成され、キャラクタD1が次鋒として編成され、キャラクタE1が中堅として編成され、キャラクタC1が副将として編成され、キャラクタA1が大将として編成される。

【0090】

なお、WW高校、XX高校、YY高校およびZZ高校の各々に所属するキャラクタの数を5人として、チームに編成可能なキャラクタを固定し、ユーザに高校のみを選択させるようにしてもよい。逆に、ユーザによる高校の選択を制限し、選択可能な高校(例えばWW高校)に所属する複数のキャラクタのうちの5人のキャラクタをユーザ操作に応じてチームに編成するようにしてもよい。また、ユーザによる高校の選択を制限するとともに、選択可能な高校(例えばWW高校)に所属するキャラクタの数を5人として、当該5人のキャラクタを固定的にチームに編成するようにしてもよい。なお、オーダーについては、ユーザ操作によって変更可能としてもよく、逆に変更不可能としてもよい。

【0091】

(第2の編成管理テーブル)

対戦プレイモードでは、ユーザからの操作に基づいて、WW高校、XX高校、YY高校およびZZ高校に所属する複数のキャラクタのうちから麻雀ゲームに用いる5人の操作キャラクタが編成される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 2 】

具体的には、図 9 ( A ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a には、ユーザ 1 のユーザ端末 1 0 0 が管理するキャラクタ管理テーブル 3 0 1 上の複数のキャラクタのうち、ユーザ 1 の操作に従う 5 人のキャラクタが登録される。図 9 ( B ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 b には、ユーザ 2 のユーザ端末 1 0 0 が管理するキャラクタ管理テーブル 3 0 1 上の複数のキャラクタのうち、ユーザ 2 の操作に従う 5 人のキャラクタが登録される。

## 【 0 0 9 3 】

図 9 ( C ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 c には、ユーザ 3 のユーザ端末 1 0 0 が管理するキャラクタ管理テーブル 3 0 1 上の複数のキャラクタのうち、ユーザ 3 の操作に従う 5 人のキャラクタが登録される。図 9 ( D ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 d には、ユーザ 4 のユーザ端末 1 0 0 が管理するキャラクタ管理テーブル 3 0 1 上の複数のキャラクタのうち、ユーザ 4 の操作に従う 5 人のキャラクタが登録される。

10

## 【 0 0 9 4 】

即ち、第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a ~ 3 0 6 d の各々には、高校を跨いで 5 人のキャラクタを編成することができる。換言すれば、編成パートにおいて編成される操作キャラクタの数は、シングルプレイモードと対戦プレイモードとの間で結果的に一致 ( 5 人 ) するものの、シングルプレイモードに対応して編成することが可能なキャラクタの数は、対戦プレイモードに対応して編成することが可能なキャラクタの数よりも少ない。

## 【 0 0 9 5 】

これは、シングルプレイモードにおいて編成することが可能なキャラクタの組合せの数が、対戦プレイモードにおいて編成することが可能なキャラクタの組合せの数よりも少ないことを意味する。これによって、シングルプレイモードでは、ゲーム結果に応じて開放されるストーリーや付与されるキャラクタ、能力アップ等に対してユーザの関心が集中するといった効果を奏し、プレイモードに応じた多様な観点でゲームの興趣を高めることができる。なお、第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a ~ 3 0 6 d に編成されたキャラクタのオーダーも、ユーザ 1 ~ 4 の操作に応じて変更可能となっている。

20

## 【 0 0 9 6 】

この結果、第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a においては、例えば、キャラクタ E 1 が先鋒として編成され、キャラクタ A 4 が次鋒として編成され、キャラクタ C 1 が中堅として編成され、キャラクタ D 3 が副将として編成され、キャラクタ B 2 が大将として編成される。

30

## 【 0 0 9 7 】

( 編成情報管理テーブル )

図 1 0 を参照して、ホスト役のユーザが操作するユーザ端末 1 0 0 の記憶部 1 2 0 またはゲームサーバ 2 0 0 の記憶部 2 2 0 には、編成情報管理テーブル 3 0 7 が作成される。具体的には、編成情報管理テーブル 3 0 7 は、対戦プレイモードにおいて、図 9 ( A ) ~ 図 9 ( D ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a ~ 3 0 6 d が作成された後、当該管理テーブル 3 0 6 a ~ 3 0 6 d の設定に基づいて作成される。この結果、編成情報管理テーブル 3 0 7 には、当該管理テーブル 3 0 6 a ~ 3 0 6 d に設定されたキャラクタおよびオーダーが反映される。

40

## 【 0 0 9 8 】

( シングルプレイモードにおける動作について )

シングルプレイモードが選択されたとき、ユーザ端末 1 0 0 の制御部 1 1 0 は、記憶部 1 2 0 に記憶されたユーザ側プログラムに従って、図 1 1 に示すシングルプレイ処理を実行する。

## 【 0 0 9 9 】

ステップ S 0 1 では、図 1 3 ( A ) に示す高校一覧画面をタッチスクリーン 1 5 に表示する。図 1 3 ( A ) によれば、当該一覧画面には、「 W W 高校 」ボタンと、「 X X 高校 」ボタンと、「 Y Y 高校 」ボタンと、「 Z Z 高校 」ボタンと、「 戻る 」ボタンとが縦に並んで表示される。

50



## 【 0 1 0 0 】

なお、ユーザ端末 1 0 0 の記憶部 1 2 0 には、上述のように、図 8 ( A ) ~ 図 8 ( D ) に示す第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 w w ~ 3 0 5 z z が設けられている。「 W W 高校 」ボタンは、第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 w w と関連付けられており、「 X X 高校 」ボタンは、第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 x x と関連付けられており、「 Y Y 高校 」ボタンは、第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 y y と関連付けられており、「 Z Z 高校 」ボタンは、第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 z z と関連付けられている。

## 【 0 1 0 1 】

ステップ S 0 2 では、「 W W 高校 」ボタン、「 X X 高校 」ボタン、「 Y Y 高校 」ボタンおよび「 Z Z 高校 」ボタンのいずれかがタッチされたか否か（高校選択操作が行われたか否か）を、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。高校選択操作が行われたと判定されなかったときは、ステップ S 0 3 に進み、「戻る」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。「戻る」ボタンがタッチされたと判定されなかったときは、ステップ S 0 2 に戻り、「戻る」ボタンがタッチされたと判定されたときは、シングルプレイ処理を終了する。

10

## 【 0 1 0 2 】

ステップ S 0 2 において、高校選択操作が行われたと判定されたときは、ステップ S 0 4 に進み、図 1 3 ( B ) に示すシングルプレイキャラクタ編成画面（以下、第 1 の編成画面ともいう）をタッチスクリーン 1 5 に表示する。図 1 3 ( B ) によれば、当該編成画面は、編成キャラクタエリア T M 1 と、候補キャラクタエリア C H 1 とを有する。また、候補キャラクタエリア C H 1 の下側には、「戻る」ボタンと「対局開始」ボタンとが左右に並んで表示される。

20

## 【 0 1 0 3 】

編成キャラクタエリア T M 1 には、高校一覧画面上でタッチされたボタンに関連付けられている第 1 の編成管理テーブル上の 5 人のキャラクタが、スクロール表示可能な態様で表示される。各キャラクタの上側には、当該キャラクタのオーダーが表示され、各キャラクタの下側には、当該キャラクタのグループ属性が表示される。

## 【 0 1 0 4 】

例えば、キャラクタ A 1 ~ E 1 が図 8 ( A ) に示すように第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 w w に設定されている状態で、「 W W 高校 」ボタンがタッチされると、キャラクタ D 1 、 E 1 および C 1 が、編成キャラクタエリア T M 1 に表示される。このとき、キャラクタ D 1 は左側に配され、キャラクタ E 1 は中央に配され、キャラクタ C 1 は右側に配される。

30

## 【 0 1 0 5 】

また、キャラクタ D 1 の上側に表示されたオーダーは次鋒を示し、キャラクタ E 1 の上側に表示されたオーダーは中堅を示し、キャラクタ C 1 の上側に表示されたオーダーは副将を示す。キャラクタ D 1 の下側に表示されたグループ属性は W W 高校 2 年を示し、キャラクタ E 1 の下側に表示されたグループ属性は W W 高校 1 年を示し、キャラクタ C 1 の下側に表示されたグループ属性は W W 高校 2 年を示す。

## 【 0 1 0 6 】

候補キャラクタエリア C H 1 には、キャラクタ管理テーブル 3 0 1 に設定された複数のキャラクタのうち、高校一覧画面上でタッチされたボタンに描かれている高校に所属するキャラクタが、スクロール表示可能な態様で表示される。表示されたキャラクタのいずれか 1 人がタッチされると、タッチされたキャラクタのグループ属性と各種パラメータとが、編成キャラクタエリア T M 1 の下端部に表示される。

40

## 【 0 1 0 7 】

例えば、高校一覧画面上で「 W W 高校 」ボタンがタッチされた場合は、 W W 高校 に所属するキャラクタがキャラクタ管理テーブル 3 0 1 から特定され、当該キャラクタが候補キャラクタエリア C H 1 に表示される。図 1 3 ( B ) は、このうち最も左側のキャラクタ G 1 がタッチされた状態を示し、この結果、キャラクタ G 1 のグループ属性と各種パラメータとが編成キャラクタエリア T M 1 の下端部に表示される。

50

## 【 0 1 0 8 】

ステップ S 0 5 では、キャラクタの編成を変更する操作（以下、第 1 の操作ともいう。）が行われたか否かを、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。候補キャラクタエリア C H 1 に表示されたいずれかのキャラクタがタッチされ、タッチ位置が編成キャラクタエリア T M 1 に表示されたいずれかのキャラクタの位置に移動されると、第 1 の操作が行われたと判定される。このときはステップ S 0 6 に進み、第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 w w ~ 3 0 5 z z のうち、高校一覧画面上でタッチされたボタンに関連付けられている第 1 の編成管理テーブルを更新する。

## 【 0 1 0 9 】

具体的には、候補キャラクタエリア C H 1 上でタッチされたキャラクタを、タッチ位置の移動先に表示されたキャラクタの代わりに、当該第 1 の編成管理テーブルに設定する。例えば、図 1 3 ( B ) に示す状態で、候補キャラクタエリア C H 1 上のキャラクタ G 1 がタッチされ、タッチ位置が編成キャラクタエリア T M 1 上のキャラクタ E 1 に移動すると、キャラクタ G 1 が、キャラクタ E 1 の代わりに第 1 の編成管理テーブル 3 0 5 w w に設定される。この結果、キャラクタ G 1 には中堅のオーダーが割り当てられる。

10

## 【 0 1 1 0 】

ステップ S 0 7 では、更新された第 1 の編成管理テーブルに対応するように、第 1 の編成画面を更新する。即ち、図 1 3 ( B ) に示す状態で、候補キャラクタエリア C H 1 上のキャラクタ G 1 がタッチされ、タッチ位置が編成キャラクタエリア T M 1 上のキャラクタ E 1 に移動すると、キャラクタ G 1 が、キャラクタ E 1 の代わりに編成キャラクタエリア T M 1 に表示される。

20

## 【 0 1 1 1 】

第 1 の編成画面の更新が完了すると、ステップ S 0 8 に進む。なお、ステップ S 0 5 において第 1 の操作が行われたと判定されなかったときは、ステップ S 0 6 および S 0 7 の処理を行うことなくステップ S 0 8 に進む。

## 【 0 1 1 2 】

ステップ S 0 8 では、第 1 の編成画面上の「対局開始」ボタンがタッチされたか否かを、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。「対局開始」ボタンがタッチされたと判定されなかったときはステップ S 0 9 に進み、第 1 の編成画面上の「戻る」ボタンがタッチされたか否かを、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。「戻る」ボタンがタッチされたと判定されなければステップ S 0 5 に戻り、「戻る」ボタンがタッチされたと判定されればステップ S 0 1 に戻る。

30

## 【 0 1 1 3 】

ステップ S 0 8 において「対局開始」ボタンがタッチされたと判定されたときは、ステップ S 1 0 に進み、団体戦による対局を実行する。このとき、タッチスクリーン 1 5 には、図 1 3 ( C ) に示す対局画面が表示される。図 1 3 ( C ) によれば、当該対局画面は、麻雀卓エリア M T 1 と手牌エリア T H 1 とツモスキルエリア T S 1 とによって構成される。

## 【 0 1 1 4 】

対局に挑むキャラクタに関連付けられた配牌スキルの発動条件が成立しなかった場合、手牌エリア T H 1 には、無作為な配牌が表示される。一方、当該配牌スキルの発動条件が成立した場合、手牌エリア T H 1 には、当該配牌スキルに従う配牌が表示される。また、ツモスキルエリア T S 1 には、当該キャラクタに関連付けられたツモスキルを表すアイコンが表示される。対局の途中で、当該ツモスキルの発動条件が成立すると、当該アイコンがハイライトされる。

40

## 【 0 1 1 5 】

例えば、キャラクタ B 1 が臨む対局が 4 局である場合、またはキャラクタ B 1 が北家として対局に臨む場合、キャラクタ B 1 に関連付けられている索子マスターの発動条件が成立する。この場合、8 枚以上の索子を含む配牌が実行される。

## 【 0 1 1 6 】

また、キャラクタ B 1 については、気合乗せを示すアイコンがツモスキルエリア T S 1

50

に表示される。ユーザがリーチすると、気合乗せの発動条件が成立し、気合乗せを示すアイコンがハイライトされる。気合乗せは、当該アイコンに対するタッチ操作によって発動され、この結果、ユーザに対して裏ドラが必ず乗るように牌山における牌の並び替えが行われる。いずれかのキャラクタが上がるか、対局が流れると、清算を経て今回の対局が終了する。

【 0 1 1 7 】

なお、上述の処理のうち、ステップ S 0 1 ~ S 0 9 の処理が、団体戦に挑む 5 人のキャラクタを編成する編成パートに対応し、ステップ S 1 0 の処理が、当該 5 人のキャラクタに団体戦を行わせるゲームパート（シングルプレイモードによる対戦パート）に対応する。

【 0 1 1 8 】

団体戦による対局が終了すると、ステップ S 1 1 に進み、当該団体戦に出場したキャラクタの各種パラメータを当該団体戦による対局結果に応じて更新する。ステップ S 1 2 では、当該団体戦に出場したキャラクタに関連付けられているエピソードのうち閲覧が制限されているエピソードを、図 5 に示すエピソード管理テーブル 3 0 2 から特定する。ステップ S 1 3 では、特定したエピソードに設定されている閲覧条件のうちのいずれかの閲覧条件が成立したか否かを、当該団体戦による対局結果に基づいて判定する。

【 0 1 1 9 】

いずれかの閲覧条件が成立したと判定されたときは、ステップ S 1 4 に進み、成立した閲覧条件が関連付けられているエピソードの閲覧が許可されるようにエピソード管理テーブル 3 0 2 の設定を更新する。シングルプレイ処理は、ステップ S 1 4 の処理の後に終了する。

【 0 1 2 0 】

図 5 によれば、キャラクタ A 1 については、エピソード E p . a 1 2 の閲覧が制限されており、キャラクタ B 1 については、エピソード E p . b 1 2 の閲覧が制限されており、キャラクタ C 1 については、エピソード E p . c 1 1 の閲覧が制限されており、キャラクタ D 1 については、エピソード E p . d 1 1 の閲覧が制限されており、キャラクタ E 1 については、エピソード E p . e 1 0 の閲覧が制限されている。このため、閲覧条件 a 1 2、b 1 2、c 1 1、d 1 1 および e 1 0 が成立したか否かが団体戦による対局結果に基づいて判定され、成立した閲覧条件が関連付けられているエピソードの閲覧が許可される。

【 0 1 2 1 】

なお、ステップ S 1 3 において、いずれかの閲覧条件が成立したと判定されなかった場合、シングルプレイ処理は、ステップ S 1 4 の処理を実行することなく終了する。

【 0 1 2 2 】

エピソード閲覧操作が行われると、ユーザ端末 1 0 0 の制御部 1 1 0 は、記憶部 1 2 0 に記憶されたユーザ側プログラムに従って、図 1 2 に示すエピソード閲覧処理を実行する。なお、エピソード閲覧操作は、シングルプレイモードまたは対戦プレイモードにおける対局が行われていないときであれば、いつでも受け付けられる。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 2 1 では、図 1 3 ( D ) に示すエピソード一覧画面をタッチスクリーン 1 5 に表示する。図 1 3 ( D ) によれば、当該一覧画面は、キャラクタエリア M C 1 と、エピソード一覧エリア E P 1 とを有する。また、エピソード一覧エリア E P 1 の下側には、「戻る」ボタンが表示される。

【 0 1 2 4 】

キャラクタエリア M C 1 には、図 4 に示すキャラクタ管理テーブル 3 0 1 に設定された複数のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタの上半身画像と、当該キャラクタのグループ属性および各種パラメータとが、スクロール表示可能な態様で表示される。エピソード一覧エリア E P 1 には、キャラクタエリア M C 1 に表示されたキャラクタに関連付けられたエピソードを示すアイコンの一覧が、図 5 に示すエピソード管理テーブル 3 0 2 に基づいて表示される。

【 0 1 2 5 】

図 1 3 ( D ) の例では、キャラクタ H 1 の上半身画像と、当該キャラクタのグループ属性および各種パラメータとが、キャラクタエリア M C 1 に表示される。また、キャラクタ H 1 に関連付けられたエピソードを示すアイコンの一覧が、エピソード一覧エリア E P 1 に表示される。当該アイコンのうち閲覧が制限されているエピソードを示すアイコンには、鍵を表す画像が表示される。エピソードの閲覧が許可されているのか、制限されているのかは、鍵を表す画像を手掛かりに判断することができる。

#### 【 0 1 2 6 】

ステップ S 2 2 では、エピソードを選択する操作（エピソード一覧エリア E P 1 上のいずれかのアイコンをタッチする操作であり、第 2 の操作ともいう。）が行われたか否かを、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。第 2 の操作が行われたと判定されると、ステップ S 2 3 に進み、タッチされたアイコンに対応するエピソードの閲覧が許可されているか否かを、キャラクタ管理テーブル 3 0 1 に基づいて判定する。当該エピソードの閲覧が許可されていると判定されると、ステップ S 2 4 に進み、当該エピソードをタッチスクリーン 1 5 上で再生する。

#### 【 0 1 2 7 】

即ち、ゲームパートは、エピソードを再生する特定パートを含み、当該特定パートへの移行はシングルプレイモードにおける対局結果に応じて許可される。この結果、シングルプレイモードにおけるゲームの興趣が向上する。

#### 【 0 1 2 8 】

ステップ S 2 4 の処理が完了すると、ステップ S 2 5 に進み、新たなキャラクタをユーザに付与する。具体的には、当該キャラクタのグループ属性、配牌スキル、ツモスキル、各種パラメータをキャラクタ管理テーブル 3 0 1 に設定するとともに、当該キャラクタのエピソードをエピソード管理テーブル 3 0 2 に設定する。この結果、シングルプレイモードにおいて新たなキャラクタを獲得し、獲得したキャラクタを用いて対戦プレイモードでゲームを行うといったゲームサイクルを提供することができる。

#### 【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 5 の処理が完了すると、ステップ S 2 6 に進む。また、ステップ S 2 2 において第 2 の操作が行われたと判定されなかったとき、またはステップ S 2 3 において閲覧が許可されていると判定されなかったときは、ステップ S 2 4 および S 2 5 の処理を行うことなくステップ S 2 6 に進む。

#### 【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 6 では、「戻る」ボタンがタッチされたか否かをタッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。「戻る」ボタンがタッチされたと判定されなかったときはステップ S 2 2 に戻り、「戻る」ボタンがタッチされたと判定されると、エピソード閲覧処理を終了する。

#### 【 0 1 3 1 】

（対戦プレイモードにおける動作について）

対戦プレイモードが選択されたとき、ユーザ端末 1 0 0 の制御部 1 1 0 は、記憶部 1 2 0 に記憶されたユーザ側プログラムに従って、図 1 4 に示すキャラクタ編成処理を実行する。ここでは、ユーザ 1 が操作するユーザ端末 1 0 0 におけるキャラクタ編成処理を念頭において説明するが、ユーザ 2 ~ 4 の各々が操作するユーザ端末 1 0 0 においても同様のキャラクタ編成処理が実行される。また、キャラクタ編成処理に関連して、ホスト役のユーザが操作するユーザ端末 1 0 0 の制御部 1 1 0 は、管理者側プログラムに従って、図 1 5 に示すエントリー処理を実行する。

#### 【 0 1 3 2 】

このうち、図 1 4 に示すキャラクタ編成処理は、キャラクタ管理テーブル 3 0 1 に設定された複数のキャラクタのうちから団体戦に挑む 5 人のキャラクタを編成する編成パートに対応する処理である。また、図 1 5 に示すエントリー処理は、団体戦への参加申込みをユーザ 1 ~ 4 の各々から受付ける処理である。当該エントリー処理は、ゲームサーバ 2 0 0 で実行し、処理結果を各ユーザ端末 1 0 0 に送信するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 3 】

図 1 4 を参照して、ステップ S 3 1 では、図 1 8 ( A ) に示す対戦プレイキャラクタ編成画面 ( 以下、第 2 の編成画面ともいう ) をタッチスクリーン 1 5 に表示する。図 1 8 ( A ) によれば、当該編成画面は、編成キャラクタエリア T M 2 と、候補キャラクタエリア C H 2 とを有する。候補キャラクタエリア C H 2 の下側には、「部屋を作る」ボタンと、「部屋に入る」ボタンと、「戻る」ボタンとが表示される。このうち、「部屋を作る」ボタンは、自分がホストとなって対局を開始するためのボタンであり、「部屋に入る」ボタンは、ホストが作成した部屋にゲストとして入って対局を開始するためのボタンである。

## 【 0 1 3 4 】

編成キャラクタエリア T M 2 には、図 9 ( A ) に示す第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a に設定された 5 人のキャラクタが、スクロール表示可能な態様で表示される。各キャラクタの上側には、当該キャラクタのオーダーが表示され、各キャラクタの下側には、当該キャラクタのグループ属性が表示される。

10

## 【 0 1 3 5 】

より具体的には、編成キャラクタエリア T M 2 には、5 人のキャラクタのうちの 3 人が表示される。図 1 8 ( A ) においては、左側のキャラクタの上側に表示されたオーダーは次鋒を示し、中央のキャラクタの上側に表示されたオーダーは中堅を示し、右側のキャラクタの上側に表示されたオーダーは副将を示す。また、左側のキャラクタの下側に表示されたグループ属性は Z Z 高校 3 年を示し、中央のキャラクタの下側に表示されたグループ属性は W W 高校 2 年を示し、右側のキャラクタの下側に表示されたグループ属性は Y Y 高校 2 年を示す。

20

## 【 0 1 3 6 】

候補キャラクタエリア C H 2 には、キャラクタ管理テーブル 3 0 1 に設定された複数のキャラクタが、スクロール表示可能な態様で表示される。当該複数のキャラクタのいずれか 1 人がタッチされると、タッチされたキャラクタのグループ属性と各種パラメータとが、編成キャラクタエリア T M 2 の下端部に表示される。

## 【 0 1 3 7 】

より具体的には、候補キャラクタエリア C H 2 には、当該複数のキャラクタのうちの 4 人が表示される。図 1 8 ( A ) は、このうち最も左側のキャラクタ E 2 がタッチされた状態を示し、この結果、キャラクタ E 2 のグループ属性と各種パラメータとが編成キャラクタエリア T M 2 の下端部に表示される。

30

## 【 0 1 3 8 】

ステップ S 3 2 では、キャラクタの編成を変更する操作 ( 以下、第 3 の操作ともいう ) が行われたか否かを、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。候補キャラクタエリア C H 2 に表示されたいずれかのキャラクタがタッチされ、タッチ位置が編成キャラクタエリア T M 2 に表示されたいずれかのメインキャラクタの位置に移動されると、第 3 の操作が行われたと判定される。このときはステップ S 3 3 に進み、第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a を更新する。

## 【 0 1 3 9 】

具体的には、候補キャラクタエリア C H 2 上でタッチされたキャラクタを、タッチ位置の移動先に表示されたキャラクタの代わりに第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a に設定する。例えば、候補キャラクタエリア C H 2 に表示されたキャラクタ E 2 がタッチされ、タッチ位置が編成キャラクタエリア T M 2 に表示された中堅のキャラクタ C 1 の位置に移動されると、第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a に中堅として設定されたキャラクタ C 1 がキャラクタ E 2 に代替設定される。

40

## 【 0 1 4 0 】

ステップ S 3 4 では、更新された第 2 の編成管理テーブル 3 0 6 a に対応するように、第 2 の編成画面を更新する。即ち、キャラクタ E 2 がタッチされた状態で、タッチ位置が中堅のキャラクタ C 1 の位置に移動された場合は、キャラクタ C 1 がキャラクタ E 2 に更新される。更新が完了すると、ステップ S 3 5 に進む。なお、ステップ S 3 2 において第

50

3の操作が行われたと判定されなかったときは、ステップS33およびS34の処理を行うことなくステップS35に進む。

【0141】

ステップS35では、「部屋を作る」ボタンまたは「部屋に入る」ボタンがタッチされたか否かを、タッチスクリーン15に対する操作入力に基づいて判定する。「部屋を作る」ボタンまたは「部屋に入る」ボタンがタッチされたと判定されなかったときは、ステップS36に進む。ステップS36では、「戻る」ボタンがタッチされたか否かを、タッチスクリーン15に対する操作入力に基づいて判定する。「戻る」ボタンがタッチされたと判定されなかったときはステップS32に戻り、「戻る」ボタンがタッチされたと判定されたときはキャラクタ編成処理を終了する。

10

【0142】

ステップS35で「部屋を作る」ボタンまたは「部屋に入る」ボタンがタッチされたと判定されたときはステップS37に進み、第2の編成管理テーブル306aをゲームサーバ200に通知する。

【0143】

なお、ユーザ2が操作するユーザ端末100においては、第2の編成管理テーブル306bを対象として上述の処理が実行され、ユーザ3が操作するユーザ端末100においては、第2の編成管理テーブル306cを対象として上述の処理が実行され、ユーザ4が操作するユーザ端末100においては、第2の編成管理テーブル306dを対象として上述の処理が実行される。また、本実施形態では、ユーザ1～4のうちのいずれか1人がホストとして部屋を作り、残りの3人がゲストとして部屋に入る。

20

【0144】

ゲームサーバ200は、ユーザ1～4からなるパーティをマッチングによって組成し、このうちホスト役のユーザが操作するユーザ端末100に対して第2の編成管理テーブル306a～306dを通知する。

【0145】

図15に遷って、ステップS41では、第2の編成管理テーブル306a～306dがゲームサーバ200から通知されたか否かを、通信IF13による受信データに基づいて判定する。第2の編成管理テーブル306a～306dが通知されたと判定されれば、ステップS42に進む。ステップS42では、当該第2の編成管理テーブル306a～306dに基づいて、図10に示す編成情報管理テーブル307を作成する。ステップS42の処理が完了するとステップS43に進み、エントリー完了をゲームサーバ200に通知する。エントリー処理は、エントリー完了の通知の後に終了する。

30

【0146】

ゲームサーバ200は、ステップS43の処理によって通知されたエントリー完了をユーザ1～4の各々が操作するユーザ端末100に送信する。図13に戻って、ステップS38では、当該エントリー完了がゲームサーバ200から通知されたか否かを、通信IF13による受信データに基づいて判定する。当該エントリー完了が通知されたと判定されると、キャラクタ編成処理を終了する。

【0147】

エントリー処理が完了した後、ホスト役のユーザが操作するユーザ端末100の制御部110は、管理者側プログラムに従って、図16に示す対局前処理を実行する。なお、当該対局前処理は、対局毎に実行される。また、図16の対局前処理は、ゲームサーバ200で実行し、処理結果を各ユーザ端末100に送信するようにしてもよい。

40

【0148】

ステップS51では、麻雀ゲームの進行状況を表す各種のゲームパラメータに基づいて、今回の団体戦の区別（先鋒戦、次鋒戦、中堅戦、副将戦、大将戦のいずれであるか）を特定し、特定した区別が示された団体戦区別情報をゲームサーバ200に通知する。ステップS52では、タイマー部113によって規定された麻雀部屋内の現在時刻を特定する。ステップS53では、麻雀ゲームの進行状況を表す各種のゲームパラメータに基づいて

50

、次の対局の対局数を1局、2局、3局、4局のうちから特定する。

【0149】

ステップS54では、ユーザ1～4のいずれか1人のユーザを指定する。ステップS55では、ステップS51で特定された区別と、図10に示す編成情報管理テーブル307と、図4に示すキャラクタ管理テーブル301と、図6に示す配牌スキル管理テーブル303とに基づいて、当該ユーザが発動可能な配牌スキルと、当該配牌スキルの発動条件とを特定する。

【0150】

例えば、図10に示す編成情報管理テーブル307の設定を前提として、ユーザ1が次鋒戦に挑む場合は、四喜メイカーが当該ユーザが発動可能な配牌スキルとして特定され、次の対局が3局であるか、または当該ユーザが親として次の対局に臨むことが当該配牌スキルの発動条件として特定される。

10

【0151】

ステップS56では、当該ユーザの対局状況（団体戦の区別、現在時刻、次の対局数、次の対局における当該ユーザのポジション（親／子、東家／南家／西家／北家）、当該ユーザの順位、他のユーザとの点数差等）を、麻雀ゲームの進行状況を表す各種のゲームパラメータに基づいて特定する。ステップS57では、ステップS55で特定された配牌スキルの発動条件が成立したか否かを、ステップS56で特定された対局状況に基づいて判定する。

【0152】

当該発動条件が成立したと判定されなかったときは、ステップS59に進み、無作為な配牌を当該ユーザに対して設定する。一方、当該発動条件が成立したと判定されたときは、ステップS58に進む。ステップS58では、発動させる配牌スキルに対応するスキルの詳細を配牌スキル管理テーブル303から特定し、当該スキルの詳細に従う配牌を当該ユーザに対して設定する。即ち、配牌スキルを発動させる。

20

【0153】

図10に示す編成情報管理テーブル307の設定を前提として、ユーザ1が次鋒戦で臨む次の対局が3局である場合、またはユーザ1が次鋒戦で親として次の対局に臨む場合、四喜メイカーの発動条件が成立する。この場合、小四喜のタネを7枚以上含む配牌がユーザ1に対して設定される。

30

【0154】

ステップS58またはS59の処理が完了すると、ステップS60に進み、配牌情報をゲームサーバ200に通知する。このとき、配牌情報には、ステップS54で指定されたユーザ名と、ステップS58またはS59で設定された配牌とが含まれる。

【0155】

ステップS61では、ユーザ1～4の全てが指定されたか否をステップS54の処理結果に基づいて判定する。ユーザ1～4の全てが指定されたと判定されなかったときはステップS54に戻り、ユーザ1～4の全てが指定されたと判定されたときはステップS62に進む。ステップS62では、残りの牌を残りの牌を使って牌山を構築し、ステップS63では、構築した牌山における牌の並びを示す牌山情報をゲームサーバ200に通知する。ステップS63の処理が完了すると、対局前処理を終了する。

40

【0156】

ゲームサーバ200は、ステップS51の処理によって通知された団体戦区別情報をユーザ1～4の各々が操作するユーザ端末100に通知する。また、ゲームサーバ200は、ステップS60の処理によって通知された配牌情報に含まれるユーザ名を特定し、特定したユーザ名に対応するユーザ端末100に対して当該配牌情報を通知する。

【0157】

図14に示すキャラクタ編成処理が終了すると、ユーザ1～4の各々が操作するユーザ端末100の制御部110は、ユーザ側プログラムに従って、図17に示す対局処理を実行する。ここでも、ユーザ1が操作するユーザ端末100における対局処理を念頭におい

50

て説明するが、ユーザ 2 ~ 4 の各々が操作するユーザ端末 1 0 0 においても同様の対局処理が実行される。当該対局処理は、編成パートにおいて編成されたキャラクタによりゲームを進行させるゲームパート（対戦パート）に対応する処理である。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 7 1 では、団体戦区別情報がゲームサーバ 2 0 0 から通知されたか否かを、通信 I F 1 3 による受信データに基づいて判定する。団体戦区別情報が通知されたと判定されると、ステップ S 7 2 に進み、当該団体戦区別情報が示す区別と、図 1 0 に示す編成情報管理テーブル 3 0 7 と、図 4 に示すキャラクタ管理テーブル 3 0 1 と、図 7 に示すツモスキル管理テーブル 3 0 4 とに基づいて、ユーザ 1 が発動可能なツモスキルと、当該ツモスキルの発動条件とを特定する。例えば、ユーザ 1 が次鋒戦に臨む場合は、無難な左手が発動可能なツモスキルとして特定され、ユーザ 1 が 2 着以下でユーザ 1 の手牌が 3 シャンテン以下であることが当該ツモスキルの発動条件として特定される。

10

【 0 1 5 9 】

ステップ S 7 3 では、配牌情報がゲームサーバ 2 0 0 から通知されたか否かを、通信 I F 1 3 による受信データに基づいて判定する。配牌情報が通知されたと判定されると、ステップ S 7 4 に進み、図 1 8 ( B ) に示す対局画面をタッチスクリーン 1 5 に表示する。図 1 8 ( B ) によれば、当該対局画面は、麻雀卓エリア M T 1 と手牌エリア T H 1 とツモスキルエリア T S 1 とによって構成される。ステップ S 7 2 で特定されたツモスキルを表すアイコンは、ツモスキルエリア T S 1 に表示され、ゲームサーバ 2 0 0 から通知された配牌情報に含まれる配牌は、手牌エリア T H 1 に表示される。

20

【 0 1 6 0 】

ステップ S 7 5 では、ゲームサーバ 2 0 0 と通信しながら対局を進める。各ユーザによる牌山からのツモ牌、河への捨て牌、他ユーザの捨て牌に対する副露（ポン、チー、大明槓）、自ユーザの手牌に対する副露（暗槓、小明槓）、各ユーザのリーチの有無などの対局状況は、対局の進行に応じて変化する。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 7 6 では、ステップ S 7 2 で特定されたスキル発動条件が成立したか否かを、麻雀ゲームの進行状況（ユーザ 1 の手牌のシャンテン数、ユーザ 1 の順位、各ユーザのリーチの有無等）を表す各種のゲームパラメータに基づいて特定する。当該スキル発動条件が成立したと判定されると、ステップ S 7 7 に進み、ツモスキルが発動可能であることを報知する。具体的には、ツモスキルエリア T S 1 に表示されたツモスキルのアイコンをハイライトさせる。

30

【 0 1 6 2 】

より具体的には、ユーザ 1 が 2 着以下で次鋒戦に臨んでおり、ユーザ 1 の手牌が 3 シャンテン以下になったときは、無難な左手の発動条件が成立する。この結果、無難な左手に対応するアイコンがハイライトされる。ステップ S 7 7 の処理が完了すると、ステップ S 7 8 に進む。なお、ステップ S 7 6 において当該スキル発動条件が成立したと判定されなければ、ステップ S 7 7 の処理を行うことなくステップ S 7 8 に進む。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 7 8 では、スキル発動条件が成立していたツモスキルについて発動条件が不成立となったか否かを、麻雀ゲームの進行状況を表す各種のゲームパラメータに基づいて特定する。当該スキル発動条件が不成立となったと判定されると、ステップ S 7 9 に進み、当該スキル発動条件が成立していたツモスキルの報知を終了する。具体的には、ツモスキルエリア T S 1 に表示されているツモスキルのハイライトを終了させる。なお、ステップ S 7 8 において当該発動条件が不成立となったと判定されなければ、ステップ S 7 9 の処理を行うことなくステップ S 8 0 に進む。

40

【 0 1 6 4 】

ステップ S 8 0 では、発動可能なツモスキルに対する発動動作が行われたか否か、即ちハイライトされているツモスキルのアイコンがタッチされたか否かを、タッチスクリーン 1 5 に対する操作入力に基づいて判定する。当該アイコンがタッチされたと判定されなけ

50



れば、ステップ S 7 5 に戻る。

【 0 1 6 5 】

一方、当該アイコンがタッチされたと判定されれば、ステップ S 8 1 で当該アイコンに対応するツモスキルを発動させる。このため、無難な左手のツモスキルが発動された場合は、3 巡連続でまだ一度も捨てていない牌をユーザ 1 が引き寄せるように、牌山における牌の並び替えが行われる。ステップ S 8 2 では、発動されたツモスキルについて発動可能であることの報知を終了する。具体的には、発動されたツモスキルのアイコンのハイライトを終了させる。

【 0 1 6 6 】

ステップ S 8 3 の処理が完了すると、ユーザ 1 ~ 4 のいずれか 1 人が上がったか又は今回の対局が流局となったか否かを判定する。ユーザ 1 ~ 4 のいずれか 1 人が上がったか又は今回の対局が流局となったと判定されなければ、ステップ S 7 5 に戻る。一方、ユーザ 1 ~ 4 のいずれか 1 人が上がったか又は今回の対局が流局となったと判定されると、ステップ S 8 4 で清算を行う。この結果、ユーザ 1 の順位や、ユーザ 1 ~ 4 の間の点数差が特定される。今回の対局処理は、ステップ S 8 4 の処理の後に終了する。

【 0 1 6 7 】

< 本実施形態の効果 >

本実施形態によれば、麻雀ゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザにより操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、編成パートで編成された操作キャラクタを用いてシングルプレイモードおよび対戦プレイモードのいずれかに従って対局を行わせるゲームパートとを含む。ここで、シングルプレイモードの対局に用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタの数は、対戦プレイモードの対局に用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタの数よりも少ない。

【 0 1 6 8 】

このため、対戦プレイモードにおいては、キャラクタ編成に対するユーザの関心が強くなるのに対して、シングルプレイモードにおいては、キャラクタ編成以外の要素に対するユーザの関心が強くなる。これによって、プレイモードに応じた多様な観点でゲームの興趣を高めることができる。

【 0 1 6 9 】

さらに、本実施形態によれば、キャラクタにはエピソードが関連付けられており、シングルプレイモードにおける対局結果に応じてエピソードの閲覧が許可される。これによって、シングルプレイモードにおけるゲームの興趣を高めることができる。

【 0 1 7 0 】

また、本実施形態によれば、シングルプレイモードで対局を行うことにより閲覧が許可されたエピソードの再生が終了すると、新たなキャラクタがユーザに付与される。これによって、シングルプレイモードにおいて新たなキャラクタを獲得し、獲得したキャラクタを用いて対戦プレイモードでゲームを行うといったゲームサイクルを提供することができる。

【 0 1 7 1 】

さらに、本実施形態によれば、シングルプレイモードにおいてチームに編成されたキャラクタの各種パラメータは、シングルプレイモードにおける団体戦の対局結果に応じて更新される。この結果、ユーザは、シングルプレイモードにおいて対局を繰り返すことで、キャラクタを成長させることができ、ひいては対戦プレイモードにおける対局を有利に進めることができる。

【 0 1 7 2 】

また、本実施形態によれば、チームに編成されている操作キャラクタの数は、シングルプレイモードと対戦プレイモードとの間で一致する。これは、シングルプレイモードにおいてチームに編成することが可能なキャラクタの組合せの数が、対戦プレイモードにおいてチームに編成することが可能なキャラクタの組合せの数よりも少ないことを意味する。これによって、プレイモードに応じた多様な観点でゲームの興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 3 】

さらに、本実施形態によれば、対戦プレイモードにおいては、チームに編成するキャラクタを複数の高校から選定することができるのに対して、シングルプレイモードにおいては、チームに編成するキャラクタを1つの高校からしか選定できない。このため、シングルプレイモードにおいては、キャラクタ編成のためにユーザに課せられる負担が軽くなり、キャラクタ編成以外の要素に対するユーザの関心を高めることが可能となる。

## 【 0 1 7 4 】

また、本実施形態によれば、シングルプレイモードおよび対戦プレイモードのいずれにおいても、チームに編成されるキャラクタにはオーダーが割り当てられる。これによって、キャラクタ編成に関する興味を高めることができる。

10

## 【 0 1 7 5 】

<変形例>

以上説明した実施形態の変形例などを以下に列挙する。

## 【 0 1 7 6 】

( 1 ) 上記実施形態においては、対戦プレイモードにおける対局を有利に展開できるようにするために、シングルプレイモードにおける対局結果に応じてキャラクタの各種パラメータを更新するようにしている。しかし、各種パラメータを更新する代わりに、キャラクタが発動可能な配牌スキル、ツモスキルを追加するなど、キャラクタを強化する強化素材をユーザに付与するようにしてもよい。また、チームに編成されているキャラクタ(メインキャラクタ)に他のキャラクタ(サブキャラクタ)を関連付けることにより、当該サブキャラクタのスキルを当該メインキャラクタが発動できるようにしたり、当該サブキャラクタのパラメータに基づいて当該メインキャラクタのパラメータを増大させるようにしてもよく、この場合、サブキャラクタとして関連付けることができるキャラクタの上限数をシングルプレイモードにおける対局結果に応じて更新するようにしてもよい。さらに、メインキャラクタにサブキャラクタを関連付ける場合、チームに編成されている他のメインキャラクタを当該サブキャラクタとすることを許容してもよく、逆に当該他のメインキャラクタを当該サブキャラクタとすることを制限するようにしてもよい。

20

## 【 0 1 7 7 】

( 2 ) 上記実施形態においては、キャラクタは、所定の抽選によっても獲得することができる。しかし、抽選により獲得する対象は、キャラクタに限るものではなく、配牌スキル、ツモスキルなどのキャラクタを強化する素材であってもよい。

30

## 【 0 1 7 8 】

( 3 ) 上記実施形態においては、シングルプレイモードが選択されると、チームに編成可能なキャラクタは、X X 高校、Y Y 高校、Y Y 高校およびZ Z 高校のうちいずれか1つの高校に属するキャラクタのうちからしか選択できない。しかし、シングルプレイモードにおけるチーム編成のために選択可能な高校の数は、対戦プレイモードにおけるチーム編成のために選択可能な高校の数よりも少なものであればこれに限らず、1校よりも多く定められているものであってもよい。例えば、対戦プレイモードにおけるチーム編成のために選択可能な高校の数を5校とし、シングルプレイモードにおけるチーム編成のために選択可能な高校の数を2校とするようにしてもよい。

40

## 【 0 1 7 9 】

( 4 ) 上記実施形態においては、シングルプレイモードおよび対戦プレイモードのいずれにおいても、ユーザ操作に応じてオーダーを変更することができる。しかし、シングルプレイモードでは編成可能なキャラクタを所定の5人のキャラクタに限定した上でオーダーの変更を制限するようにしてもよい。

## 【 0 1 8 0 】

( 5 ) 上記実施形態においては、団体戦の区別の数は、シングルプレイモードおよび対戦プレイモードの間で一致する。しかし、シングルプレイモードでは、先鋒戦、中堅戦、および大将戦の3戦とし、対戦プレイモードでは、先鋒戦、次鋒戦、中堅戦、副将戦および大将戦の5戦とするなど、シングルプレイモードにおける団体戦の区別の数を対戦プ

50

レイモードにおける団体戦の区別の数よりも少なくするようにしてもよい。

【 0 1 8 1 】

( 6 ) 上記実施形態においては、シングルプレイモードおよび対戦プレイモードのいずれにおいても、チームに編成されるキャラクタは全て、ユーザ操作により選択する必要がある。しかし、シングルプレイモードにおいては、チームに編成されるキャラクタの一部（例えば、次鋒および副将）をユーザ操作に関係なく選択するようにしてもよい。また、団体戦の区別の数がシングルプレイモードおよび対戦プレイモードの間で一致していることを前提として、シングルプレイモードにおいてユーザ操作を求める区別の数を、対戦プレイモードにおいてユーザ操作を求める区別の数よりも少なくする（例えば、シングルプレイモードでは大将のキャラクタのみユーザ操作により選択し、対戦プレイモードでは中堅のキャラクタおよび大将のキャラクタの2つをユーザ操作により選択する）ようにしてもよい。

10

【 0 1 8 2 】

( 7 ) 上記実施形態においては、同じユーザが同じキャラクタを重複して保有することを想定していないが、同じユーザに同じキャラクタを重複して保有させるようにしてもよい。これによって、同じキャラクタをチームに編成することなどが可能となる。

【 0 1 8 3 】

( 8 ) 上記実施形態においては、ユーザ端末 1 0 0 間の同期は、ゲームサーバ 2 0 0 を介して確立するようにしている。しかし、例えばローカルエリア・ネットワーク環境化において、ユーザ端末 1 0 0 同士で通信を行うことで、ユーザ端末 1 0 0 間の同期を確立するようにしてもよい。

20

【 0 1 8 4 】

( 9 ) 上記実施形態においては、管理者側プログラムに従う処理は、ホスト役のユーザのユーザ端末 1 0 0 によって実行される。しかし、当該処理は、ゲームサーバ 2 0 0 に担わせるようにしてもよい。

【 0 1 8 5 】

( 1 0 ) 上記実施形態においては、対戦プレイモードでは4人のユーザが必ず揃うことを前提としているが、実際には、4人全員が揃わない可能性もある。そこで、4人全員が揃わない場合には、不足するユーザをNPCによって補うようにしてもよい。この場合、例えば、各NPCに対応するユーザ側プログラムは、通信回線への接続が可能な環境ではゲームサーバ 2 0 0 において起動され、通信回線への接続が不可能な環境ではホスト役のユーザ端末 1 0 0 において起動される。また、NPC用の配牌スキル、ツモスキル、各種パラメータは、例えば乱数抽選等で決定される。さらに、ホスト役のユーザ端末 1 0 0 の管理者側プログラムは、当該ユーザ側プログラムとの間でやり取りを行いながら対局を行う（通信回線への接続が不可能な環境では、当該ユーザ側プログラムとのやり取りは、ホスト役のユーザ端末 1 0 0 内で行われる）。

30

【 0 1 8 6 】

( 1 1 ) 上記実施形態においては、麻雀ゲームを想定しているが、これに代えてポーカー、ババ抜き等のカードゲームや、こいこい等の花札ゲームを想定するようにしてもよい。ポーカーを想定する場合、カードに描かれたスペードのジャック等の模様が識別情報に相当し、フルハウスやストレートフラッシュ等が役に相当する。また、こいこいを想定する場合、猪鹿蝶や月見で一杯等が役に相当する。

40

【 0 1 8 7 】

< 付記 >

以上の各実施形態で説明した事項を、以下に付記する。

【 0 1 8 8 】

( 付記 1 ) :

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、および表示部を備えるコンピュータ（図1のユーザ端末 1 0 0 ）において実行されるゲームプログラムであって、前記ゲームプログラムに基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザ

50

により操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、前記編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第 1 モードと第 2 モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含み、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記第 1 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第 1 ステップ（図 11 の S 0 4）と、前記第 2 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第 2 ステップ（図 14 の S 3 1）とを実行させ、前記第 1 ステップにより特定されるキャラクタの数は、前記第 2 ステップにより特定されるキャラクタの数よりも少ない。

【0189】

（付記 2）：

（付記 1）において、前記ゲームは対戦ゲームであり、前記第 1 モードのゲームにおいて対戦するキャラクタは、前記ゲームプログラムに基づいて動作するノンプレイヤキャラクタであり、前記第 2 モードのゲームにおいて対戦するキャラクタは、他のユーザにより操作されるキャラクタを含む。

【0190】

（付記 3）：

（付記 1）または（付記 2）において、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記第 1 モードによるゲームの進行に応じて特典を付与する第 3 ステップ（図 11 の S 1 1、S 1 4、図 12 の S 2 5）を実行させる。

【0191】

（付記 4）：

（付記 3）において、前記特典は、当該ゲームに用いたキャラクタに対応する特有の演出を含む。

【0192】

（付記 5）：

（付記 3）または（付記 4）において、前記特典は、前記第 2 モードのゲームに用いる操作キャラクタを編成する編成パートにおいて新たに編成可能となるキャラクタを含む。

【0193】

（付記 6）：

（付記 3）から（付記 5）のいずれかにおいて、前記特典は、当該ゲームに用いたキャラクタの有利度合いを表すパラメータの更新を含む。

【0194】

（付記 7）：

（付記 1）から（付記 6）のいずれかにおいて、前記第 1 モードのゲームに用いる操作キャラクタは所定数の予め定められているキャラクタであり、前記第 1 ステップは前記所定数の予め定められているキャラクタを特定する。

【0195】

（付記 8）：

（付記 1）から（付記 7）のいずれかにおいて、前記操作キャラクタとして編成されるキャラクタの数は、前記第 1 モードのゲームであるときと、前記第 2 モードのゲームであるときとで同じである。

【0196】

（付記 9）：

（付記 1）から（付記 8）のいずれかにおいて、前記複数種類のキャラクタは、複数のグループのいずれかに分類されており、前記第 1 ステップは、前記第 1 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタとして、前記複数のグループのうち第 1 数のグループに属するキャラクタから特定し、前記第 2 ステップは、前記第 2 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタとして、前記複数のグループのうち前記第 1 数よりも多い第 2 数のグループに属するキャラクタから特定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 9 7 】

( 付 記 1 0 ) :

( 付 記 1 ) から ( 付 記 9 ) のいずれかにおいて、前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、前記第 1 ステップにおいて特定されたキャラクタのうち前記第 1 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成されるキャラクタに対してオーダーを割り当てる第 4 ステップ ( 図 1 1 の S 0 6 ) と、前記第 2 ステップにおいて特定されたキャラクタのうち前記第 2 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成されるキャラクタに対してオーダーを割り当てる第 5 ステップ ( 図 1 4 の S 3 3 ) とを実行させる。

## 【 0 1 9 8 】

( 付 記 1 1 ) :

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、プロセッサ、メモリ、および表示部を備えるコンピュータ ( 図 1 のユーザ端末 1 0 0 ) により実行されるゲーム方法であって、前記ゲーム方法に基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザにより操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、前記編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第 1 モードと第 2 モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含み、前記ゲーム方法は、前記コンピュータが、前記第 1 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第 1 ステップ ( 図 1 1 の S 0 4 ) と、前記第 2 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第 2 ステップ ( 図 1 4 の S 3 1 ) とを備え、前記第 1 ステップにより特定されるキャラクタの数は、前記第 2 ステップにより特定されるキャラクタの数よりも少ない。

## 【 0 1 9 9 】

( 付 記 1 2 ) :

本開示に示す一実施形態のある局面によれば、情報処理装置 ( 図 1 のユーザ端末 1 0 0 ) であって、ゲームプログラムを記憶する記憶部 ( 図 2 の 1 2 0 ) と、前記ゲームプログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部 ( 図 2 の 1 1 0 ) とを備え、前記ゲームプログラムに基づくゲームは、複数種類のキャラクタのうちからユーザにより操作される操作キャラクタを編成する編成パートと、前記編成パートで編成された操作キャラクタを用いて第 1 モードと第 2 モードとを含む複数のモードのいずれかのゲームを行わせるゲームパートとを含み、前記制御部は、前記第 1 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第 1 ステップ ( 図 1 1 の S 0 4 ) と、前記第 2 モードのゲームに用いる操作キャラクタとして編成することが可能なキャラクタを特定する第 2 ステップ ( 図 1 4 の S 3 1 ) とを実行し、前記第 1 ステップにより特定されるキャラクタの数は、前記第 2 ステップにより特定されるキャラクタの数よりも少ない。

## 【 0 2 0 0 】

〔ソフトウェアによる実現例〕

制御部 1 1 0 の制御ブロック ( 特に、作用受付部 1 1 1、端末処理部 1 1 2、タイマー部 1 1 3、端末判定部 1 1 4、表示制御部 1 1 5、報酬計算部 1 1 6、および送受信部 1 1 7 ) は、集積回路 ( I C チップ ) 等に形成された論理回路 ( ハードウェア ) によって実現してもよいし、C P U ( Central Processing Unit ) を用いてソフトウェアによって実現してもよい。

## 【 0 2 0 1 】

後者の場合、制御部 1 1 0 を備えた情報処理装置は、各機能を実現するソフトウェアであるプログラムの命令を実行する C P U、上記プログラムおよび各種データがコンピュータ ( または C P U ) で読み取り可能に記録された R O M ( Read Only Memory ) または記憶装置 ( これらを「記録媒体」と称する )、上記プログラムを展開する R A M ( Random Access Memory ) などを備えている。そして、コンピュータ ( または C P U ) が上記プログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、テープ、ディスク、

10

20

30

40

50

カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記プログラムは、該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体（通信ネットワークや放送波等）を介して上記コンピュータに供給されてもよい。なお、本発明の一態様は、上記プログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

【0202】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0203】

1 ゲームシステム、2 ネットワーク、100 ユーザ端末、110 制御部、111 作用受付部、112 端末処理部、113 タイマー部、114 端末判定部、115 表示制御部、116 報酬計算部、117 送受信部、120 記憶部、151 入力部、152 表示部、200 ゲームサーバ、210 制御部、211 送受信部、212 サーバ処理部、213 データ管理部、214 マッチング部、215 計測部、220 記憶部、301 キャラクタ管理テーブル、302 エピソード管理テーブル、303 配牌スキル管理テーブル、304 ツモスキル管理テーブル、305 x x ~ 305 z z 第1の編成管理テーブル、306 a ~ 306 d 第2の編成管理テーブル、307 編成情報管理テーブル。

10

20

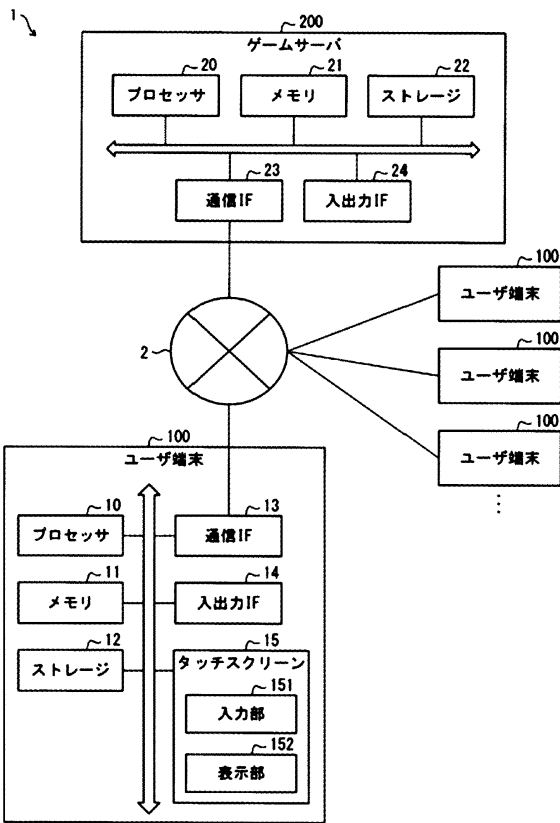
30

40

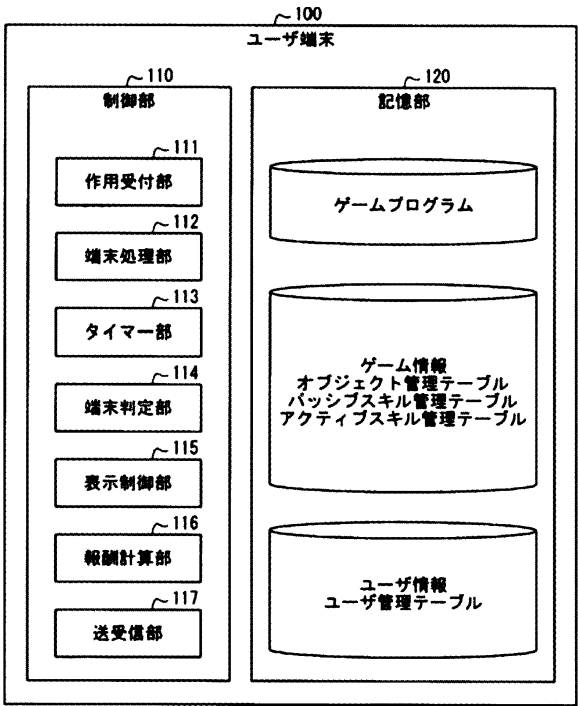
50

【図面】

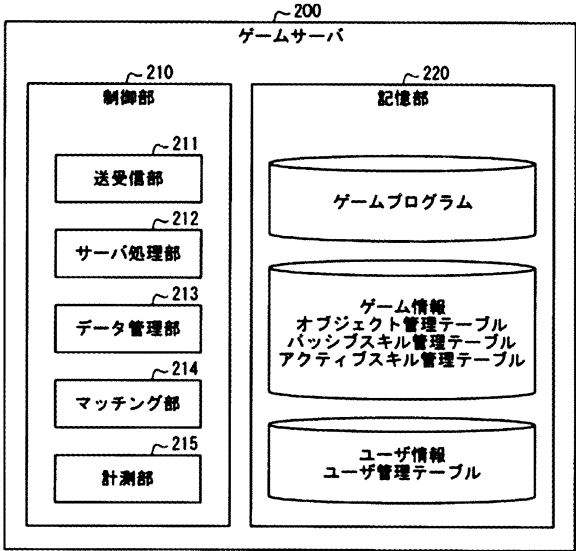
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

キャラクタ管理テーブル					301
キャラクタ	高校	学年	配牌スキル	ツモスキル	各種パラメータ
A1	WW高校	2年	筒子マスター	爆速街道	*****
B1	WW高校	2年	索子マスター	気合い乗せ	*****
C1	WW高校	2年	対子爆弾	危機感知能力	*****
D1	WW高校	2年	断ヤオマスター	必殺河拾い	*****
E1	WW高校	1年	横子爆弾	秘技ツパメ返し	*****
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
A2	XX高校	2年	萬子マスター	筒子無双	*****
B2	XX高校	2年	字牌マスター	ぶっこ抜き	*****
C2	XX高校	3年	三元メーカー	ヤオ九無双	*****
D2	XX高校	2年	字牌マスター	危機察知能力	*****
E2	XX高校	3年	順子爆弾	索子無双	*****
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
A3	YY高校	2年	四喜メーカー	強欲な右手	*****
B3	YY高校	2年	暗刻爆弾	怒涛のツリエ	*****
C3	YY高校	2年	萬子マスター	萬子無双	*****
D3	YY高校	2年	対子爆弾	ないものねだり	*****
E3	YY高校	2年	萬子マスター	字牌無双	*****
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
A4	ZZ高校	3年	四喜メーカー	無難な左手	*****
B4	ZZ高校	2年	対子爆弾	未来予知	*****
C4	ZZ高校	2年	断ヤオマスター	断ヤオ無双	*****
D4	ZZ高校	2年	四喜メーカー	危機察知能力	*****
E4	ZZ高校	2年	三元メーカー	気合い乗せ	*****
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

10

20

30

40

50

【図 5】

エピソード管理テーブル 302			
キャラクタ	エピソード/閲覧条件/閲覧の許可・制限の区別		
A1	Ep.a10/条件a10/許可	Ep.a11/条件a11/許可	Ep.a12/条件a12/制限
B1	Ep.b10/条件b10/許可	Ep.b11/条件b11/許可	Ep.b12/条件b12/制限
C1	Ep.c10/条件c10/許可	Ep.c11/条件c11/制限	Ep.c12/条件c12/制限
D1	Ep.d10/条件d10/許可	Ep.d11/条件d11/制限	Ep.d12/条件d12/制限
E1	Ep.e10/条件e10/制限	Ep.e11/条件e11/制限	Ep.e12/条件e12/制限
⋮	⋮	⋮	⋮
A2	Ep.a20/条件a20/許可	Ep.a21/条件a21/制限	Ep.a22/条件a22/制限
B2	Ep.b20/条件b20/許可	Ep.b21/条件b21/制限	Ep.b22/条件b22/制限
C2	Ep.c20/条件c20/許可	Ep.c21/条件c21/許可	Ep.c22/条件c22/許可
D2	Ep.d20/条件d20/許可	Ep.d21/条件d21/制限	Ep.d22/条件d22/制限
E2	Ep.e20/条件e20/制限	Ep.e21/条件e21/制限	Ep.e22/条件e22/制限
⋮	⋮	⋮	⋮
A3	Ep.a30/条件a30/許可	Ep.a31/条件a31/制限	Ep.a32/条件a32/制限
B3	Ep.b30/条件b30/許可	Ep.b31/条件b31/許可	Ep.b32/条件b32/許可
C3	Ep.c30/条件c30/許可	Ep.c31/条件c31/制限	Ep.c32/条件c32/制限
D3	Ep.d30/条件d30/制限	Ep.d31/条件d31/制限	Ep.d32/条件d32/制限
E3	Ep.e30/条件e30/許可	Ep.e31/条件e31/許可	Ep.e32/条件e32/制限
⋮	⋮	⋮	⋮
A4	Ep.a40/条件a40/許可	Ep.a41/条件a41/許可	Ep.a42/条件a42/許可
B4	Ep.b40/条件b40/許可	Ep.b41/条件b41/許可	Ep.b42/条件b42/制限
C4	Ep.c40/条件c40/許可	Ep.c41/条件c41/制限	Ep.c42/条件c42/制限
D4	Ep.d40/条件d40/許可	Ep.d41/条件d41/許可	Ep.d42/条件d42/制限
E4	Ep.e40/条件e40/許可	Ep.e41/条件e41/制限	Ep.e42/条件e42/制限
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 6】

配牌スキル管理テーブル 303		
スキル名	スキルの詳細	スキル発動条件
筒子マスター	8枚以上の筒子を配牌に含める	大将戦 または昼刻
索子マスター	8枚以上の索子を配牌に含める	4局または北家
萬子マスター	8枚以上の萬子を配牌に含める	順位が最下位
字牌マスター	9枚以上の字牌を配牌に含める	先鋒戦または子
断ヤオマスター	10枚以上の断ヤオ牌を配牌に含める	副将戦 または東家
三元マイカー	大三元のタを6枚以上配牌に含める	オーラス前
四喜マイカー	小四喜のタを7枚以上配牌に含める	3局または親
暗刻爆弾	2組以上の暗刻を配牌に含める	中堅戦 または南家
順子爆弾	2組以上の順子を配牌に含める	トップとの点数差 が20000点以上
対子爆弾	4組以上の対子を配牌に含める	次鋒戦 または夕刻
槓子爆弾	1組以上の槓子を配牌に含める	順位が最下位

10

20

【図 7】

ツモスキル管理テーブル 304		
スキル名	スキルの詳細	スキル発動条件
筒子無双	3巡連続で筒子を引き寄せる	3シャンテン 以上のとき
索子無双	3巡連続で索子を引き寄せる	2シャンテンのとき
萬子無双	3巡連続で萬子を引き寄せる	3シャンテン 以上のとき
字牌無双	3巡連続で字牌を引き寄せる	2シャンテンのとき
断ヤオ無双	3巡連続で断ヤオ牌を引き寄せる	3シャンテン 以上のとき
ヤオ九無双	3巡連続でヤオ九牌を引き寄せる	2シャンテンのとき
ないものねだり	3巡連続でこれまでに一度も 引いていない牌を引き寄せる	2着以下で3シャン テン以下のとき
強欲な右手	3巡連続で既に手牌に 持っている牌を引き寄せる	2着以下で3シャン テン以下のとき
無難な左手	3巡連続でまだ一度も 捨てていない牌を引き寄せる	2着以下で3シャン テン以下のとき
未来予知	3回分の未来のツモ牌を予知する	2シャンテン 以下のとき
危機察知能力	捨てようとした牌が誰かの当たり牌 だった場合、危機を察知して牌を捨て ないようにナビゲーションしてくれる	他家がリーチした後
ぶっこ抜き	指定した4牌を山の4牌と入れ替える	他家のリーチ 後の1巡
秘技ツパメ返し	手牌全てを山牌と入れ替える	3シャンテン 以上のとき
怒涛のツパエ	ツモった牌が気に入らなければ、 次の牌とすり替えることができる	2シャンテン 以下のとき
必殺河拾い	捨て牌を河から拾い、 代わりに手牌1枚を河に置く	1シャンテンのとき
爆速街道	シャンテン数が1つ下がるツモをする	2着以下で3シャン テン以上のとき
気合い乗せ	裏ドラが必ず乗るようにする	自家がリーチした後
危機感知能力	指定した種類の牌が 危険牌かどうかわかる	他家がリーチした後

【図 8】

(A) 第1の編成管理テーブル 305ww			(B) 第1の編成管理テーブル 305xx		
ユーザ	オーダー	キャラクタ	ユーザ	オーダー	キャラクタ
1	先鋒	B1	2	先鋒	B2
	次鋒	D1		次鋒	A2
	中堅	E1		中堅	E2
	副将	C1		副将	C2
	大将	A1		大将	D2
(C) 第1の編成管理テーブル 305vv			(D) 第1の編成管理テーブル 305zz		
ユーザ	オーダー	キャラクタ	ユーザ	オーダー	キャラクタ
3	先鋒	D3	4	先鋒	A4
	次鋒	C3		次鋒	E4
	中堅	A3		中堅	B4
	副将	E3		副将	D4
	大将	B3		大将	C4

30

40

50



【図 9】

(A) 第2の編成管理テーブル(ユーザ1用) 306a

ユーザ	オーダー	キャラクタ
1	先鋒	E1
	次鋒	A4
	中堅	C1
	副将	D3
	大将	B2

(B) 第2の編成管理テーブル(ユーザ2用) 306b

ユーザ	オーダー	キャラクタ
2	先鋒	B4
	次鋒	E2
	中堅	C3
	副将	A1
	大将	D2

(C) 第2の編成管理テーブル(ユーザ3用) 306c

ユーザ	オーダー	キャラクタ
3	先鋒	D4
	次鋒	B1
	中堅	A3
	副将	E4
	大将	C2

(D) 第2の編成管理テーブル(ユーザ4用) 306d

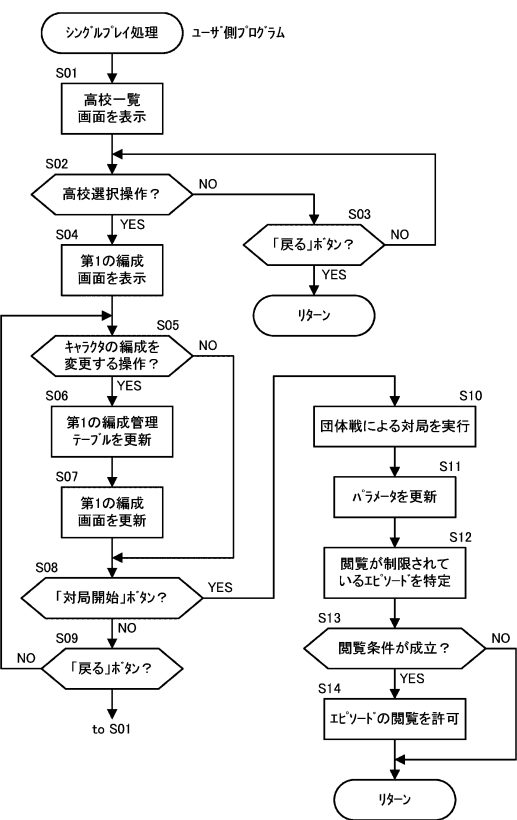
ユーザ	オーダー	キャラクタ
4	先鋒	B3
	次鋒	D1
	中堅	C4
	副将	A2
	大将	E3

【図 10】

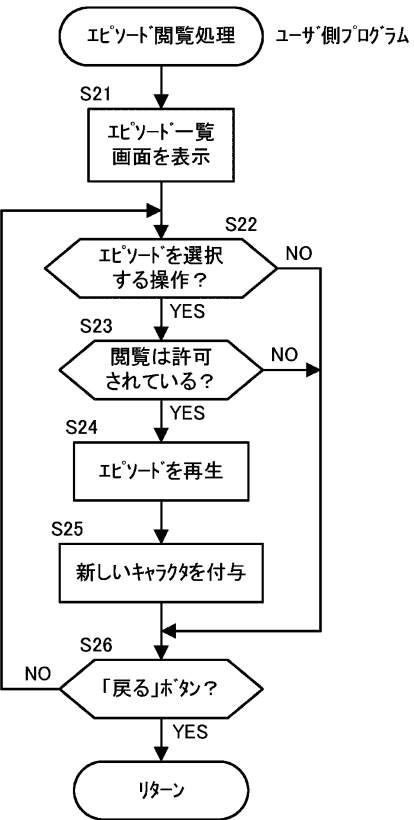
編成情報管理テーブル 307

ユーザ	オーダー	キャラクタ
1	先鋒	E1
	次鋒	A4
	中堅	C1
	副将	D3
	大将	B2
2	先鋒	B4
	次鋒	E2
	中堅	C3
	副将	A1
	大将	D2
3	先鋒	D4
	次鋒	B1
	中堅	A3
	副将	E4
	大将	C2
4	先鋒	B3
	次鋒	D1
	中堅	C4
	副将	A2
	大将	E3

【図 11】



【図 12】



10

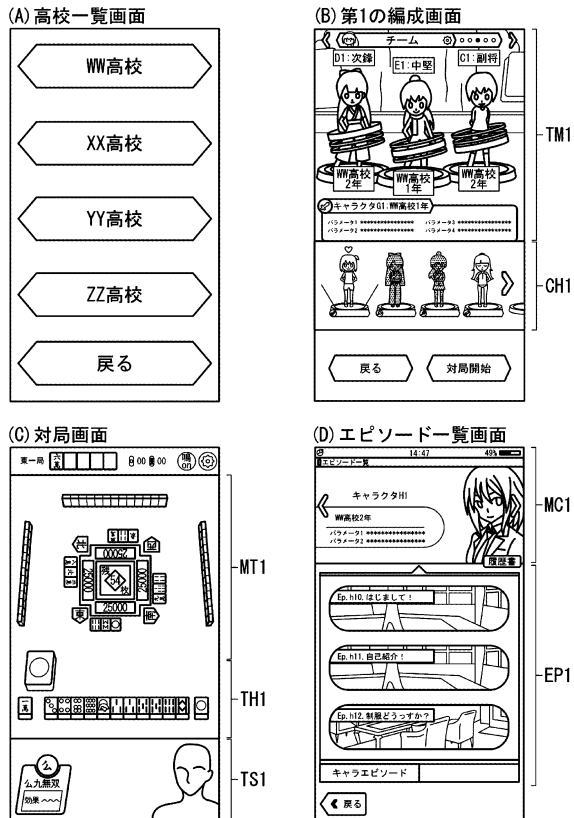
20

30

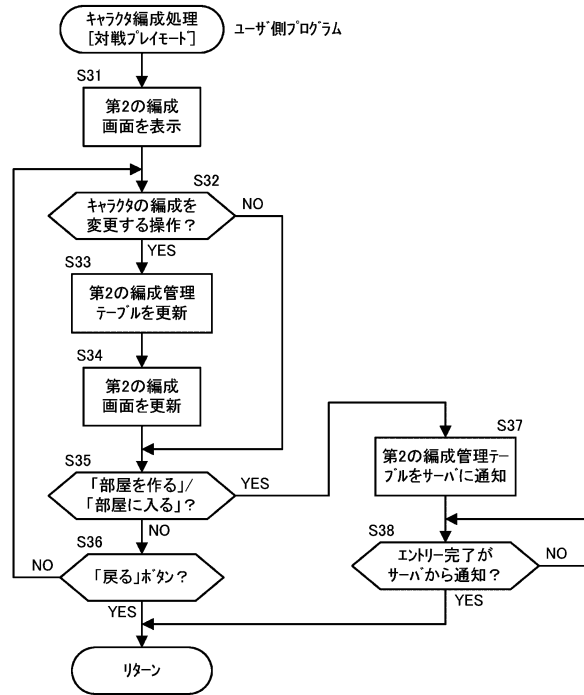
40

50

【図 13】



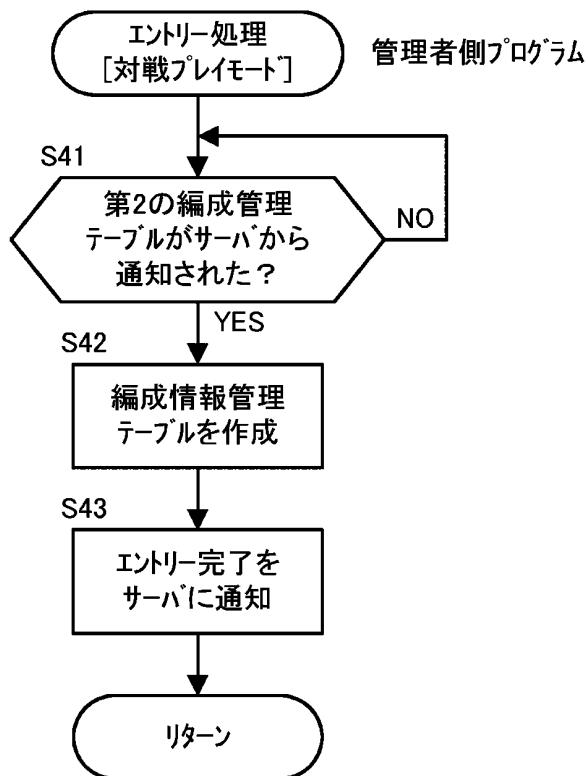
【図 14】



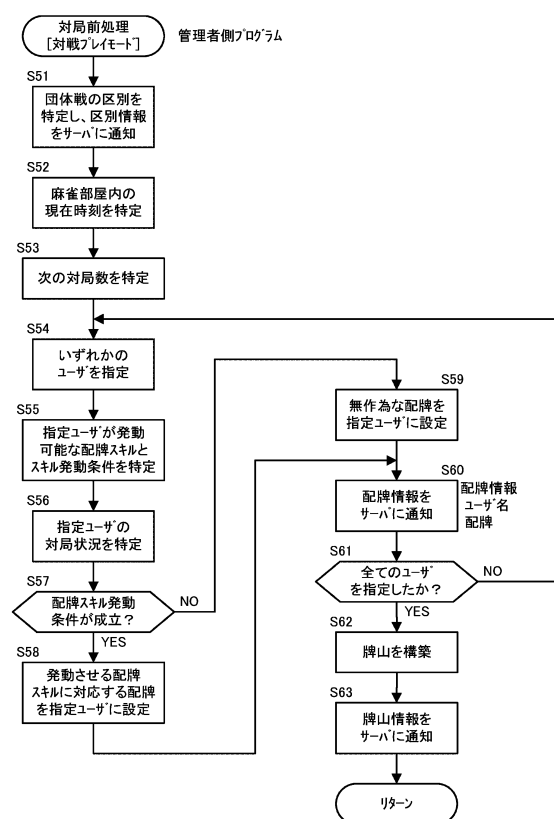
10

20

【図 15】



【図 16】

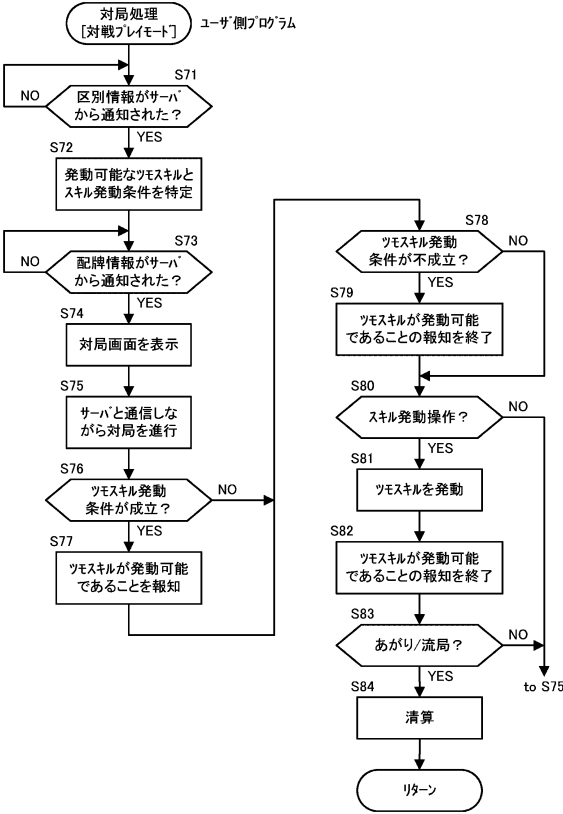


30

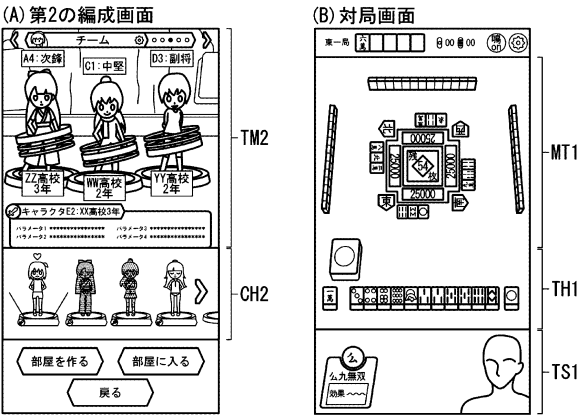
40

50

【図 17】



【図 18】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 2 2 3 2 2 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 5 5 0 5 6 ( J P , A )  
パズドラ 火属性限定ダンジョン猛炎の塔に挑戦，下がる男のゲームブログ [online]，2013年04月02日，<http://sagaruotoko.blog.fc2.com/blog-entry-126.html?sp>，[2022年4月18日検索]  
29日(木)にVer7.6へアプデ！素材のスキル変更、制限ダンジョンが副タイプ/属性も対象に等！，パズドラまとめぶらす [online]，2015年01月27日，<http://pad-plus.com/archives/29905.html>，[2022年4月18日検索]  
iPhone『パズル&ドラゴンズ』パズドラZコラボダンジョンに挑戦！，大人になりつつある日記 Vol.3 [online]，2013年12月13日，<http://blog.livedoor.jp/monoton3/archives/8174149.html>，[2022年4月18日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl.，D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8