

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6605224号  
(P6605224)

(45) 発行日 令和1年11月13日(2019.11.13)

(24) 登録日 令和1年10月25日(2019.10.25)

(51) Int.Cl.		F I
<b>A 6 3 F 13/825</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/825
<b>A 6 3 F 13/58</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/58
<b>A 6 3 F 13/45</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/45
<b>A 6 3 F 13/847</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/847
<b>A 6 3 F 13/795</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/795

請求項の数 5 (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2015-87440 (P2015-87440)  
 (22) 出願日 平成27年4月22日 (2015.4.22)  
 (65) 公開番号 特開2016-202550 (P2016-202550A)  
 (43) 公開日 平成28年12月8日 (2016.12.8)  
 審査請求日 平成30年3月29日 (2018.3.29)

(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 大淵 美千栄  
 (72) 発明者 坂口 恭子  
 東京都品川区東品川四丁目5番15号 株式会社バンダイナムコエンターテインメント内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

端末とネットワークを介して接続され、複数のプレーヤでチームを組んで開始から終了までの所定期間が設定されたゲームを実行するためのサーバであって、

前記所定期間においてプレーヤの入力に基づいて進行する第1のゲームをプレーヤ毎に制御し、前記第1のゲームの進行に応じてアイテムをプレーヤに付与する第1ゲーム制御部と、

前記所定期間における複数の所定時刻において自動進行する第2のゲームを前記チーム毎に制御する第2ゲーム制御部とを含み、

前記第1ゲーム制御部は、

プレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが自身が保有する前記アイテムの中から選択した前記アイテムを当該プレーヤが属する前記チームで共有する前記アイテムとして登録し、

前記第2ゲーム制御部は、

前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが自身が保有する前記アイテム及び当該チームで共有する前記アイテムの中から選択した前記アイテムを当該チームに対応付けて登録し、 次回の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムに基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御するとともに、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムを消去し、

1人のプレーヤがチームに対応付けて登録可能なアイテムの数に上限が設けられていることを特徴とするサーバ。

【請求項2】

請求項1において、

前記第2ゲーム制御部は、

前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤが前記アイテムを選択して所定エリアに配置する入力を受け付けるための設定画面を前記端末の表示部に表示させる制御を行い、前記所定エリアに配置された前記アイテムの数及び位置を当該チームに対応付けて登録し、次の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムの数及び配置に基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御し、

10

前記アイテムは、その種類に応じて前記所定エリアに配置可能な位置が制限されることを特徴とするサーバ。

【請求項3】

請求項2において、

前記第2ゲーム制御部は、

前記チームの少なくとも一人のプレーヤが入力した情報を前記設定画面に表示させる制御を行うことを特徴とするサーバ。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれか1項において、

前記第2ゲーム制御部は、

前記第2のゲームを実行する度に、前記チームのマッチング処理を行い、マッチングされた前記チーム同士が対戦する前記第2のゲームを制御することを特徴とするサーバ。

20

【請求項5】

端末とネットワークを介して接続され、複数のプレーヤでチームを組んで開始から終了までの所定期間が設定されたゲームを実行するサーバのためのプログラムであって、

前記所定期間においてプレーヤの入力に基づいて進行する第1のゲームをプレーヤ毎に制御し、前記第1のゲームの進行に応じてアイテムをプレーヤに付与する第1ゲーム制御部と、

前記所定期間における複数の所定時刻において自動進行する第2のゲームを前記チーム毎に制御する第2ゲーム制御部としてコンピュータを機能させ、

30

前記第1ゲーム制御部は、

プレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが自身が保有する前記アイテムの中から選択した前記アイテムを当該プレーヤが属する前記チームで共有する前記アイテムとして登録し、

前記第2ゲーム制御部は、

前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが自身が保有する前記アイテム及び当該チームで共有する前記アイテムの中から選択した前記アイテムを当該チームに対応付けて登録し、次の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムに基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御するとともに、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムを消去し、

40

1人のプレーヤがチームに対応付けて登録可能なアイテムの数に上限が設けられていることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

50

従来から、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下、「SNS」という。）と呼ばれる、コミュニティ型のサービスをユーザに提供するネットワークシステムが知られている。このようなネットワークシステムでは、ゲームなどのアプリケーションプログラムがユーザに提供されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-61060号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0004】

上記のようなネットワークシステムでゲームを提供する場合には、プレーヤ同士が協力したりコミュニケーションをとったりしながらプレイすることができるゲームを提供することが望まれている。

【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、プレーヤ同士が協力してゲームをプレイすることが可能なサーバ及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

20

(1)本発明は、端末とネットワークを介して接続され、複数のプレーヤでチームを組んで開始から終了までの所定期間が設定されたゲームを実行するためのサーバであって、前記所定期間においてプレーヤの入力に基づいて進行する第1のゲームをプレーヤ毎に制御し、前記第1のゲームの進行に応じてアイテムをプレーヤに付与する第1ゲーム制御部と、前記所定期間における複数の所定時刻において自動進行する第2のゲームを前記チーム毎に制御する第2ゲーム制御部とを含み、前記第2ゲーム制御部は、前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが選択した前記アイテムを当該チームに対応付けて登録し、次回の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムに基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御するとともに、当該チームに対応付けて登録された前記アイテム

30

【0007】

また本発明は、端末とネットワークを介して接続され、複数のプレーヤでチームを組んで開始から終了までの所定期間が設定されたゲームを実行するサーバのためのプログラムであって、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、上記プログラムを記憶した情報記憶媒体に関する。

【0008】

本発明によれば、プレーヤが個人で進行させる第1のゲームにおいて獲得したアイテムを自身が属するチームのために消費（登録）すると、登録したアイテムがチーム単位で実行される次回の第2のゲームに反映されるため、同一チームに属するプレーヤ同士が協力してプレイすることが可能なゲームを提供することができる。

40

【0009】

(2)また本発明に係るサーバ、プログラム及び情報記憶媒体では、前記第2ゲーム制御部は、前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤが前記アイテムを選択して所定エリアに配置する入力を受け付けるための設定画面を前記端末の表示部に表示させる制御を行い、前記所定エリアに配置された前記アイテムの数及び位置を当該チームに対応付けて登録し、次回の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムの数及び配置に基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御し、前記アイテムは、その種類に応じて前記所定エリアに配置可能な位置が

50

制限されてもよい。

【0010】

本発明によれば、プレーヤが個人で進行させる第1のゲームにおいて獲得したアイテムを所定エリアに配置すると、配置したアイテムの数及び配置がチーム単位で実行される次の第2のゲームに反映されるため、同一チームに属するプレーヤ同士が協力してプレイすることが可能なゲームを提供することができる。

【0011】

(3) また本発明に係るサーバ、プログラム及び情報記憶媒体では、前記第2ゲーム制御部は、前記チームの少なくとも一人のプレーヤが入力した情報を前記設定画面に表示させる制御を行ってもよい。

10

【0012】

本発明によれば、チームに属するプレーヤが入力したメッセージを設定画面に表示させることで、同一チームに属するプレーヤ間でコミュニケーションを図ることができる。

【0013】

(4) また本発明に係るサーバ、プログラム及び情報記憶媒体では、前記第1ゲーム制御部は、プレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが選択した前記アイテムを当該プレーヤが属する前記チームで共有する前記アイテムとして登録してもよい。

【0014】

本発明によれば、プレーヤが自身が保有するアイテムをチームで共有するアイテムとして登録すると、当該チームに属する他のプレーヤが当該アイテムを当該チームのために消費(登録)することができるため、同一チームに属するプレーヤ同士が協力してプレイすることが可能なゲームを提供することができる。

20

【0015】

(5) また本発明に係るサーバ、プログラム及び情報記憶媒体では、前記第2ゲーム制御部は、前記第2のゲームを実行する度に、前記チームのマッチング処理を行い、マッチングされた前記チーム同士が対戦する前記第2のゲームを制御してもよい。

【0016】

本発明によれば、第2のゲームを実行する度にマッチング処理を行うことで、対戦相手となるチームが固定化されることを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

30

【0017】

【図1】 本実施形態のゲームシステムを示す図である。

【図2】 本実施形態のサーバの機能ブロック図の一例を示す図である。

【図3】 本実施形態の端末の機能ブロック図の一例を示す図である。

【図4】 第1のゲームをプレイする際に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図5】 アイテムを登録する際に表示される設定画面の一例を示す図である。

【図6】 アイテムを登録する際に表示される設定画面の一例を示す図である。

【図7】 アイテムを登録する際に表示される設定画面の一例を示す図である。

【図8】 アイテムの登録情報を格納するテーブル情報の一例を示す図である。

【図9】 第2のゲームのゲーム結果の一例を示す図である。

40

【図10】 本実施形態のサーバの処理の流れを示すフローチャートである。

【図11】 本実施形態のサーバ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】

【0018】

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。

【0019】

1. 構成

図1は、本実施形態のゲームシステム(ネットワークシステム)を示す。本実施形態で

50

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、本実施形態のゲームシステムは、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。

#### 【0020】

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（或いは、同一チームに属する他のプレーヤ）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。

10

#### 【0021】

例えば、本実施形態のサーバ20は、Webサーバ機能や、メール配送が可能なメールサーバ機能を備える。また、端末10がWebページ（HTML形式のデータ）を閲覧可能なウェブブラウザを備えている。つまり、端末10は、サーバ20のSNS用のURLにアクセスし、ユーザ名、パスワードを送信する。そして、サーバ20において当該ユーザのログインが成功すると、サーバ20は当該ユーザのWebページを端末10に送信する。そして、端末10は、ウェブブラウザ上に受信した当該ユーザのWebページを表示部に表示させる。

20

#### 【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。つまり、ユーザの端末10からの要求に応じて端末10の入力情報（端末10に備わるタッチパネル、ボタン、キーボード、マウス等の入力部で入力された情報）をネットワークを介してサーバ20に送信し、サーバ20では受信した入力情報に基づいてゲーム演算処理を行う。そして、ゲーム演算処理結果（ゲーム画像の画像データ、ゲーム画像を生成するために用いる各種データ）をネットワークを介して端末10に送信し、端末10では受信したゲーム演算処理結果に基づきゲーム画像を端末10の表示部に表示させる処理を行う。また、サーバ20では、プレーヤのアカウント情報や、ゲームのゲーム結果、当該ゲームで使用可能なゲーム媒体（カード、キャラクタ、アイテム等）、当該ゲームで使用可能なゲーム内通貨などの情報等が管理される。

30

#### 【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）、パーソナルコンピュータ（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に本実施形態のサーバ20の機能ブロック図の一例を示す。なお本実施形態のサーバは図2の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

40

#### 【0025】

記憶部270は、処理部200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200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270は、格納部272（例えばデータベース）を含む。

#### 【0026】

格納部272は、本実施形態のサーバシステムに参加する複数のプレーヤそれぞれのプレーヤ情報を格納する。例えば、格納部272は、複数のプレーヤそれぞれのプレーヤの識別情報に対応づけて、プレーヤ名（プレーヤアカウント）、プレーヤパスワード、端末

50

10の「宛先情報」(IPアドレス、メールアドレス等)などを、プレーヤ情報として格納する。また、格納部272は、プレーヤとフレンド関係にある他のプレーヤや、プレーヤが属するチームを特定するための情報を、プレーヤ情報として格納する。

【0027】

また、格納部272は、プレーヤの識別情報に対応づけて、プレーヤが保有するゲーム媒体(キャラクタ、アイテム等)に関する情報、キャラクタやアイテムに設定されたパラメータの情報を、プレーヤ情報として格納する。

【0028】

通信部296は端末10や他のサーバ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。

10

【0029】

処理部200(プロセッサ)は、端末10から送信され通信部296を介して受信したデータ(入力情報等)、プログラムなどに基づいて、プレーヤ情報(アカウント情報、プレーヤが保有するゲーム媒体の情報等)の管理、ログイン/ログアウトに関する処理、通信制御処理、ゲーム処理、画像生成処理、音生成処理などの各種処理を行う。処理部200は記憶部270をワーク領域として各種処理を行う。処理部200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200は、第1ゲーム制御部210、第2ゲーム制御部212、画像生成部220、音生成部230を含む。

20

【0030】

第1ゲーム制御部210は、所定期間においてプレーヤの入力(端末10から受信した入力情報)に基づいて進行する第1のゲームをプレーヤ毎に制御し、前記第1のゲームの進行に応じてプレーヤにアイテムを付与する処理を行う。また、第1ゲーム制御部210は、プレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが選択した前記アイテムを当該プレーヤが属する前記チームで共有する前記アイテムとして格納部272に登録してもよい。

【0031】

第2ゲーム制御部212は、前記所定期間における複数の所定時刻において自動進行する第2のゲームをチーム毎に制御する処理を行う。また、第2ゲーム制御部212は、前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤの入力に基づいて、当該プレーヤが選択した前記アイテムを当該チームに対応付けて格納部272に登録し、次回の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムに基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御するとともに、当該チームに対応付けて設定された前記アイテムを消去する。

30

【0032】

また、第2ゲーム制御部212は、前記第2のゲームの実行前に、前記チームの少なくとも一部のプレーヤが前記アイテムを選択して所定エリアに配置する入力を受け付けるための設定画面を端末10の表示部に表示させる制御を行い、前記所定エリアに配置された前記アイテムの数及び位置を当該チームに対応付けて登録し、次回の前記第2のゲームの実行時に、当該チームに対応付けて登録された前記アイテムの数及び配置に基づいて当該チームに対応する前記第2のゲームを制御してもよい。この場合、前記アイテムは、その種類に応じて前記所定エリアに配置可能な位置が制限される。また、第2ゲーム制御部212は、前記チームに属する少なくとも一人のプレーヤが入力した情報を前記設定画面に表示させる制御を行ってもよい。

40

【0033】

また、第2ゲーム制御部212は、前記第2のゲームを実行する度に、前記チームのマッチング処理を行い、マッチングされた前記チーム同士が対戦する前記第2のゲームを制御してもよい。

【0034】

画像生成部220は、処理部200で行われる処理の結果に基づいて、ゲーム画像を生

50

成するための画像生成用データを生成する。生成された画像生成用データは、処理部 200 によって、通信部 296 を介して各端末 10 に送信される。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情報処理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、各情報処理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。

【0035】

音生成部 230 は、処理部 200 で行われる種々の処理の結果に基づいてゲーム音を生成するための音生成用データを生成する。生成された音生成用データは、処理部 200 によって、通信部 296 を介して各端末 10 に送信される。

【0036】

図 3 に本実施形態の端末 10 の機能ブロック図の一例を示す。なお本実施形態の端末は図 3 の構成要素（各部）の一部を省略した構成としてもよい。

【0037】

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、方向キーやボタン、キーボード等の入力機器により実現することができる。

【0038】

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。

【0039】

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 CRT などのディスプレイにより実現できる。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

処理部 100（プロセッサ）は、入力部 150 からの入力情報、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、通信制御処理、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。

【0043】

処理部 100 は、通信制御部 110、画像生成部 120、音生成部 130 を含む。

【0044】

通信制御部 110 は、入力部 150 からの入力情報をサーバ 20 に送信し、サーバ 20 からの画像生成用データと音生成用データとを受信する処理を行う。画像生成部 120 は、サーバ 20 から受信した画像生成用データに基づきゲーム画像を生成し、表示部 190 に出力する。また、音生成部 130 は、サーバ 20 から受信した音生成用データに基づき 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。

【0045】

なお、端末 10 の処理部 100 が、サーバ 20 から送信された（ダウンロードした）プログラムに基づき第 1 のゲームを進行させる処理を行い、サーバ 20 が、端末 10 から送信されたゲーム結果データに基づいて、プレーヤにアイテムを付与する処理や、格納部 272 のプレーヤ情報において各プレーヤに対応付けられた各種データ（ゲーム媒体等に関

10

20

30

40

50

するデータ)の更新処理を行うように構成してもよい。

【0046】

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。

【0047】

本実施形態のゲームシステムは、複数のプレーヤでチームを組んで行うゲームであって、開始から終了までの所定期間が設定されたゲームを実行するように構成されている。本実施形態のゲームは、所定期間においてプレーヤの入力に基づき進行し、プレーヤ毎に制御される第1のゲームと、所定期間における複数の所定時刻において自動進行し、チーム毎に制御される第2のゲームから構成される。

10

【0048】

第1のゲームは、プレーヤが選択したキャラクタを成長させるゲームであり、プレーヤは、所定の開始日から所定の終了日までの所定期間(例えば、2週間)における任意の時間に、第1のゲームを進行させることができる。また、第2のゲームは、チーム同士で対戦するゲームであり、例えば、所定期間において毎日3回、所定時刻(例えば、9時、14時、19時)に自動的に実行される。

【0049】

図4~図7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GI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。

20

【0050】

図4は、第1のゲームをプレイする際に表示部190に表示されるゲーム画面を示す図である。図4に示すように、第1のゲームのゲーム画面GIには、プレーヤが選択したキャラクタCAが表示される。プレーヤがゲーム画面GIの任意の位置を1回タッチする操作を行う毎にゲームが進行する。

【0051】

プレーヤには、ゲームパラメータとして、行動力が付与されており、ゲーム画面GIには、行動力の残量を示す行動力ゲージAGが表示される。また行動力ゲージAGの右側には、行動力の上限値(図4の例では、「100」と、現在の行動力の残量(図4の例では、「80」)が数字で表示される。行動力の値は、プレーヤがゲームを進行させるためのタッチ操作を行う度に所定量ずつ減少する。そして、行動力の値が0となると、プレーヤの操作入力が受け付けられなくなる(タッチ操作によってもゲームが進行しなくなる)。行動力の値は、時間経過とともに自動的に回復する(増加する)。また、行動力の値を増加させるための回復アイテムを使用することで、行動力の値を回復させることができる。行動力の上限値は、プレーヤのレベルに応じて設定され、レベルが高くなるほど高い上限値が設定される。図4の例では、プレーヤのレベル「3」に対応した上限値「100」が設定されている。

30

【0052】

第1のゲームは複数のステージによって構成されおり、ステージをクリアすると、次のステージに進むことができる。行動力の消費量はステージ毎に異なり、ステージが進むにつれて、1回のタッチ操作による行動力の減少量が大きくなる。なお、ゲーム画面GIには、プレイ中のステージにおける進行度を示す進行度ゲージPGが表示されている。進行度は、プレーヤがゲームを進行させるためのタッチ操作を行う度に所定量ずつ増加する。図4の例では、プレーヤがステージ「10」をプレイしていることを示している。

40

【0053】

またプレーヤには、ゲームパラメータとして、経験値が付与されており、ゲーム画面GIには、経験値を示す経験値ゲージEGが表示される。また経験値ゲージEGの右側には、次のレベルアップに必要な経験値と、現在の経験値が数字で表示される。図4の例では、現在の経験値が「2000」であり、次のレベル「4」にアップするために必要な経験

50



値が「2100」であることを示している。経験値は、プレーヤがゲームを進行させるためのタッチ操作を行う度に所定量ずつ増加する。そして、経験値がレベルアップに必要な所定値に達すると、プレーヤのレベルがアップし、行動力の上限値等が当該レベルに対応する値まで増加する。

【0054】

第1のゲームでは、ゲームの進行に応じてアイテム（チームに対応付けて登録可能なアイテム）が出現し、出現したアイテムがプレーヤに付与される。プレーヤに付与されたアイテムは、当該プレーヤが保有するアイテムとして格納部272に登録される。なお、各ステージにおいて出現するアイテムの数は、ステージ毎に定められているが、アイテムが出現するタイミングと出現するアイテムの種類は抽選により決定される。

10

【0055】

本実施形態のゲームでは、同一のキャラクタCAを選択した複数のプレーヤでチームを組む。プレーヤは、複数のチームから1つのチームを選択する操作を行うことで、選択したチームに所属することができる。チームに属する各プレーヤは、第2のゲームの実行前に、自身が保有するアイテム（第1のゲームで獲得したアイテム）のうち任意の数の任意の種類アイテムを、自身が属するチームに対応付けて登録することができる。プレーヤがアイテムを登録すると、当該アイテムは当該プレーヤが保有するアイテムから削除される（アイテムは登録により消費される）。チームに属する各プレーヤがより多くのアイテムを登録（消費）するほど、当該チームは次回に実行される第2のゲームにおいてより高いスコアを得ることができる。

20

【0056】

図5は、アイテムを登録する際に表示部190に表示されるゲーム画面（設定画面）を示す図である。図5に示すゲーム画面GIには、アイテムを配置可能な所定エリアFAが表示されている。所定エリアFAは複数の領域に分割されており、プレーヤは複数の領域のうち任意の領域にアイテムを配置することができる。但し、アイテムの種類によってアイテムを配置可能な領域（位置）は制限される。図5に示す例では、所定エリアFAは12個の領域A1～A12に分割されている。また、分割された各領域には、その時点で当該領域に配置されたアイテムの数が表示されている。図5に示す例は、領域A1、A2にはアイテムが配置されておらず、領域A3に「4個」、領域A4に「4個」、領域A5に「3個」、領域A6に「6個」、領域A7に「4個」、領域A8に「3個」、領域A9に「6個」、領域A10に「3個」、領域A11に「3個」、領域A12に「6個」のアイテムが配置されていることを示している。

30

【0057】

図5に示すゲーム画面GIにおいて、プレーヤが登録ボタンRBを選択する操作を行うと、図6に示すゲーム画面GIに遷移する。図6に示すゲーム画面GIには、各領域にアイテムを配置するためのプルダウンメニューPDが表示され、各プルダウンメニューPDには、プレーヤが配置可能なアイテムの上限数が表示されている。図6に示す例は、領域A1に最大「10個」、領域A2に最大「3個」、領域A3に最大「4個」、領域A4に最大「10個」、領域A5に最大「3個」、領域A9に最大「7個」のアイテムを配置できることを示している。なお、プルダウンメニューが表示されていない領域にはアイテムを配置することはできず、これは、当該領域に配置可能な種類のアイテムをプレーヤが保有していないことを示している。プレーヤは、いずれかの領域のプルダウンメニューPDを選択し、展開したプルダウンメニューに表示された上限数以下の数を選択する操作を行うことで、配置可能な領域のうち所望の領域に所望の数のアイテムを配置することができる。

40

【0058】

図6に示すゲーム画面GIにおいて、プレーヤがアイテムを配置した後、決定ボタンDBを選択する操作を行うと、所定エリアFAに新たに配置されたアイテムは当該プレーヤのチームに対応付けて登録され、図7に示すゲーム画面GIに遷移する。図7に示すゲーム画面GIには、新たにアイテムが配置された領域に関連付けて変更後のアイテムの数が

50

表示されている。図7に示す例は、領域A1に「10個」のアイテムが配置されたため、領域A1に配置されたアイテムの数が「10」となり、領域A2に「3個」のアイテムが配置されたため、領域A2に配置されたアイテムの数が「3」となり、領域A3に「1個」のアイテムが配置されたため、領域A3に配置されたアイテムの数が「5」となったことを示している。

【0059】

なお、図5～図7に示すゲーム画面GI（設定画面）には、チームに属する複数のプレイヤーのうちリーダーとして設定されたプレイヤーが入力したメッセージMSが表示されている。なお、リーダーのメッセージMSに代えて、チームに属する少なくとも一部のプレイヤーが入力したメッセージ（テキスト等）を表示する掲示板を設定画面に設けてもよい。このようにすると、設定画面において、チームのリーダーがアイテム配置の方針を伝えたり、チームに属するプレイヤー同士でメッセージを伝え合ったりすることができ、同一チームに属するプレイヤー間でコミュニケーションを図ることができる。

【0060】

図8は、アイテムの登録情報を格納するテーブル情報300の一例を示す図である。テーブル情報300は、チームを特定するためのチームID310と、チームに対応付けて登録されたアイテムの数と位置を特定するためのアイテム配置情報320とを格納する。ここでは、アイテム配置情報320は、所定エリアFAの各領域（A1～A12）に配置されたアイテムの数（図中括弧内の数字）に関する情報を含んでいる。

【0061】

本実施形態のゲームでは、第2のゲームの実行前に、チームのマッチング処理が行われ、マッチングされた複数のチーム（本実施形態では、5チーム）で対戦する第2のゲームが実行される。第2のゲームでは、マッチングされた複数のチームのそれぞれについて、各チームのアイテム配置情報320（所定エリアFAに配置されたアイテムの数及び位置）に基づきスコアが算出される。より詳細には、登録（配置）されたアイテムの数が多いほど、算出されるスコアは高くなる。また、横方向に隣接する全ての領域（例えば、領域A1、A2、A3）にアイテムが配置された場合、縦方向に隣接する全ての領域（例えば、領域A1、A4、A7、A10）にアイテムが配置された場合、及び全ての領域（A1～A12）にアイテムが配置された場合に、それぞれ所定のスコアが加算される。

【0062】

また、第2のゲームでは、各チームについて算出したスコアに基づいて5チームの中で順位付け（ランキング）が行われ、順位に応じた報酬（追加スコア）が各チームに付与される。図9に示す例では、チームID「t001」のチームは、「100万」ポイントのスコアが算出され、順位が1位の報酬として「100万」ポイントが付与され、合計「200万」ポイントのスコアを獲得している。また、チームID「t005」のチームは、「1万2千」ポイントのスコアが算出され、順位が5位の報酬として「500」ポイントが付与され、合計「1万2千500」ポイントのスコアを獲得している。第2のゲームにおいて各チームが獲得した合計スコアは、前回の第2のゲームまでに獲得した各チームの累積スコアに加算される（累積スコアが更新される）。

【0063】

第2のゲームが実行されると、次回に実行する第2のゲームにおいて対戦相手となるチームを決定するマッチング処理が実行される。マッチング処理は、直近の（前回の）第2のゲームでの順位に基づき実行され、同一順位の複数のチーム（5チーム）がマッチングされる。例えば、前回の第2のゲームで1位となったチーム同士が次回の第2のゲームで対戦する。このように、第2のゲームを実行する度にチームのマッチング処理を行うことで、対戦相手となるチームが固定化されることを防止することができ、また、前回の第2のゲームでの順位に基づきマッチング処理を行うことで、マッチングされる複数のチームの戦力を均衡させることができる。

【0064】

また、第2のゲームが実行されると、テーブル情報300のアイテム配置情報320が

10

20

30

40

50

リセット（登録されたアイテムに関する情報が消去）され、マッチング処理の実行後に、再び、アイテムを登録する操作（所定エリアFAにアイテムを配置する操作）の受け付けが開始される。なお、アイテムの登録を受け付ける設定画面（図5～図7）において、マッチング結果に基づいて、次回の第2のゲームにおいて対戦する複数のチーム（4チーム）と、当該各チームの前のスコア（或いは、累積スコア）を表示してもよい。これにより、プレーヤは、次回対戦する各チームのスコアを考慮して、アイテムを登録するか否か、或いは何個のアイテムを登録するかを判断することができる。

**【0065】**

所定期間が終了すると、各チームの累積スコアに基づいて各チームの最終的な順位が決定され、チームの順位に応じた報酬（アイテム等のゲーム媒体など）が各チームに属するプレーヤに付与される。

10

**【0066】**

このように本実施形態によれば、プレーヤが個人で進行させる第1のゲームにおいて獲得したアイテムを自身が属するチームのために登録（所定エリアに配置）すると、登録したアイテムがチーム単位で実行される次回の第2のゲームのゲーム結果（獲得スコア）に反映されるため、同一チームに属するプレーヤ同士が協力してプレイすることが可能なゲームを提供することができる。

**【0067】**

なお、本実施形態のゲームでは、チームに所属する全プレーヤ数のうちアイテムの登録に参加したプレーヤ数の割合に応じて、さらにスコアを加算したり、スコアに係数を掛け合わせたりしてもよい（アイテムの登録に参加したプレーヤ数の割合が大きいほど、加算するスコアや、スコアに掛ける係数を大きくする）。このようにすると、チームに所属する全プレーヤ数が多いチームが必ずしも有利にはならず、チームに所属する全プレーヤ数が少ないチームであっても、ゲームを継続する動機を与えることができる。

20

**【0068】**

なお、本実施形態のゲームでは、プレーヤが、自身が保有するアイテムから選択したアイテムを自身が属するチームで共有するアイテムとして登録できるようにし、各プレーヤがアイテムを登録（所定エリアFAに配置）する際に、自身が保有するアイテムに加えて、チームで共有するアイテムを選択して登録できるように構成してもよい。このようにすると、一人のプレーヤが登録可能なアイテムの数に上限が設けられている場合に、登録したアイテム数が上限に達したプレーヤは余剰したアイテムを共有アイテムとして登録して他のプレーヤに使用させることができるため、登録したアイテム数が上限に達したプレーヤに対しても、第1のゲームで更にアイテムを獲得する動機を与えることができる。

30

**【0069】****3. 処理**

次に、本実施形態のサーバ20の処理の一例について図10、図11のフローチャートを用いて説明する。

**【0070】**

図10は、第1のゲームを制御する処理の流れを示すフローチャートである。第1ゲーム制御部210は、端末10から、第1のゲームを開始（再開）する操作入力の情報を受信したか否かを判断し（ステップS10）、受信していない場合（ステップS10のN）には、ステップS16に移行する。

40

**【0071】**

当該情報を受信した場合（ステップS10のY）には、第1ゲーム制御部210は、第1のゲームのゲーム画面を端末10の表示部190に表示させて第1のゲームを開始（再開）し、端末10から受信した、第1のゲームを進行させる操作入力（タッチ操作）の情報に基づいて、第1のゲームを進行させる制御（行動力、経験値及びゲーム進行度を更新する制御）を行う（ステップS12）。次に、第1ゲーム制御部210は、第1のゲームの進行に応じて、抽選により決定したタイミングで、抽選により決定した種類のアイテムをプレーヤに付与する処理を行う（ステップS14）。

50

## 【 0 0 7 2 】

次に、第1ゲーム制御部210は、所定期間が終了したか否かを判断し(ステップS16)、終了していない場合(ステップS16のN)には、ステップS10に移行する。そして、所定期間が終了するまでステップS10～S16の処理を繰り返す。

## 【 0 0 7 3 】

図11は、第2のゲームを制御する処理の流れを示すフローチャートである。第2ゲーム制御部212は、チームのマッチング処理を行う(ステップS20)。第2ゲーム制御部212は、所定期間における最初のマッチングでは、抽選によりチームをマッチングし、二回目以降のマッチングでは、前回の第2のゲームにおける各チームの順位に基づきチームをマッチングする。

10

## 【 0 0 7 4 】

次に、第2ゲーム制御部212は、端末10から、アイテムの登録を開始する操作入力の情報を受信したか否かを判断し(ステップS22)、受信していない場合(ステップS22のN)には、ステップS26に移行する。当該情報を受信した場合(ステップS22のY)には、第2ゲーム制御部212は、アイテムの登録を受け付ける設定画面を端末10の表示部190に表示させる制御を行い、端末10から受信した、アイテムを選択して所定エリアFAに配置する操作入力の情報に基づいて、当該端末10のプレーヤが属するチームのアイテム配置情報320(当該チームに対応付けて登録されたアイテムの数及び配置)を更新する処理を行う(ステップS24)。

## 【 0 0 7 5 】

次に、第2ゲーム制御部212は、第2のゲームを実行する時刻となったか否かを判断し(ステップS26)、当該時刻となっていない場合(ステップS26のN)には、ステップS22に移行し、アイテムの登録の受け付けを継続する。第2のゲームを実行する時刻となった場合(ステップS26のY)には、第2ゲーム制御部212は、各チームのアイテム配置情報320に基づいて、マッチングされたチーム同士が対戦する第2のゲームを制御する(ステップS28)。すなわち、第2ゲーム制御部212は、各チームのアイテム配置情報320に基づいて、各チームのスコアを算出し、算出したスコアに基づいてマッチングされたチーム間の順位を決定し、決定した順位に基づき各チームに報酬を付与する。次に、第2ゲーム制御部212は、各チームのアイテム配置情報320をリセットする(ステップS30)。

20

30

## 【 0 0 7 6 】

次に、第2ゲーム制御部212は、所定期間が終了したか否かを判断し(ステップS32)、終了していない場合(ステップS32のN)には、ステップS20に移行する。そして、所定期間が終了するまでステップS20～S32の処理を繰り返す。

## 【 0 0 7 7 】

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。

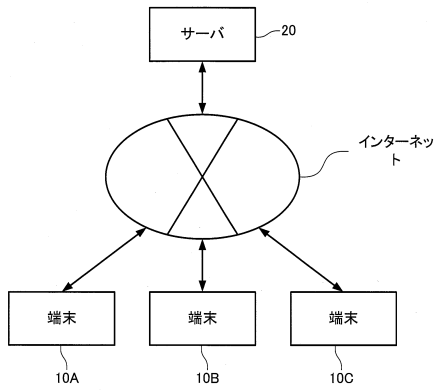
## 【 符号の説明 】

## 【 0 0 7 8 】

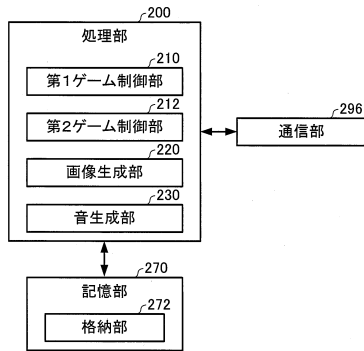
10 端末、20 サーバ、100 処理部、110 通信制御部、120 画像生成部、130 音生成部、150 入力部、170 記憶部、190 表示部、192 音出力部、196 通信部、200 処理部、210 第1ゲーム制御部、212 第2ゲーム制御部、220 画像生成部、230 音生成部、270 記憶部、272 格納部、296 通信部

40

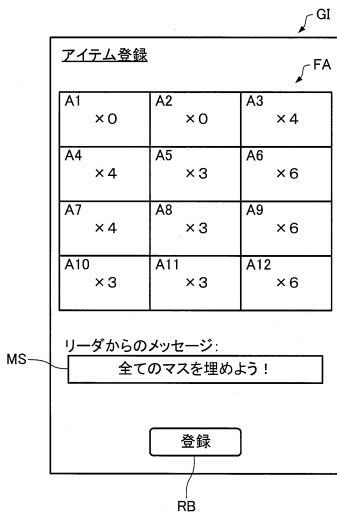
【図1】



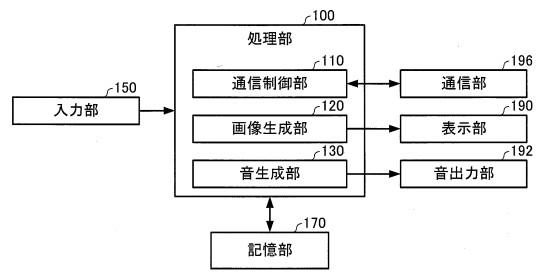
【図2】



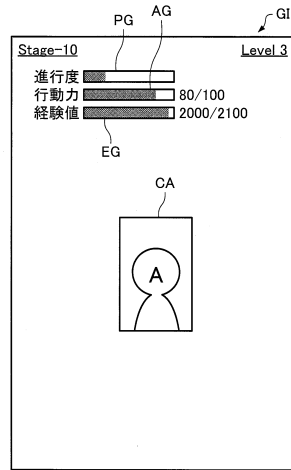
【図5】



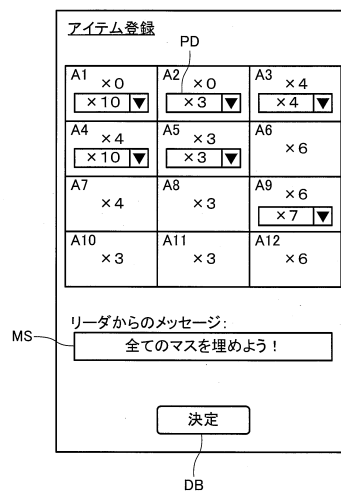
【図3】



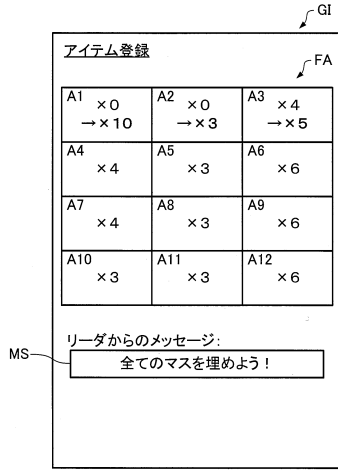
【図4】



【図6】



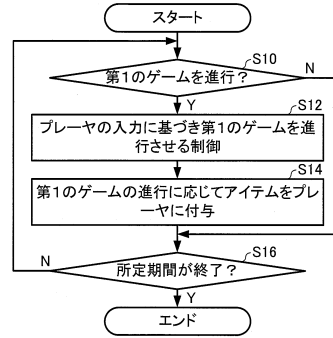
【図7】



【図9】

順位	チームID	スコア	報酬
1位	t001	1,000,000	1,000,000
2位	t002	50,000	250,000
3位	t003	33,000	100,000
4位	t004	24,000	500
5位	t005	12,000	500

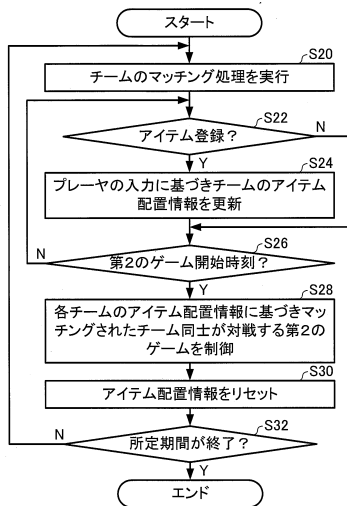
【図10】



【図8】

チームID	アイテム配置情報
t001	A1(10), A2(3), A3(5), A4(4), A5(3), A6(6), A7(4), A8(3), A9(6), A10(3), A11(3), A12(6)
t002	A1(7), A2(6), A3(1), A4(10), A5(0), A6(5), A7(2), A8(4), A9(9), A10(0), A11(9), A12(9)

【図11】



---

フロントページの続き

(72)発明者 田川 智美

東京都品川区東品川四丁目5番15号 株式会社バンダイナムコエンターテインメント内

(72)発明者 齋藤 和明

東京都渋谷区渋谷3丁目12番18号渋谷南東急ビル9F 株式会社オルトプラス内

審査官 比嘉 翔一

(56)参考文献 特開2013-242798(JP,A)

特開2015-054207(JP,A)

特開2014-171800(JP,A)

特開2004-033437(JP,A)

特開2013-223601(JP,A)

特開2013-094304(JP,A)

特開2014-018420(JP,A)

特許第5608928(JP,B1)

特開2002-315969(JP,A)

特開2014-108194(JP,A)

戦国キングダム 公式ガイドブック,株式会社双葉社 赤坂 了生,2012年 6月24日,  
P.9-10,14

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F13/00-13/98

A63F 9/24