

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6983507号  
(P6983507)

(45) 発行日 令和3年12月17日(2021.12.17)

(24) 登録日 令和3年11月26日(2021.11.26)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/53	(2014.01)
A 63 F 13/30	(2014.01)
A 63 F 13/533	(2014.01)
A 63 F 13/2145	(2014.01)
A 63 F 13/55	(2014.01)
	A 63 F 13/53
	A 63 F 13/30
	A 63 F 13/533
	A 63 F 13/2145
	A 63 F 13/55

請求項の数 21 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2016-250786 (P2016-250786)
(22) 出願日	平成28年12月26日 (2016.12.26)
(65) 公開番号	特開2018-102497 (P2018-102497A)
(43) 公開日	平成30年7月5日 (2018.7.5)
審査請求日	令和1年11月13日 (2019.11.13)

(73) 特許権者	000134855 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 東京都港区芝5丁目37番8号
(74) 代理人	100090387 弁理士 布施 行夫
(74) 代理人	100090398 弁理士 大渕 美千栄
(72) 発明者	有働 龍郎 東京都江東区永代二丁目37番25号 株式会社バンダイナムコスタジオ内

審査官 石原 豊

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム及びゲームシステム

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、当該入力に基づいて変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、前記 2 つのプレーヤキャラクタのうち変更対象として決定された一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部としてコンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

## 【請求項 2】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と

10

20

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち2つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記2つのプレーヤキャラクタのうち一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記2つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力は、表示された指針又は当該指針に対応付けられたオブジェクトを、表示された他の指針にドラッグアンドドロップする入力であることを特徴とするプログラム。

#### 【請求項3】

請求項2において、

前記指針変更部は、

ドラッグアンドドロップする入力が行われた場合に、ドラッグ元の指針及びドロップ先の指針のいずれか一方に基づいて他方を変更することを特徴とするプログラム。

#### 【請求項4】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち2つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記2つのプレーヤキャラクタのうち一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記指針変更部は、

前記2つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、ゲーム状況に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

#### 【請求項5】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち2つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記2つのプレーヤキャラクタのうち一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記指針変更部は、

前記2つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記2つのプレーヤキャラクタの情報又は指針の少なくとも一方に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

#### 【請求項6】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

10

20

30

40

50

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記指針変更部は、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記組み合わせの履歴に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

**【請求項 7】**

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項において、

前記表示制御部は、

複数の自動行動の指針の候補の中からプレーヤの入力に基づき選択された自動行動の指針を前記表示部に表示させることを特徴とするプログラム。

**【請求項 8】**

請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項において、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更することを特徴とするプログラム。

**【請求項 9】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、当該入力に基づいて変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、当該入力で組み合わされた指針のうちの 1 つに基づいて変更対象のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

**【請求項 10】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部とし

10

20

30

40

50

てコンピュータを機能させ、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力は、表示された指針又は当該指針に対応付けられたオブジェクトを、表示された他の指針にドラッグアンドドロップする入力であり、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

**【請求項 1 1】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記指針変更部は、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、ゲーム状況に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更し、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

**【請求項 1 2】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するためのプログラムであって、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部としてコンピュータを機能させ、

前記指針変更部は、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタの情報又は指針の少なくとも一方に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変

10

20

30

40

50

更し、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラム。

【請求項 1 3】

10

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、当該入力に基づいて変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、前記 2 つのプレーヤキャラクタのうち変更対象として決定された一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部とを含むことを特徴とするゲームシステム。

20

【請求項 1 4】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 つのプレーヤキャラクタのうち一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部とを含み、

30

前記 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力は、表示された指針又は当該指針に対応付けられたオブジェクトを、表示された他の指針にドラッグアンドドロップする入力であることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 1 5】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

40

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 つのプレーヤキャラクタのうち一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部とを含み、

前記指針変更部は、

前記 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、ゲーム状況に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

50

## 【請求項 16】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 つのプレーヤキャラクタのうち一方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を、他方のプレーヤキャラクタの自動行動の指針に変更する指針変更部とを含み、

前記指針変更部は、

前記 2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 つのプレーヤキャラクタの情報又は指針の少なくとも一方に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

## 【請求項 17】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部とを含み、

前記指針変更部は、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記組み合わせの履歴に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

## 【請求項 18】

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、当該入力に基づいて変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、当該入力で組み合わされた指針のうちの 1 つに基づいて変更対象のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部とを含み、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

10

20

30

40

50

**【請求項 19】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部とを含み、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力は、表示された指針又は当該指針に対応付けられたオブジェクトを、表示された他の指針にドラッグアンドドロップする入力であり、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

**【請求項 20】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、

プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部とを含み、

前記指針変更部は、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、ゲーム状況に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更し、

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

**【請求項 21】**

複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させるゲームを実行するゲームシステムであつて、

前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、

10

20

30

40

50

表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラクタ制御部と、  
プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する指針変更部とを含み、

前記指針変更部は、

前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタの情報又は指針の少なくとも一方に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更し、

10

前記指針変更部は、

プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更し、

前記入力の方向と自動行動の指針の傾向が対応付けられており、

前記指針変更部は、

前記入力で指示された方向に対応する傾向に基づいて自動行動の指針を変更することを特徴とするゲームシステム。

**【発明の詳細な説明】**

20

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、プログラム及びゲームシステムに関する。

**【背景技術】**

**【0002】**

従来から、プレーヤキャラクタが敵キャラクタと対戦するゲームにおいて、入力されたコマンドに応じてプレーヤキャラクタに攻撃等を行わせるゲームを実行するゲーム装置が知られている（例えば、特許文献1）。

**【先行技術文献】**

**【特許文献】**

30

**【0003】**

**【特許文献1】特開平6-105959号公報**

**【発明の概要】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0004】**

上記のようなゲームでは、コマンドの入力操作に慣れているプレーヤにとっては容易に操作可能であるものの、コマンドの入力操作に不慣れなプレーヤにとっては操作が困難であり、簡単にゲームを楽しむことができなかった。

**【0005】**

本発明は、以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、  
プレーヤキャラクタと敵キャラクタとを対戦させるゲームを簡単な操作で楽しむことが可能なプログラム及びゲームシステムを提供することにある。

40

**【課題を解決するための手段】**

**【0006】**

(1) 本発明は、複数のプレーヤキャラクタを自動的に行動させて敵キャラクタと対戦するゲームを実行するためのプログラムであって、前記複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を表示部に表示させる表示制御部と、プレーヤによって、表示された複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された自動行動の指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更する指針変更部と、表示された各指針に従って各プレーヤキャラクタの行動を制御するキャラ

50

クタ制御部としてコンピュータを機能させ、前記指針変更部は、プレーヤによって、前記複数のプレーヤキャラクタのうち 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することを特徴とするプログラムに関する。また本発明は、コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、上記各部としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶した情報記憶媒体に関する。また本発明は、上記各部を含むゲームシステムに関する。

#### 【 0 0 0 7 】

本発明によれば、複数のプレーヤキャラクタそれぞれの自動行動の指針が表示部に表示され、各プレーヤキャラクタの行動は、表示されている各指針に従って制御され、プレーヤは、表示されているいずれかの指針を指定し且つ方向を指示する入力を行うことで、指定した指針を指示した方向に応じて変更することができ、また、2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力を行うことで、少なくとも 1 のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更することができる。従って、プレーヤは、プレーヤキャラクタの行動をその都度選択する操作を行うことなく、プレーヤキャラクタの自動行動の指針を任意に変更しながら敵キャラクタとの対戦を進めることができ、プレーヤキャラクタと敵キャラクタとを対戦させるゲームを簡単な操作で楽しむことができる。

#### 【 0 0 0 8 】

( 2 ) また本発明に係るプログラム、情報記憶媒体及びゲームシステムでは、前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力は、表示された指針又は当該指針に対応付けられたオブジェクトを、表示された他の指針にドラッグアンドドロップする入力であってもよい。

#### 【 0 0 0 9 】

本発明によれば、プレーヤは、2 つのプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力を簡単な操作で行うことができる。

#### 【 0 0 1 0 】

( 3 ) また本発明に係るプログラム、情報記憶媒体及びゲームシステムでは、前記指針変更部は、ドラッグアンドドロップする入力が行われた場合に、ドラッグ元の指針及びドロップ先の指針のいずれか一方に基づいて他方を変更してもよい。

#### 【 0 0 1 1 】

本発明によれば、プレーヤは、例えば2 つのキャラクタの自動行動の指針を合わせることを簡単な操作で行うができる。

#### 【 0 0 1 2 】

( 4 ) また本発明に係るプログラム、情報記憶媒体及びゲームシステムでは、前記指針変更部は、前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、ゲーム状況に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更してもよい。

#### 【 0 0 1 3 】

本発明によれば、プレーヤキャラクタの自動行動の指針をゲーム状況に応じた適切な指針に変更することができる。

#### 【 0 0 1 4 】

( 5 ) また本発明に係るプログラム、情報記憶媒体及びゲームシステムでは、前記指針変更部は、前記 2 以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記 2 以上のプレーヤキャラクタの情報又は指針の少なくとも一方に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更してもよい。

#### 【 0 0 1 5 】

本発明によれば、2 以上のプレーヤキャラクタの情報や指針に基づき変更対象のプレーヤキャラクタが決定されるため、戦略的なゲームプレイを楽しむことができる。

#### 【 0 0 1 6 】

10

20

30

40

50

(6) また本発明に係るプログラム、情報記憶媒体及びゲームシステムでは、前記指針変更部は、前記2以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記組み合わせの履歴に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更してもよい。

#### 【0017】

本発明によれば、2以上のプレーヤキャラクタの自動行動の組み合わせの履歴に基づき変更対象のプレーヤキャラクタが決定されるため、戦略的なゲームプレイを楽しむことができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0018】

10

【図1】本実施形態のゲームシステムを示す図である。

【図2】本実施形態の端末の機能プロック図の一例を示す図である。

【図3】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】記憶部に記憶された作戦群の一例を示す図である。

【図5】プレーヤキャラクタに割り当てられる台詞群の例を示す図である。

【図6】プレーヤキャラクタに割り当てられる台詞群の例を示す図である。

【図7】プレーヤキャラクタに割り当てられる台詞群の例を示す図である。

【図8】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図9】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図10】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

20

【図11】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図12】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図13】本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図14】本実施形態の処理の流れを示すフローチャートである。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0019】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必要構成要件であるとは限らない。

#### 【0020】

30

##### 1. 構成

図1は、本実施形態のネットワークシステム（ゲームシステム）を示す。本実施形態では、複数の端末10とサーバ20（サーバシステム）とによって構成される。つまり、図1に示すように、本実施形態のネットワークシステムは、サービスを提供するサーバ20と、端末10とが、ネットワークに接続可能に構成される。

#### 【0021】

サーバ20は、複数のユーザ（プレーヤ）間でコミュニケーションを提供することが可能なサービスを提供する情報処理装置であり、本実施形態ではSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）と呼ばれるコミュニティ型のサービスを提供するサーバである。つまり、サーバ20は、ユーザの情報（ユーザ名、日記、掲示情報、ゲームフィールドの状況など）をログインしたユーザだけでなく、当該ユーザとフレンド関係にある他のユーザにも送信し、ユーザ間でコミュニケーションを図るようにしている。サーバ20は、会員登録を行ったユーザに限定してサービスを提供するようにしてもよい。サーバ20は、1又は複数のサーバ（認証サーバ、ゲーム処理サーバ、通信サーバ、課金サーバ、データベースサーバ等）により構成することができる。

40

#### 【0022】

また、本実施形態のサーバ20は、端末10からの要求に応じて、オンラインゲームサービス（ソーシャルゲーム）を提供する。本実施形態では、端末10においてゲームプログラムが実行され、サーバ20では、プレーヤのアカウント情報や、端末10で実行されるゲームのゲーム結果、当該ゲームで使用可能なゲーム要素（キャラクタ、アイテム等）

50

、当該ゲームで使用可能なゲーム内通貨などの情報、当該ゲームを構成するステージに関する情報等が管理される。

【0023】

端末10は、携帯端末（スマートフォン、携帯電話、携帯型ゲーム機等）、パソコン用コンピュータ（PC）、ゲーム装置、画像生成装置などの情報処理装置であり、インターネット（WAN）、LANなどのネットワークを介してサーバ20に接続可能な装置である。なお、端末10とサーバ20との通信回線は、有線でもよいし無線でもよい。

【0024】

図2に本実施形態のゲーム装置（端末10）の機能プロック図の一例を示す。なお本実施形態のゲーム装置は図2の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

10

【0025】

入力部150は、プレーヤからの入力情報を入力（検出）するための機器であり、プレーヤの入力情報（操作入力）を処理部100に出力する。入力部150の機能は、タッチパネル、タッチパッド、マウス、方向キー・ボタン、キーボード等の入力機器により実現することができる。

【0026】

記憶部170は、処理部100の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラムや各種データを記憶するとともに、処理部100のワーク領域として機能し、その機能はハードディスク、RAMなどにより実現できる。記憶部170は、プレーヤが保有する（使用可能な）キャラクタ（プレーヤキャラクタ）に関する情報（種類、各種パラメータ、属性、レア度等）、プレーヤが保有する複数のキャラクタのうちプレーヤによってデッキ（パーティ）を構成するキャラクタとして設定された複数のキャラクタの設定情報、プレーヤが保有するアイテムに関する情報、敵キャラクタに関する情報、ゲームを構成するステージに関する情報等を記憶する。また、記憶部170は、複数のプレーヤキャラクタの自動行動の指針群（複数のプレーヤキャラクタで共通の指針群、或いは、プレーヤキャラクタ毎の指針群）を記憶する。

20

【0027】

表示部190は、処理部100で生成されたゲーム画像を出力するものであり、その機能は、入力部150としても機能するタッチパネル、LCD或いはHMD（ヘッドマントディスプレイ）などのディスプレイにより実現できる。

30

【0028】

音出力部192は、処理部100で生成された音を出力するものであり、その機能は、スピーカ、或いはヘッドフォンなどにより実現できる。

【0029】

通信部196はサーバ20との間で通信を行うための各種制御を行うものであり、その機能は、各種プロセッサ又は通信用ASICなどのハードウェアや、プログラムなどにより実現できる。

【0030】

なお、サーバ20が有する情報記憶媒体や記憶部に記憶されている処理部100の各部としてコンピュータを機能させるためのプログラムや各種データを、ネットワークを介して受信し、受信したプログラムやデータを記憶部170に記憶してもよい。このようにプログラムや各種データを受信して端末を機能させる場合も本発明の範囲内に含む。

40

【0031】

処理部100（プロセッサ）は、入力部150からの入力情報（操作入力）、プログラム、通信部196を介して受信したデータなどに基づいて、ゲーム処理、画像生成処理、音生成処理、などの処理を行う。処理部100の機能は各種プロセッサ（CPU、DSP等）、ASIC（ゲートアレイ等）などのハードウェアや、プログラムにより実現できる。処理部100は、パーティを組む（プレーヤのデッキを構成する）複数のプレーヤキャラクタと敵キャラクタとを対戦させるゲーム処理を実行する。処理部100は、表示制御部110、指針変更部112、キャラクタ制御部114、画像生成部120、音生成部1

50

30を含む。

**【0032】**

表示制御部110は、複数のプレーヤキャラクタのそれぞれの自動行動の指針を、プレーヤキャラクタに関連付けて（自動行動の指針とプレーヤキャラクタの対応関係を識別できるように）表示部190に表示させる。なお、プレーヤキャラクタの自動行動の指針自身を表示させてもよいし、プレーヤキャラクタの自動行動の指針を示唆する情報（例えば、プレーヤキャラクタの台詞）を表示させてもよい。

**【0033】**

指針変更部112は、プレーヤによって、表示されている複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向（例えば、左右方向のいずれか、上下方向のいずれか、或いは、上下左右方向のいずれか）を指示する入力が行われた場合に、当該入力で指定された指針を、当該入力で指示された方向に基づいて変更する。なお、表示されている指針を指定することは、表示されている指針に対応付けられたプレーヤキャラクタを指定することを含む。

10

**【0034】**

キャラクタ制御部114は、複数のプレーヤキャラクタと敵キャラクタを自動的に行動（攻撃行動、防御行動、回復行動、魔法等の特殊行動）させ、各プレーヤキャラクタ及び敵キャラクタのパラメータ（ヒットポイントなど）を更新する制御を行う。また、キャラクタ制御部114は、表示制御部110によって表示されている各プレーヤキャラクタの自動行動の指針に従って、各プレーヤキャラクタの行動を制御する。なお、プレーヤキャラクタの自動行動の指針が指針変更部112によって変更された場合は、それ以降の当該プレーヤキャラクタの行動を、変更後の指針に従って制御する。

20

**【0035】**

また、指針変更部112は、プレーヤによって、複数のプレーヤキャラクタのうち2以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、前記2以上のプレーヤキャラクタのうち少なくとも1のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更する。2以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力は、表示されている指針又は当該指針に対応付けられたオブジェクト（例えば、当該指針に対応するプレーヤキャラクタのアイコン）を、表示されている他の指針にドラッグアンドドロップする入力であってもよい。この場合、指針変更部112は、ドラッグ元の指針及びドロップ先の指針のいずれか一方に基づいて他方を変更する（ドラッグ元の指針をドロップ先の指針に変更する、或いは、ドロップ先の指針をドラッグ元の指針に変更する）。

30

**【0036】**

また、指針変更部112は、前記2以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力が行われた場合に、ゲーム状況に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定し、決定したプレーヤキャラクタの自動行動の指針を変更してもよい。また、指針変更部112は、前記2以上のプレーヤキャラクタの情報（属性、パラメータ、ステータス等）又は指針の少なくとも一方に基づいて、或いは、前記組み合わせの履歴に基づいて、変更対象のプレーヤキャラクタを決定してもよい。

**【0037】**

画像生成部120は、処理部100で行われる種々の処理の結果に基づいて描画処理を行い、これによりゲーム画像（プレーヤキャラクタ、敵キャラクタ、自動行動の指針、指針に対応付けられたオブジェクト等を含むゲーム画像）を生成し、表示部190に出力する。画像生成部120は、オブジェクト空間（ゲーム空間）内において仮想カメラ（所与の視点）から見える画像（いわゆる3次元画像）を生成してもよい。

40

**【0038】**

音生成部130は、処理部100で行われる種々の処理の結果に基づいて音処理を行い、BGM、効果音、又は音声などのゲーム音を生成し、音出力部192に出力する。

**【0039】**

また処理部100は、ゲームを開始した場合には、ゲームを開始したことを通知するための情報をサーバ20に送信し、ゲームが終了した場合には、ゲーム結果や各種ゲームパ

50

ラメータに関するゲーム結果情報をサーバ20に送信する。サーバ20は、ゲーム装置（端末10）から送信された、ゲーム結果情報に基づいて、各プレーヤに対応付けられた各種データの更新処理を行う。

#### 【0040】

また、本実施形態のゲームシステムをサーバシステム（ゲームシステム）として構成してもよい。サーバシステムは、1又は複数のサーバ（認証サーバ、ゲーム処理サーバ、通信サーバ、課金サーバ、データベースサーバ等）により構成することができる。この場合には、サーバシステムは、ネットワークを介して接続された1又は複数の端末（例えば、スマートフォン、携帯電話、携帯型ゲーム機等）から送信された操作入力（端末の入力部に入力されたデータ）に基づいて、処理部100の各部の処理を行って、画像を生成するための画像生成用データを生成し、生成した画像生成用データを各端末に対して送信する。ここで、画像生成用データとは、本実施形態の手法により生成された画像を各端末において表示するためのデータであり、画像データそのものでもよいし、各端末が画像を生成するために用いる各種データ（オブジェクトデータ、ゲーム処理結果データ等）であってもよい。また、処理部100の各部の処理を、サーバと端末で分散して実行するようにゲームシステムを構成してもよい。

#### 【0041】

##### 2. 本実施形態の手法

次に本実施形態の手法について図面を用いて説明する。

#### 【0042】

本実施形態のゲームシステムは、複数のプレーヤキャラクタと敵キャラクタとを対戦させるゲームを実行するように構成されている。

#### 【0043】

図3は、本実施形態のゲームシステムで生成されるゲーム画面（ゲーム画像）の一例を示す図である。ゲーム画面G1は、端末10の表示部190（タッチパネル）に表示され、プレーヤは、指先やタッチペン等をタッチパネルに接触させる操作（タッチ操作）を行うことで操作入力を行うことができる。

#### 【0044】

図3に示すゲーム画面G1は、対戦画面を示しており、ゲーム画面G1の上側領域には、パーティを組む複数のプレーヤキャラクタP（P<sub>A</sub>、P<sub>B</sub>、P<sub>C</sub>）と、対戦相手となる敵キャラクタE（E<sub>A</sub>、E<sub>B</sub>）が表示される。各プレーヤキャラクタPと各敵キャラクタEは、自動的に行動（攻撃行動、防御行動、回復行動、魔法などの特殊行動）して戦闘を行うように制御される。例えばプレーヤキャラクタPが攻撃行動を行うと、当該プレーヤキャラクタPの攻撃力と敵キャラクタEの防御力等に応じて敵キャラクタEのヒットポイントが減少する。同様に、敵キャラクタEが攻撃行動を行うと、敵キャラクタEの攻撃力とプレーヤキャラクタPの防御力等に応じてプレーヤキャラクタPのヒットポイントが減少する。プレーヤキャラクタPのヒットポイントが所定値以下となった場合には当該プレーヤキャラクタPが対戦画面から消去され、敵キャラクタEのヒットポイントが所定値以下となった場合には当該敵キャラクタEが対戦画面から消去される。

#### 【0045】

本実施形態のゲームシステムでは、各プレーヤキャラクタPの自動行動の指針となる複数の作戦（作戦群）が用意されている。各プレーヤキャラクタPにはこの作戦群のうちのいずれか1つの作戦が設定され、各プレーヤキャラクタPは自身に設定された作戦に従って自動的に行動する。図4は、記憶部170に記憶される作戦群の一例を示す図である。ここでは、作戦群として、攻撃重視、防御重視、及び、攻撃と防御のバランス重視の3段階と、集中（近接）寄り、拡散（遠距離）寄り、及び、集中と拡散の中間の3段階との組み合わせで規定される計9個の作戦A-1～A-3、B-1～B-3、C-1～C-3が示されている。作戦A-1、B-1、C-1は、防御重視の作戦であり、作戦A-3、B-3、C-3は、攻撃重視の作戦であり、作戦A-2、B-2、C-2は、攻撃と防御のバランス重視の作戦である。また、作戦A-1、A-2、A-3は、集中寄り（少数の敵

10

20

30

40

50

キャラクタEに対して行動する)の作戦であり、作戦C-1、C-2、C-3は、拡散寄り(多数の敵キャラクタEに対して行動する)の作戦であり、作戦B-1、B-2、B-3は、集中と拡散の中間の作戦である。

#### 【0046】

また、各プレーヤキャラクタPには、作戦群に対応する台詞群が割り当てられている。図5～図7に、プレーヤキャラクタPに割り当てられる台詞群の例を示す。図5は、プレーヤキャラクタP<sub>A</sub>に割り当てられた台詞群の一例を示し、図6は、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>に割り当てられた台詞群の一例を示し、図7は、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>に割り当てられた台詞群の一例を示す。台詞群の各台詞は、作戦群の各作戦に1対1で対応付けられており、対応する作戦の内容を示唆する内容となっている。

10

#### 【0047】

図3に示すように、ゲーム画面G1の下側領域には、複数のプレーヤキャラクタPのそれぞれに設定されている作戦の内容を示唆する台詞WDが、プレーヤキャラクタPのアイコンI(I<sub>A</sub>、I<sub>B</sub>、I<sub>C</sub>)に関連付けて表示される。ここでは、プレーヤキャラクタP<sub>A</sub>には作戦A-3(単体に集中攻撃)が設定されているため、プレーヤキャラクタP<sub>A</sub>に割り当てられた台詞群(図5)のうち作戦A-3に対応する台詞「こいつを仕留める!」がプレーヤキャラクタP<sub>A</sub>の台詞WDとして表示されている。また、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>には作戦B-2(平均的な行動)が設定されているため、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>に割り当てられた台詞群(図6)のうち作戦B-2に対応する台詞「いつも通りだ」がプレーヤキャラクタP<sub>B</sub>の台詞WDとして表示されている。また、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>には作戦C-1(敵の攻撃をよける)が設定されているため、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>に割り当てられた台詞群(図7)のうち作戦C-1に対応する台詞「安全な場所へ!」がプレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の台詞WDとして表示されている。

20

#### 【0048】

なお、プレーヤキャラクタPに設定される作戦は、あくまで自動行動の指針であり、プレーヤキャラクタPの実際の行動は、設定された作戦とプレーヤキャラクタPのタイプ(種類)によって決まる。例えば、プレーヤキャラクタP<sub>A</sub>は、大剣や斧を持ち近接攻撃を行うタイプのキャラクタであり、作戦A-1、A-2、A-3(集中寄りの作戦)では、1の敵キャラクタEのみに当たる突き攻撃を多用し、作戦C-1、C-2、C-3(拡散寄りの作戦)では、複数の敵キャラクタEに当たる攻撃や剣を横に振り回す攻撃を多用する。また、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>は、炎の剣を持ち魔法攻撃も行うタイプのキャラクタであり、作戦B-1、B-2、B-3では、剣の技を多用し、作戦A-1、A-2、A-3、C-1、C-2、C-3では、炎を纏うことで特殊な性能を持つ技を多用する。また、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>は、味方の体力を回復でき魔法も使えるタイプのキャラクタであり、作戦A-1、B-1、C-1(防御重視の作戦)では、回復魔法を使い、作戦A-3、B-3、C-3(攻撃重視の作戦)では、攻撃魔法(例えば、作戦A-3では、範囲は狭いが威力の高い攻撃魔法、作戦C-3では、範囲が広い攻撃魔法)を多用する。また、各プレーヤキャラクタPに割り当てられる台詞群は、対応する作戦の内容を示唆しつつ、各プレーヤキャラクタPのタイプを反映した内容となっている。

30

#### 【0049】

ここで、プレーヤは、対戦中に、いずれかのプレーヤキャラクタPの台詞WD上で上下左右のいずれかの方向にフリックする操作(複数の自動行動の指針のいずれかを指定し且つ方向を指示する入力の一例)を行うことで、当該プレーヤキャラクタPの作戦を変更することができる。具体的には、プレーヤが、プレーヤキャラクタPの台詞WD上で、右方向にフリックする操作(右フリック操作)を行うと、当該プレーヤキャラクタPの作戦がより攻撃重視の作戦(図4において、右隣りの作戦)に変更される。同様に、左方向にフリックする操作(左フリック操作)を行うと、より防御重視の作戦(図4において、左隣りの作戦)に変更され、上方向にフリックする操作(上フリック操作)を行うと、より集中寄りの作戦(図4において、上隣りの作戦)に変更され、下方向にフリックする操作(下フリック操作)を行うと、より拡散寄りの作戦(図4において、下隣りの作戦)に変更

40

50

される。なお、設定されている作戦が最も攻撃重視の作戦（A - 3、B - 3、C - 3）である場合には、右フリック操作によって作戦は変更されず、同様に、設定されている作戦が最も防御重視の作戦（A - 1、B - 1、C - 1）である場合には、左フリック操作によって作戦は変更されず、設定されている作戦が最も集中寄りの作戦（A - 1、A - 2、A - 3）である場合には、上フリック操作によって当該作戦は変更されず、設定されている作戦が最も拡散寄りの作戦（C - 1、C - 2、C - 3）である場合には、下フリック操作によって作戦は変更されない。

#### 【0050】

プレーヤキャラクタPに設定された作戦が変更されると、当該プレーヤキャラクタPの台詞WDが変更後の作戦に対応する台詞WDに変更され、また、それ以降、当該プレーヤキャラクタPは変更後の作戦に従って自動的に行動する。例えば、図8に示すように、プレーヤが、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>の台詞WD上で右フリック操作を行うと、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>の作戦が、B - 2からB - 3（攻撃回数高め）に変更され、図9に示すように、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>の台詞WDが、作戦B - 3に対応する「たたみかける」に変更される。10

#### 【0051】

このように本実施形態によれば、プレーヤは、対戦中に、プレーヤキャラクタPの台詞WD上で、上下左右のいずれかの方向にフリックする操作を行うだけで、当該プレーヤキャラクタPの作戦（自動行動の指針）を任意に変更することができ、プレーヤキャラクタPと敵キャラクタEとを対戦させるゲームを簡単な操作で楽しむことができる。20

#### 【0052】

また、プレーヤは、プレーヤキャラクタPのアイコンIを、他のプレーヤキャラクタPの台詞WD上にドラッグアンドドロップする操作（2以上のプレーヤキャラクタの自動行動の指針を組み合わせる入力の一例）を行うことで、ドラッグ元のプレーヤキャラクタPの作戦をドロップ先のプレーヤキャラクタPの作戦と同一の作戦に変更することができる。例えば、図10に示すように、プレーヤが、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>のアイコンI<sub>C</sub>を、プレーヤキャラクタP<sub>A</sub>の台詞WD上にドラッグアンドドロップする操作を行うと、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の作戦が、C - 1から、プレーヤキャラクタP<sub>A</sub>と同一の作戦A - 3に変更され、図11に示すように、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の台詞WDが、作戦A - 3に対応する「この敵は私が！」に変更される。30

#### 【0053】

このように、プレーヤは、プレーヤキャラクタPのアイコンIを他のプレーヤキャラクタPの台詞WD上にドラッグアンドドロップするという簡単な操作で、一方のプレーヤキャラクタPの作戦を他方のプレーヤキャラクタPと同一の作戦に変更することができる。ここでは、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>に作戦C - 1が設定されており、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の作戦をフリック操作によりA - 3に変更するには、最低でも4回のフリック操作（右フリック操作と上フリック操作をそれぞれ2回ずつ）を行う必要があるが、図10に示すドラッグアンドドロップ操作により、1回の操作でプレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の作戦をC - 1からA - 3に変更することができる。

#### 【0054】

図10、図11に示す例では、ドラッグ元のプレーヤキャラクタPを変更対象として作戦を変更する場合について説明したが、ドロップ先のプレーヤキャラクタPを変更対象としてもよい。また、ゲーム状況や、ドラッグ元のプレーヤキャラクタP及びドロップ先のプレーヤキャラクタPに設定されている作戦に基づいて、変更対象とするプレーヤキャラクタPを決定してもよい。例えば、図10に示す例において、ゲーム状況がプレーヤ側の優勢である場合には、ドラッグ元のプレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の作戦を、ドロップ先のプレーヤキャラクタP<sub>A</sub>の作戦に合わせて攻撃重視のA - 3に変更し、プレーヤ側の劣勢である場合には、ドロップ先のプレーヤキャラクタP<sub>A</sub>の作戦を、ドラッグ元のプレーヤキャラクタP<sub>C</sub>の作戦に合わせて防御重視のC - 1に変更してもよい。このようにすると、プレーヤキャラクタPの作戦をゲーム状況に応じた適切な作戦に変更することができる。4050

## 【0055】

また、ドラッグ元のプレーヤキャラクタP及びドロップ先のプレーヤキャラクタPの情報（属性、パラメータ等）に基づいて、変更対象とするプレーヤキャラクタPを決定してもよい。例えば、ドラッグ元のプレーヤキャラクタPのパラメータ値（攻撃力等）がドロップ先のプレーヤキャラクタPのパラメータ値よりも高い場合には、ドロップ先のプレーヤキャラクタPの作戦をドラッグ元のプレーヤキャラクタPの作戦に変更し、ドロップ先のプレーヤキャラクタPのパラメータ値がドラッグ元のプレーヤキャラクタPのパラメータ値よりも高い場合には、ドラッグ元のプレーヤキャラクタPの作戦をドロップ先のプレーヤキャラクタPの作戦に変更してもよい。また、ドラッグ元のプレーヤキャラクタPとドロップ先のプレーヤキャラクタPとの相性を表すパラメータが所定値に達している場合や、ドラッグ元のプレーヤキャラクタPとドロップ先のプレーヤキャラクタPの属性が同一である場合に、両者の作戦を特殊な作戦に変更してもよい。また、2以上のプレーヤキャラクタPの作戦を組み合わせる入力の履歴に基づいて、変更対象とするプレーヤキャラクタPを決定してもよい。例えば、組み合わせられた回数の少ないプレーヤキャラクタPを優先的に変更対象としてもよいし、組み合わせられた回数の少ない作戦を優先的に変更してもよい。このようにすると、プレーヤは、プレーヤキャラクタPのパラメータや、組み合わせの履歴を考慮して作戦を組み合わせるという戦略的なゲームプレイを楽しむことができる。10

## 【0056】

また、プレーヤは、プレーヤキャラクタPのアイコンIを、他のプレーヤキャラクタPのアイコンI上にドラッグアンドドロップする操作を行うことで、両者の表示位置を入れ替えることができる。ゲーム画面G IにおけるアイコンIの上下方向における位置は、隊列の順番を示しており、プレーヤキャラクタPのアイコンIが上部にあるほど当該プレーヤキャラクタPは前衛側で行動する。例えば、図12に示すように、プレーヤが、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>のアイコンI<sub>C</sub>を、プレーヤキャラクタP<sub>B</sub>のアイコンI<sub>B</sub>上にドラッグアンドドロップする操作を行うと、図13に示すように、アイコンI<sub>C</sub>とアイコンI<sub>B</sub>（及び、両者の台詞WD）の表示位置が入れ替わり、更に、プレーヤキャラクタP<sub>C</sub>がプレーヤキャラクタP<sub>B</sub>よりも前衛側で行動するようになる。20

## 【0057】

また、ゲーム画面G Iには、対戦ゲームにおいて使用可能なアイテムITが表示される。アイテムITは、例えば、プレーヤキャラクタPのヒットポイントを回復させる効果を有する。プレーヤは、任意のアイテムITを任意のプレーヤキャラクタPのアイコンI上にドラッグアンドドロップする操作を行うことで、当該アイテムITを当該プレーヤキャラクタPに対して使用することができる。30

## 【0058】

また、ゲーム画面G Iには、秘技アイコンI C<sub>1</sub>、盾アイコンI C<sub>2</sub>、逃走アイコンI C<sub>3</sub>が表示される。秘技アイコンI C<sub>1</sub>は、プレーヤキャラクタPの攻撃等で増加するゲージが所定値に達すると使用可能となる。プレーヤが使用可能となった秘技アイコンI C<sub>1</sub>を任意のプレーヤキャラクタPのアイコンI上にドラッグアンドドロップする操作を行うと、当該プレーヤキャラクタPが特殊技を発動する。また、プレーヤが盾アイコンI C<sub>2</sub>を任意のプレーヤキャラクタPのアイコンI上にドラッグアンドドロップする操作を行うと、当該プレーヤキャラクタPの作戦が防御に徹する作戦に変化し、プレーヤが盾アイコンI C<sub>2</sub>をロングタップ（長押し）する操作を行うと、当該操作が継続している間、全てのプレーヤキャラクタPの作戦が防御に徹する作戦に変化する。また、プレーヤが逃走アイコンI C<sub>3</sub>をロングタップする操作を行うと、当該操作が継続している間ゲージが増加し、当該ゲージが所定値に達するとプレーヤキャラクタPは戦闘から逃走する。40

## 【0059】

## 3. 処理

次に、本実施形態のゲームシステムの処理の一例について図14のフローチャートを用いて説明する。50

**【 0 0 6 0 】**

まず、表示制御部 110 は、複数のプレーヤキャラクタ P のそれぞれに設定された作戦（設定された作戦の内容を示唆する台詞 W D）を表示部 190 に表示させる（ステップ S 10）。なお、対戦開始時には、各プレーヤキャラクタに所定の作戦（例えば、作戦 B - 2）を設定してもよいし、各プレーヤキャラクタ P に設定する作戦をランダムに決定してもよい。次に、キャラクタ制御部 114 は、各プレーヤキャラクタ P に設定された作戦に従って各プレーヤキャラクタ P を自動的に行動させる制御を行う（ステップ S 12）。

**【 0 0 6 1 】**

次に、指針変更部 112 は、プレーヤキャラクタ P に設定された作戦を変更する入力（プレーヤキャラクタ P の台詞 W D 上で上下左右のいずれかの方向にフリックする操作）があつたか否かを判断し（ステップ S 14）、当該入力があつた場合（ステップ S 14 の Y）には、当該入力で指定されたプレーヤキャラクタ P の作戦を当該入力で指示された方向に基づき変更する（ステップ S 16）。

10

**【 0 0 6 2 】**

次に、指針変更部 112 は、2 以上のプレーヤキャラクタ P の作戦を組み合わせる入力（プレーヤキャラクタ P のアイコン I を他のプレーヤキャラクタ P の台詞 W D にドラッグアンドドロップする入力）があつたか否かを判断し（ステップ S 18）、当該入力があつた場合（ステップ S 18 の Y）には、当該 2 以上のプレーヤキャラクタ P の少なくとも一方の作戦を変更する（ステップ S 20）。

**【 0 0 6 3 】**

20

次に、処理部 100 は、対戦を継続するか否かを判断し（ステップ S 22）、対戦を継続する場合（ステップ S 22 の Y）には、ステップ S 12 に移行し、対戦を終了するまでステップ S 12 以降の処理を繰り返す。

**【 0 0 6 4 】**

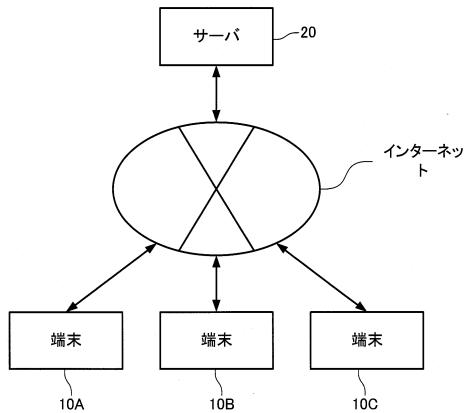
本発明は、上記実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。例えば、明細書又は図面中の記載において広義や同義な用語として引用された用語は、明細書又は図面中の他の記載においても広義や同義な用語に置き換えることができる。

**【 符号の説明 】****【 0 0 6 5 】**

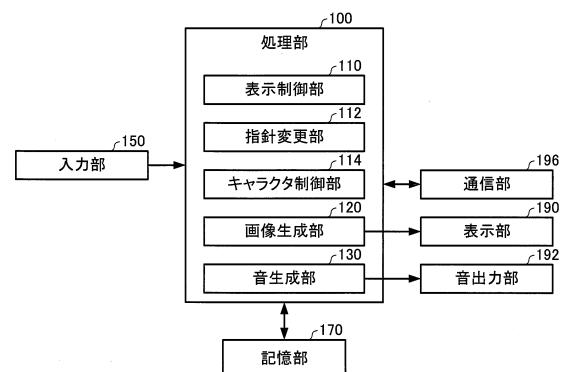
10 端末、20 サーバ、100 処理部、110 表示制御部、112 指針変更部  
、114 キャラクタ制御部、120 画像生成部、130 音生成部、150 入力部  
、170 記憶部、190 表示部、192 音出力部、196 通信部

30

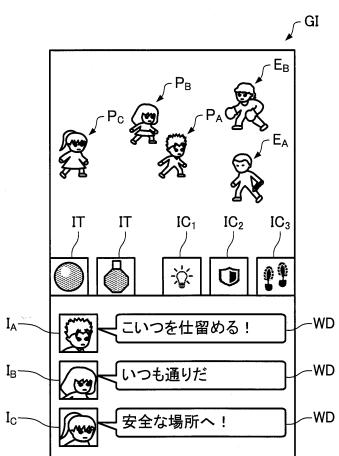
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

A-1 後退せずに防御	A-2 攻撃速度重視	A-3 単体に集中攻撃
B-1 移動しつつ防御	B-2 平均的な行動	B-3 攻撃回数高め
C-1 敵の攻撃をよける	C-2 反撃重視	C-3 範囲攻撃

左 ← 防御      攻撃 → 右      下 ↓

【図5】

A-1 ここは通さん！	A-2 この敵はまかせろ！	A-3 こいつを仕留める！
B-1 攻撃は控える！	B-2 張り切っていくぞ！	B-3 休まず攻めるぞ！
C-1 走り回って攪乱だ！	C-2 チャンスに攻める！	C-3 全員斬る！

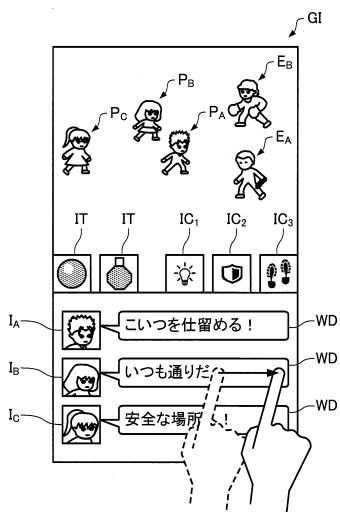
【図6】

A-1 引きつけておく	A-2 狹いを定める	A-3 焼き尽くしてやろう
B-1 しばらく様子見だ	B-2 いつも通りだ	B-3 たたみかける
C-1 注意を向けさせる	C-2 スキを見つける	C-3 まとめて燃やす

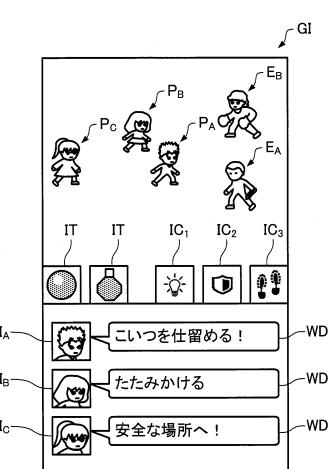
【図7】

A-1 しばらく我慢します！	A-2 竜制します！	A-3 この敵は私が！
B-1 体力を回復します！	B-2 がんばりましょう！	B-3 一気にいきます！
C-1 安全な場所へ！	C-2 後に続きます！	C-3 範囲魔法で！

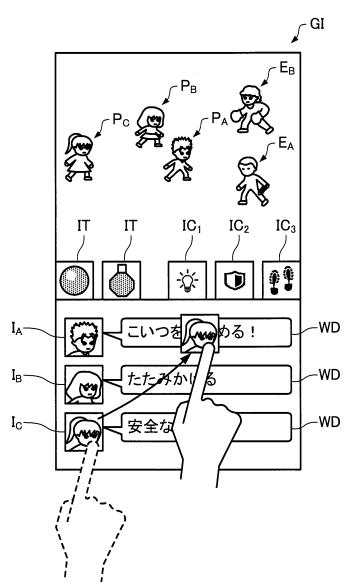
【図 8】



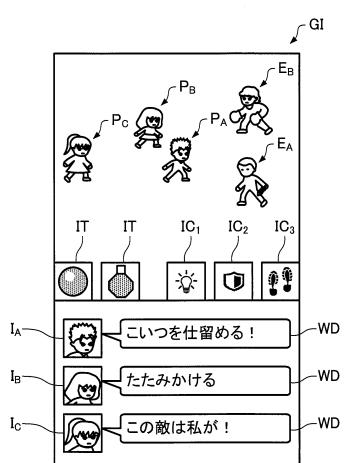
【図 9】



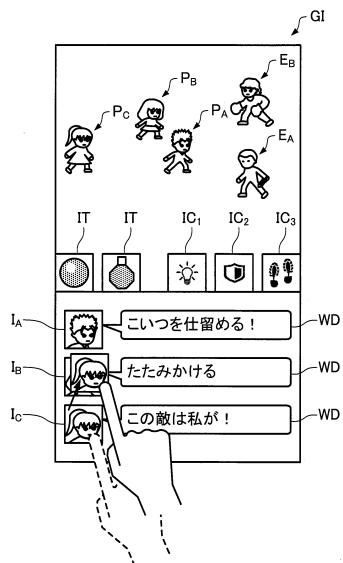
【図 10】



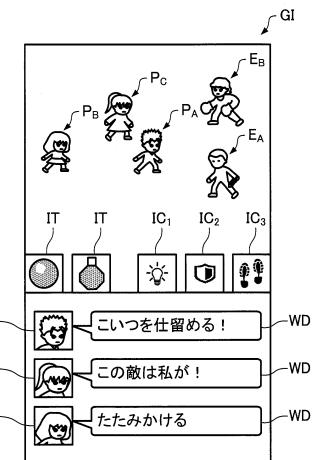
【図 11】



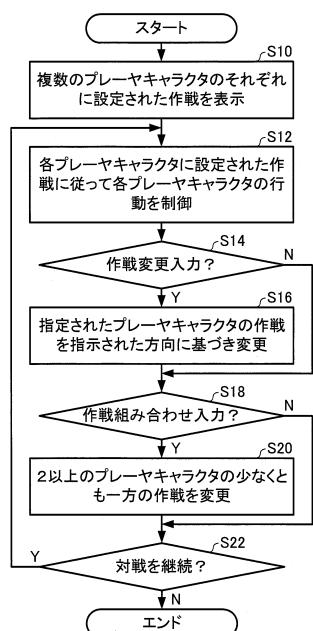
【図12】



【図13】



【図14】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-195527(JP,A)  
特開2001-157780(JP,A)  
特開2007-054413(JP,A)  
株式会社スタジオベントスタッフ, ファイナルファンタジーXIII バトルアルティマニア,  
第1版, 株式会社スクウェア・エニックス, 2010年01月28日, 第141,147,150-151,154-159ページ  
,特に「ロール」、「オプティマ」の項を参照。  
Vジャンプブックス ニンテンドーDS版 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち 導きの書  
, 第1刷, 株式会社集英社, 2007年11月27日, p.120-121

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

I P C A 6 3 F 9 / 2 4  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8