

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5456934号  
(P5456934)

(45) 発行日 平成26年4月2日(2014.4.2)

(24) 登録日 平成26年1月17日(2014.1.17)

(51) Int.Cl.		F 1			
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/56</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F	13/00	2 6 2
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/35</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F	13/00	1 8 0
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/822</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F	13/00	3 5 6

請求項の数 13 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2013-222103 (P2013-222103)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成25年10月25日(2013.10.25)		株式会社 ディー・エヌ・エー
審査請求日	平成25年11月19日(2013.11.19)		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
早期審査対象出願		(74) 代理人	100126572
			弁理士 村越 智史
		(74) 代理人	100125195
			弁理士 尾畑 雄一
		(74) 代理人	100173657
			弁理士 瀬沼 宗一郎
		(72) 発明者	中山 太雅
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式
			会社ディー・エヌ・エー内
		審査官	奈良田 新一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 対戦ゲームを提供するサーバ、プログラム、及び方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとの対戦ゲームを提供するサーバであって、  
前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点が設定された経路であって、他の経路に移動できない複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させるように構成された画面表示手段と、

所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第1の配置手段と、

前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクターを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させるように構成された移動手段と、

前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第2の配置手段と、

前記第1のプレイヤーのキャラクターと前記第2のプレイヤーのキャラクターとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所

10

20

定の対戦処理の敗者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を中止させるように構成された対戦処理手段と、

前記キャラクターが前記対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定するように構成された判定手段と、を備える、サーバ。

【請求項 2】

前記第 1 の配置手段は、所定の制限時間内に前記キャラクターを前記経路上に配置するように構成される請求項 1 記載のサーバ。

【請求項 3】

前記所定の開始条件は、前記所定の制限時間を経過することを少なくとも条件の 1 つとして含む請求項 2 記載のサーバ。

10

【請求項 4】

前記画面表示手段は、前記所定の開始条件が成立するまでは、対戦相手による前記キャラクターの前記経路上への配置が表示されないように前記ゲーム用画面を表示させるように構成される請求項 1 ないし 3 いずれか記載のサーバ。

【請求項 5】

前記画面表示手段は、前記所定の開始条件が成立した後は、前記経路領域のうち前記各プレイヤーによる要求に応じた部分を含む前記ゲーム用画面を表示可能に構成される請求項 4 記載のサーバ。

【請求項 6】

20

前記第 1 の配置手段は、前記所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーによってそれぞれ所定数以上の前記キャラクターを前記経路上に配置するように構成される請求項 1 ないし 5 いずれか記載のサーバ。

【請求項 7】

前記第 1 の配置手段及び / 又は前記第 2 の配置手段は、前記経路上に配置されたキャラクターに基づく所定の中止条件が成立したときに、前記キャラクターの前記経路上への配置を中止するように構成される請求項 1 ないし 6 いずれか記載のサーバ。

【請求項 8】

前記第 1 の配置手段及び / 又は前記第 2 の配置手段は、前記キャラクターを前記経路上における自身の前記拠点へと配置するように構成される請求項 1 ないし 7 いずれか記載のサーバ。

30

【請求項 9】

前記移動手段は、前記所定の対戦処理の敗者となって前記対戦相手の拠点への移動を中止した前記キャラクターを、自身の前記拠点へと移動させるように構成される請求項 1 ないし 8 いずれか記載のサーバ。

【請求項 10】

前記第 2 の配置手段は、前記自身の拠点に到達したキャラクターを前記経路上に配置可能に構成される請求項 9 記載のサーバ。

【請求項 11】

請求項 1 ないし 10 いずれか記載のサーバであって、前記対戦相手の拠点に到達した前記キャラクターによって当該拠点を占拠するための所定の占拠処理を行うように構成された占拠処理手段を備え、

40

前記判定手段は、前記キャラクターが前記対戦相手の拠点を占拠したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定するように構成される、サーバ。

【請求項 12】

1 又は複数のコンピュータを、第 1 のプレイヤーと第 2 のプレイヤーとの対戦ゲームを提供するシステムとして機能させるプログラムであって、前記コンピュータを、

前記第 1 のプレイヤー及び前記第 2 のプレイヤーの各プレイヤーの拠点が設定された経路であって、他の経路に移動できない複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲー

50

ム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させるように構成された画面表示手段、

所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第1の配置手段、

前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクターを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させるように構成された移動手段、

前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第2の配置手段、

前記第1のプレイヤーのキャラクターと前記第2のプレイヤーのキャラクターとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を中止させるように構成された対戦処理手段、

前記キャラクターが前記対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定するように構成された判定手段、

として機能させるプログラム。

#### 【請求項13】

1又は複数のコンピュータが、第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとの対戦ゲームを提供する方法であって、

前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点が設定された経路であって、他の経路に移動できない複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させ、

所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置し、

前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクターを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させ、

前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置し、

前記第1のプレイヤーのキャラクターと前記第2のプレイヤーのキャラクターとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を中止させ、

前記キャラクターが前記対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定する、

方法。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、対戦ゲームを提供するサーバ、プログラム、及び方法に関し、詳しくは、所定のプログラムを実行することによって第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとの対戦ゲームを提供するサーバ、プログラム、及び方法に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来より、スタート地点からゴール地点へと経路上を移動する敵キャラクタに対し、経路上に武器等のオブジェクトを配置して、敵キャラクタによるゴール地点への移動を阻止することをゲーム目標とするタワーディフェンスゲームが知られている（例えば、特許文献1（段落0088）を参照）。また、スタート地点からゴール地点へと味方キャラクタを移動させ、経路上に存在する敵キャラクタ等を倒しながらゴール地点へ移動することをゲーム目標とするタワーオフenseゲームが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-036510号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、こうしたゲームでは、プレイヤーはディフェンス又はオフenseの一方のみを行うことになるから、ゲームの進行が単調になり易く、十分な戦略性が要求されるゲームとは言えない。従って、こうした経路上を移動するキャラクタを用いた対戦型のゲームにおいて、より戦略性が要求されるゲームの提供が望まれる。

【0005】

本発明の実施形態は、経路上を移動するキャラクタを用いた対戦ゲームにおいて、より戦略性が要求されるゲームを提供することを目的の一つとする。本発明の他の目的は、本

20

明細書全体を参照することにより明らかとなる。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一実施形態に係るサーバは、所定のプログラムを実行することによって第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとの対戦ゲームを提供するサーバであって、前記所定のプログラムを実行する1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、前記所定のプログラムは、前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点がそれぞれ設定された複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させるように構成された画面表示モジュールと、所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクタの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクタを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第1の配置モジュールと、前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクタを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させるように構成された移動モジュールと、前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクタの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクタを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第2の配置モジュールと、前記第1のプレイヤーのキャラクタと前記第2のプレイヤーのキャラクタとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクタの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となった前記キャラクタの前記対戦相手の拠点への移動を中止させるように構成された対戦処理モジュールと、前記キャラクタが前記対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定するように構成された判定モジュールと、を備える。ここで「キャラクタ」には、対戦ゲームに用いられる様々な電子的なエレメント、オブジェクト、及びコンテンツ等が含まれ得る。

30

40

【0007】

この説明から明らかなように、本発明の一実施形態に係るサーバは、これらの及び以下に説明するモジュールを一又は複数のコンピュータプロセッサに実行させることにより、前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点がそれぞれ設定された複

50

数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させるように構成された画面表示ユニット、所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第1の配置ユニット、前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクターを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させるように構成された移動ユニット、前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第2の配置ユニット、前記第1のプレイヤーのキャラクターと前記第2のプレイヤーのキャラクターとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を中止させるように構成された対戦処理ユニット、及びこれら以外の本明細書で説明されている処理を行うユニットとして機能することができる。

10

## 【0008】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、1又は複数のコンピュータを、第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとの対戦ゲームを提供するシステムとして機能させるプログラムであって、前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点がそれぞれ設定された複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させるように構成された画面表示モジュールと、所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第1の配置モジュールと、前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクターを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させるように構成された移動モジュールと、前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第2の配置モジュールと、前記第1のプレイヤーのキャラクターと前記第2のプレイヤーのキャラクターとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となった前記キャラクターの前記対戦相手の拠点への移動を中止させるように構成された対戦処理モジュールと、前記キャラクターが前記対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定するように構成された判定モジュールと、を備える。

20

30

## 【0009】

本発明の一実施形態に係る方法は、1又は複数のコンピュータによって、第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとの対戦ゲームを提供する方法であって、前記第1のプレイヤー及び前記第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点がそれぞれ設定された複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を前記対戦ゲームの進行に応じて当該各プレイヤーの表示装置に表示させ、所定の開始条件が成立する前に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクターを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置し、前記所定の開始条件が成立した後に、前記経路上に配置されている前記キャラクターを当該経路に沿って対戦相手の前記拠点へと移動させ、前記所定の開始条件が成立した後に、前記各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクターの中から当該各プレイヤーに

40

50

よって選択された1又は複数のキャラクタを、前記複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置し、前記第1のプレイヤーのキャラクタと前記第2のプレイヤーのキャラクタとの前記経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となった前記キャラクタの前記対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となった前記キャラクタの前記対戦相手の拠点への移動を中止させ、前記キャラクタが前記対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて、前記対戦ゲームの結果を判定する。

【発明の効果】

【0010】

本発明の様々な実施形態によって、経路上を移動するキャラクタを用いた対戦ゲームにおいて、より戦略性が要求されるゲームを提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の一実施形態に係るサーバを含むシステムの構成を示すブロック図。

【図2】本発明の一実施形態に係るプログラムの構成を示すブロック図。

【図3】一実施形態におけるキャラクタ管理テーブルによって管理されるデータ項目の一例を示す図。

【図4】一実施形態における拠点管理テーブルによって管理されるデータ項目の一例を示す図。

【図5】一実施形態におけるゲーム処理の一例を示すフロー図。

20

【図6】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【図7】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【図8】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【図9】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【図10】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【図11】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【図12】一実施形態におけるゲーム用画面60の一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

図1は、本発明の一実施形態に係るサーバ10を含むシステム1の構成を概略的に示すブロック図である。図1に示すように、一実施形態におけるサーバ10は、一般的なコンピュータとして構成される端末装置30とインターネット等の通信網20を介して通信可能に接続されており、この端末装置30を操作するユーザに対して様々なゲームを提供することができる。なお、サーバ10には端末装置30以外の図示しない端末装置も通信可能に接続される。また、サーバ10は、端末装置30を操作するユーザに対してゲーム以外の様々なデジタルコンテンツを提供することができ、デジタルコンテンツの提供以外の様々なインターネットサービスを提供することができ、更に、複数の端末装置30を操作する複数のユーザ間の様々なコミュニケーションを実現するプラットフォームサービスを提供することができる。

30

【0013】

サーバ10は、図示のとおり、CPU(コンピュータプロセッサ)11と、メインメモリ12と、ユーザI/F13と、通信I/F14と、外部メモリ15と、ディスクドライブ16とを含み、これらの各構成要素がバス17を介して互いに電氣的に接続されている。CPU11は、外部メモリ15からオペレーティングシステムやオンラインゲームの進行を制御するための制御用プログラム等の様々なプログラムをメインメモリ12にロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する。メインメモリ12は、CPU11が実行するプログラムを格納するために用いられ、例えば、DRAMによって構成される。

40

【0014】

ユーザI/F13は、例えば、オペレータの入力を受け付けるキーボードやマウス等の

50

情報入力装置と、CPU 11の演算結果を出力する液晶ディスプレイ等の情報出力装置とを含む。通信I/F 14は、ハードウェア、ファームウェア、又はTCP/IPドライバやPPPドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装され、通信網20を介して端末装置30と通信可能に構成される。

#### 【0015】

外部メモリ15は、例えば磁気ディスクドライブで構成され、オンラインゲームの進行を制御するための制御用プログラム等の様々なプログラムが記憶される。また、外部メモリ15には、ゲームにおいて用いられる各種データも記憶され得る。外部メモリ15に記憶され得る各種データは、サーバ10と通信可能に接続されるサーバ10とは物理的に別体のデータベースサーバに格納されてもよい。ディスクドライブ16は、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-R等の各種の記憶メディアに格納されたデータを読み込み、又は、これらの記憶メディアにデータを書き込む。例えば、記憶メディアに格納されたゲームアプリケーションやゲームデータ等のデータは、ディスクドライブ16により読み込まれ、外部メモリ15にインストールされる。

#### 【0016】

一実施形態において、サーバ10は、階層構造の複数のウェブページから成るウェブサイトを管理するウェブサーバであり、端末装置30に対してゲームサービスを提供することができる。端末装置30は、ウェブページを表示するためのHTMLデータをサーバ10から取得し、取得したHTMLデータを解析して、当該ウェブページを端末装置30のユーザ(ゲームのプレイヤー)に提示することができる。このようなウェブページを介して提供されるゲームは、ブラウザゲームと称されることがある。外部メモリ15には、このウェブページを表示するためのHTMLデータも記憶される。HTMLデータは、HTML等のマークアップ言語で記述されたHTML文書から成り、このHTML文書には、様々な画像が関連付けられる。また、HTML文書には、ActionScriptやJavaScript(登録商標)等のスクリプト言語等で記述されたプログラムが埋め込まれ得る。

#### 【0017】

外部メモリ15には、端末装置30においてブラウザソフトウェア以外の実行環境上で実行されるゲームアプリケーションも格納され得る。このゲームアプリケーションには、ゲームを実行するためのゲームプログラムや当該ゲームプログラム実行時に参照される画像データ等の各種データを含めることができる。ゲームプログラムは、例えば、Objective-C、Java(登録商標)等のオブジェクト指向プログラミング言語で作成される。作成されたゲームプログラムは、各種データとともに、アプリケーションソフトウェアとして外部メモリ15に記憶される。外部メモリ15に記憶されたアプリケーションソフトウェアは、配信要求に応じて端末装置30に配信される。サーバ10から配信されたアプリケーションソフトウェアは、端末装置30において、CPU31の制御に従って通信I/F34を介して受信され、受信されたゲームプログラムが外部メモリ35に送信され記憶される。このアプリケーションソフトウェアは、ユーザによる端末装置30の操作に応じて起動され、端末装置30に実装されたNgCore(商標)やAndroid(商標)等のプラットフォーム上で実行される。サーバ10は、端末装置30で実行されているゲームアプリケーションに対してゲームの進行に必要な各種データを提供する。また、サーバ10は、端末装置30から送信される各種データをユーザごとに記憶することで、ユーザごとにゲームの進行を管理することができる。

#### 【0018】

このように、サーバ10は、ゲームサービスを提供するウェブサイトを管理し、当該ウェブサイトを構成するウェブページを端末装置30からの要求に応じて配信することにより、ゲームを進行させることができる。また、サーバ10は、このようなブラウザゲームとは代替的に、又は、ブラウザゲームに加えて、端末装置30で実行されるゲームアプリケーションとの通信に基づいてゲームを進行させることができる。サーバ10は、いずれの態様でゲームを提供するにしても、各ユーザを識別する識別情報ごとにゲームの進行に

10

20

30

40

50

必要なデータを記憶することができる。詳細な説明は省略するが、サーバ10は、ゲームの開始時のユーザの認証処理やゲームの進行に応じて発生する課金処理を行う機能を有することもできる。サーバ10によって提供されるゲームには、シミュレーションゲーム、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム、スポーツ対戦ゲーム、カードゲーム等の任意のゲームが含まれる。サーバ10のウェブサイト又はゲームアプリケーションによって実現されるゲームの種類は、本明細書において明示されたものに限られない。

【0019】

端末装置30は、一実施形態において、サーバ10から取得したゲーム用ウェブサイトのウェブページをウェブブラウザ上で表示すると共にゲームアプリケーションを実行するためのアプリケーション実行環境を実装した任意の情報処理装置であり、スマートフォン、タブレット端末、及びゲーム専用端末等が含まれ得る。

10

【0020】

端末装置30は、図示のとおり、CPU(コンピュータプロセッサ)31と、メインメモリ32と、ユーザI/F33と、通信I/F34と、外部メモリ35と、を含み、これらの各構成要素がバス36を介して互いに電氣的に接続されている。

【0021】

CPU31は、外部メモリ35からオペレーティングシステム等の様々なプログラムをメインメモリ32にロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する。メインメモリ32は、CPU31が実行するプログラムを格納するために用いられ、例えば、DRAMによって構成される。

20

【0022】

ユーザI/F33は、ユーザの入力を受け付ける情報入力装置と、CPU31の演算結果を出力する情報出力装置であり、タッチパネルを備える液晶ディスプレイなどの表示装置を含む。

【0023】

通信I/F34は、ハードウェア、ファームウェア、又は、TCP/IPドライバやPPPドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装され、通信網20を介してサーバ10と通信可能に構成される。

【0024】

外部メモリ35は、例えば磁気ディスクドライブやフラッシュメモリ等により構成され、オペレーティングシステム等の様々なプログラムを記憶する。また、外部メモリ35は、サーバ10から通信I/F34を介してゲームアプリケーションを受信した場合には、この受信したゲームアプリケーションを記憶する。

30

【0025】

このようなアーキテクチャを有する端末装置30は、例えば、HTML形式のファイル(HTMLデータ)を解釈して画面表示するためのブラウザソフトウェアを備えており、このブラウザソフトウェアの機能によりサーバ10から取得したHTMLデータを解釈して、受信したHTMLデータに対応するウェブページを表示することができる。また、端末装置30は、ブラウザソフトウェアに組み込まれるプラグインソフト(例えば、アドビシステムズ社から提供されているFlash Player)を備えており、HTMLデータに埋め込まれたSWF形式のファイルをサーバ10から取得し、当該SWF形式のファイルをブラウザソフトウェア及びプラグインソフトを用いて実行することができる。

40

【0026】

端末装置30においてゲームが実行されると、例えば、プログラムにより指示されたアニメーションや操作アイコンが端末装置30の画面に表示される。ユーザは、端末装置30の入力インタフェースを用いてゲームを進行させるための指示を入力することができる。ユーザから入力された指示は、端末装置30のブラウザやNgCore(商標)等のプラットフォームの機能を通じてサーバ10に伝達される。

【0027】

次に、一実施形態におけるサーバ10のCPU11によって実行される対戦ゲーム用プ

50

プログラム50について説明する。対戦ゲーム用プログラム50は、外部メモリ15等に記憶され、サーバ10が提供可能な様々なゲームのうち、経路上を移動するキャラクタを用いて第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとが対戦する対戦ゲームを提供する際に実行される。図2は、一実施形態における対戦ゲーム用プログラム50の構成を示すブロック図である。対戦ゲーム用プログラム50は、図示するように、対戦ゲーム全体の進行を制御するように構成されたゲーム進行モジュール51と、第1のプレイヤー及び第2のプレイヤーの各プレイヤーの拠点がそれぞれ設定された複数の経路を有する経路領域の少なくとも一部を含むゲーム用画面を対戦ゲームの進行に応じて各プレイヤーの表示装置（端末装置30のユーザI/F33）に表示させるように構成された画面表示モジュール52と、所定の開始条件が成立する前に、各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクタの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクタを、複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第1の配置モジュール53と、所定の開始条件が成立した後に、経路上に配置されているキャラクタを当該経路に沿って対戦相手の拠点へと移動させるように構成された移動モジュール54と、所定の開始条件が成立した後に、各プレイヤーがそれぞれ選択可能な複数のキャラクタの中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数のキャラクタを、複数の経路の中から当該各プレイヤーによって選択された1又は複数の経路上に配置するように構成された第2の配置モジュール55と、第1のプレイヤーのキャラクタと第2のプレイヤーのキャラクタとの経路上における距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行って、当該所定の対戦処理の勝者となったキャラクタの対戦相手の拠点への移動を継続させると共に当該所定の対戦処理の敗者となったキャラクタの対戦相手の拠点への移動を中止させるように構成された対戦処理モジュール56と、対戦相手の拠点に到達したキャラクタによって当該拠点を占拠するための所定の占拠処理を行うように構成された占拠処理モジュール57と、対戦相手の拠点に到達したキャラクタが当該拠点を占拠したことに少なくとも基づいて、対戦ゲームの結果を判定するように構成された判定モジュール58と、を備える。こうした対戦ゲーム用プログラム50をCPU11に実行させることによって、一実施形態におけるサーバ10は、対戦ゲーム用プログラム50が備える各モジュールの機能に対応する手段又はユニットとして機能することができる。

#### 【0028】

図3及び図4は、サーバ10の外部メモリ15等にそれぞれ構成されるキャラクタ管理テーブル及び拠点管理テーブルで管理される情報の一例を示す図である。一実施形態におけるキャラクタ管理テーブルは、図3に示すように、対戦ゲームが行われるフィールド（ステージ）であるゲームフィールドを識別する「ゲームフィールドID」、プレイヤーを識別する「プレイヤーID」及び、このゲームフィールドにおいてこのプレイヤーによって選択可能なキャラクタを識別する「キャラクタID」の組合せに対応付けて、このキャラクタの「HP」（ヒットポイント）、このキャラクタの「コスト」、このキャラクタの属性（種類）を示す「キャラクタ属性」、このキャラクタの「攻撃力」、このキャラクタが対戦相手のキャラクタを攻撃する際の射程範囲（攻撃可能となる距離の範囲）を示す「攻撃射程範囲」、このキャラクタの移動力（移動速度）を示す「移動力」等の情報を管理する。ここで「HP」は、対戦ゲームを開始する際には所定の初期値が設定されており、対戦ゲームの開始後、その進行に応じて増減するパラメータである。また「コスト」は、一実施形態では、一回の対戦ゲームにおいて経路上へ配置可能なキャラクタの数を制限するためのパラメータであり、詳細は後述する。また「キャラクタ属性」には、具体的には、例えば、「槍兵」、「騎兵」、「弓兵」、「歩兵」、及び「救護兵」等を示す値が設定されており、上述した「HP」、「コスト」、「攻撃力」、「攻撃射程範囲」及び「移動力」等のパラメータの少なくとも一部は、この「キャラクタ属性」に応じた値が設定されている（例えば、「騎兵」の「移動力」は「歩兵」と比較して優位な（より速く移動できる）値が設定されており、「弓兵」の「攻撃射程範囲」は「槍兵」と比較して優位な（より離れた距離から攻撃できる）値が設定されている）。また、一実施形態では、各プレイヤーが選択可能なキャラクタは、予めゲームフィールド毎に設定されている。なお、プレイヤーが選

10

20

30

40

50

択可能なキャラクタをゲームフィールド毎に設定せず、プレイヤーが購入又は抽選（ガシャ）等によって取得して保有するキャラクタをプレイヤー毎に管理し、このプレイヤーが保有するキャラクタを対戦ゲームにおいて選択可能なキャラクタとして用いるようにしても良い。

#### 【 0 0 2 9 】

一実施形態における拠点管理テーブルは、図 4 に示すように、ゲームフィールドを識別する「ゲームフィールド ID」、プレイヤーを識別する「プレイヤー ID」及び、このゲームフィールドにおけるこのプレイヤーの拠点を識別する「拠点 ID」との組合せに対応付けて、この拠点の「HP」（ヒットポイント）、この拠点の「防御力」等の情報を管理する。ここで「HP」は、対戦ゲームを開始する際には所定の初期値が設定されており、対戦ゲームの開始後、その進行に応じて増減するパラメータである。

10

#### 【 0 0 3 0 】

次に、こうして構成された一実施形態におけるサーバ 10 の動作について説明する。図 5 は、経路上を移動するキャラクタを用いた上述した対戦ゲームを開始する際に、一実施形態におけるサーバ 10 によって実行されるゲーム処理の一例を示すフロー図である。対戦ゲームは、具体的には、例えば、この対戦ゲームを提供するウェブページを介して対戦ゲームへの参加エントリを複数のプレイヤーから受け付けると共に、参加エントリを受け付けた複数のプレイヤーの中から対戦する第 1 のプレイヤー及び第 2 のプレイヤーの組合せを所定のルールで特定して各プレイヤーに通知し、この第 1 のプレイヤー及び第 2 のプレイヤーによって対戦ゲームの開始が指示されたとき等に開始される。ここで、対戦ゲームのゲームフィールドとして難易度の異なる複数のゲームフィールドを設定しておき、対戦ゲームへの参加エントリの際にゲームフィールドの難易度をプレイヤーに指定させるようにしても良い。こうすれば、例えば、所望する難易度が共通するプレイヤー間での対戦ゲームを実現することができる。また、対戦する第 1 のプレイヤー及び第 2 のプレイヤーの少なくとも一方を、コンピュータ（サーバ 10）によって操作されるプレイヤーとすることもできる。

20

#### 【 0 0 3 1 】

ここで、一実施形態におけるサーバ 10 によって提供される対戦ゲームの概要を説明する。一実施形態における対戦ゲームは、それぞれ直線状の複数の経路の両端に各プレイヤーの拠点が設定され、この経路上に配置したキャラクタを自身の拠点から対戦相手の拠点へと移動させて対戦相手の拠点を占拠することを基本的なゲーム目標とする。経路上に配置されたキャラクタは直線状の経路に沿って移動し、他の経路に移動させることはできない。図 6 は、サーバ 10 が画面表示モジュール 52 を実行することによって端末装置 30 に表示させる対戦ゲームを提供するためのゲーム用画面 60 の一例である。一実施形態におけるゲーム用画面 60 は、図示するように、複数の経路 64 a - 64 e（以下、総称して経路 64 と呼ぶことがある。）を有する経路領域の少なくとも一部を表示する経路表示部 62 と、画面左端に位置しプレイヤーが選択可能なキャラクタを一覧表示するキャラクタ表示部 66 と、画面下端に位置しゲームの進行状況を表示する進行状況表示部 68 とを有する。図 6 に示すゲーム用画面 60 は、対戦ゲームを開始する際に一方のプレイヤーの端末装置 30 に表示される画面であり、経路表示部 62 には、端末装置 30 を操作するプレイヤー自身の拠点 65 のみが表示され対戦相手の拠点は表示されないように、経路領域の一部が表示される。なお、この例では、左右方向に延びる直線状の経路 64 の両端に拠点 65 が設定されているが、上下方向に延びる直線状の経路 64 の両端に拠点 65 が設定されるようにしても良い。キャラクタ表示部 66 は、キャラクタに関する情報として、このキャラクタに対応するアイコン画像や各種情報（例えば、キャラクタ管理テーブルで管理される「攻撃力」等のパラメータ等）が一覧表示される。進行状況表示部 68 は、図示するように、ゲームの進行状況として、各プレイヤーの拠点 65 の占拠状況（図 6 において円形で表示されている）や対戦ゲームの残り時間等の情報が表示される。

30

40

#### 【 0 0 3 2 】

図 5 のフロー図に戻り、ゲーム処理では、まず、図示するように、各プレイヤーによって選択されたキャラクタを選択された経路上に配置する（ステップ S100）。このステッ

50

プは、サーバ10が第1の配置モジュール53を実行することによって行われる。具体的には、図6に例示したゲーム用画面60のキャラクタ表示部66に表示されている選択可能な複数のキャラクタの中から所望のキャラクタをプレイヤーが選択した上で、経路表示部62に表示されている複数の経路64の中から所望の経路64をプレイヤーが選択すると、選択されたキャラクタが選択された経路64における自身の拠点65に配置される。一実施形態では、ステップS100におけるキャラクタの配置には制限時間及び最小配置数が設定されている。即ち、各プレイヤーは、制限時間（例えば、30秒）内に最小配置数（例えば、3つ）以上のキャラクタを何れかの経路上（拠点65）に配置する必要がある。ここで、制限時間及び/又は最小配置数は、ゲームフィールド毎に異なる値を設定するようにしても良い。図7は、プレイヤーによる選択に応じてキャラクタが拠点65に配置されたゲーム用画面60の一例である。この例では、図示するように、プレイヤーが選択可能な複数のキャラクタのうち、キャラクタ「Ac1」が拠点「Ab1」に配置され、キャラクタ「Ac3」が拠点「Ab3」に配置され、キャラクタ「Ac6」が拠点「Ab5」に配置されている。また、図示するように、キャラクタ表示部66は、経路上に配置されたキャラクタをプレイヤーが認識できるような表示態様（例えば、配置されたキャラクタをグレースアウトする表示態様）となる。上述したように、対戦ゲームを開始する際には、ゲーム用画面60の経路表示部62には対戦相手の拠点65は表示されないから、各プレイヤーは、対戦相手によるキャラクタの経路上への配置を予測しながら、制限時間内に、最小配置数のキャラクタを自身の拠点65に配置する必要がある。ここで、一実施形態では、上述した制限時間を経過したときに最小配置数以上のキャラクタが配置されていない場合には、最小配置数のキャラクタが配置されるように、サーバ10によって自動的に（所定のルールで）選択されたキャラクタが同じく自動的に（所定のルールで）選択された経路上に配置される。

#### 【0033】

そして、所定の開始条件が成立すると（ステップS102）、次に、経路上に配置されているキャラクタの移動（ステップS104）、更なるキャラクタの配置（ステップS106）、キャラクタ間の対戦処理（ステップS108）、及び、キャラクタによる拠点の占拠処理（ステップS110）が、所定の終了条件が成立するまで（ステップS112）、繰り返し実行される。ここで、図5のフロー図においては、便宜上、ステップS104～ステップS110の各ステップを連続して図示しているが、これらの各ステップは実質的に並行して実行される。所定の開始条件としては、一実施形態では、上述したキャラクタを配置する制限時間を経過すること、及び、各プレイヤーによって最小配置数以上のキャラクタの配置が確定されたことが含まれる。即ち、キャラクタを配置する制限時間を経過し、又は、各プレイヤーによって最小配置数以上のキャラクタの配置が確定されると、ステップS104～ステップS110の各ステップが繰り返し実行される。ここで、上述したように、対戦ゲームを開始する際にはゲーム用画面60の経路表示部62には対戦相手の拠点65は表示されないが、所定の開始条件が成立した後は（即ち、ステップS104～ステップS110の各ステップが繰り返し実行される間は）、プレイヤーからの要求に応じて（例えば、ゲーム用画面60のフリック操作に応じて）、経路領域のうち対戦相手の拠点65を含む部分が経路表示部62に表示される。図8は、経路領域のうち対戦相手の拠点65を含む部分が経路表示部62に表示されているゲーム用画面60の一例である。図示するように、対戦相手の拠点65を含む部分を表示することによって、プレイヤーは対戦相手によるキャラクタの配置を確認することができる。ここで、所定の開始条件が成立したときに、プレイヤーからの要求の有無にかかわらず、ゲーム用画面60の経路表示部62に経路領域のうち対戦相手の拠点65を含む部分を表示させて、プレイヤーに対して対戦相手によるキャラクタの配置の確認を促すようにしても良い。

#### 【0034】

経路上に配置されているキャラクタの移動（ステップS104）は、サーバ10が移動モジュール54を実行することによって行われる。具体的には、キャラクタの「移動力」に応じた移動速度で対戦相手の拠点65へとキャラクタを移動させる。

## 【 0 0 3 5 】

キャラクタの配置（ステップ S 1 0 6）は、サーバ 1 0 が第 2 の配置モジュール 5 5 を実行することによって行われる。具体的には、上述したステップ S 1 0 0 におけるキャラクタの配置と同様に、ゲーム用画面 6 0 のキャラクタ表示部 6 6 に表示されている選択可能な複数のキャラクタの中から所望のキャラクタをプレイヤーが選択した上で、経路表示部 6 2 に表示されている複数の経路 6 4 の中から所望の経路 6 4 をプレイヤーが選択すると、選択されたキャラクタが選択された経路 6 4 における自身の拠点 6 5 に配置される。

## 【 0 0 3 6 】

ここで、一実施形態では、上述したように、一回の対戦ゲームにおいて経路上へ配置可能なキャラクタの数は、キャラクタに設定された「コスト」に基づいて制限される。具体的には、一回の対戦ゲームにおいて経路上に配置するキャラクタの「コスト」の合計が所定の上限值で制限されており、この上限値を超える場合には（所定の中止条件が成立する場合には）、キャラクタの更なる配置を行うことができないようになっている。例えば、能力（例えば「攻撃力」、「射程攻撃範囲」又は「移動力」等）の高いキャラクタの「コスト」に大きな値を設定することによって、能力の高いキャラクタのみを配置すると配置可能なキャラクタの数が減少してしまうから、プレイヤーは、キャラクタに設定されている「コスト」を考慮してキャラクタの配置を行う必要が生じ、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。ここで、上限値は、ゲームフィールド毎に異なる値を設定するようにしても良い。例えば、ゲームフィールド毎に異なる経路数や拠点 6 5 の「HP」が設定されている場合には、経路数が多く（即ち、拠点数が多く）、又は、拠点 6 5 の「HP」が大きいゲームフィールドほど、より多くのキャラクタを配置する必要が生じる傾向となるから、「コスト」の合計の上限値をより大きく設定することが好ましい。

## 【 0 0 3 7 】

キャラクタ間の対戦処理（ステップ S 1 0 8）は、キャラクタ間の経路上における距離が所定の範囲内となったときに、サーバ 1 0 が対戦処理モジュール 5 6 を実行することによって行われる。具体的には、経路上に配置されているキャラクタが移動した結果、キャラクタ間の経路上における距離が少なくとも一方のキャラクタの「攻撃射程範囲」となったときに、これらのキャラクタ間の対戦処理が行われる（例えば、図 9 の経路 6 4 e におけるキャラクタ「Ac 6」とキャラクタ「Bc 4」）。対戦処理は、勝者及び敗者を決定するための様々なルールを適用して行うことができる。例えば、各キャラクタに設定されているパラメータに基づくルールを適用して行うことができる。より具体的には、例えば、各キャラクタに設定されている「攻撃力」に基づいて対戦相手のキャラクタに対するダメージを演算し（例えば、キャラクタの「攻撃力」が大きいほどダメージが大きくなる傾向で演算し）、この演算したダメージを対戦相手のキャラクタの「HP」から減算する処理を、キャラクタ間で交互に繰り返し行って、一方のキャラクタの「HP」がゼロとなった時点で、この「HP」がゼロとなったキャラクタを敗者と決定し、他方のキャラクタを勝者と決定するルールを適用することができる。また、キャラクタ間の「キャラクタ属性」の組合せを考慮するようなルールを適用することもできる。例えば、「キャラクタ属性」が「槍兵」と「騎兵」との組合せである場合に、「槍兵」の方が有利となるように上述したダメージを演算する（例えば、「槍兵」が「騎兵」を攻撃する際のダメージを通常の 2 倍とする等）ようにしても良い。こうすれば、プレイヤーは、対戦相手のキャラクタに対して有利な「キャラクタ属性」を有するキャラクタを同一の経路上に配置することによって、対戦ゲームを有利に進めることができ、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。ここで、一実施形態では、キャラクタ間の経路上における距離が、一方のキャラクタの「攻撃射程範囲」であるものの、他方のキャラクタの「攻撃射程範囲」でない場合には、「攻撃射程範囲」であるキャラクタによる攻撃のみが先行して行われ、その後（例えば、所定時間経過した後に、又は、所定回数の攻撃が行われた後に）、キャラクタ間で交互に攻撃が行われる。

## 【 0 0 3 8 】

ここで、一実施形態では、こうした対戦処理の勝者となったキャラクタは対戦相手の拠

10

20

30

40

50

点65への移動を継続し、敗者となったキャラクターは自身の拠点65へと移動する（帰還する）ようになっている（例えば、図10の経路64eにおけるキャラクター「Ac6」）。敗者となったキャラクターの自身の拠点65への移動は、サーバ10が移動モジュール54を実行することによって行われる。また、一実施形態では、対戦処理の敗者となったキャラクターが自身の拠点65に到達すると、このキャラクターはプレイヤーによって選択可能となり、経路上に再び配置することができる。ここで、敗者となったキャラクターが自身の拠点65に到達してから所定時間経過して「HP」が回復した後に、このキャラクターを経路上に再び配置できるようにしても良い。

#### 【0039】

キャラクターによる拠点の占拠処理（ステップS110）は、キャラクターが対戦相手の拠点65に到達したときに（例えば、図11の経路64eにおけるキャラクター「Bc4」）、サーバ10が占拠処理モジュール57を実行することによって行われる。占拠処理は、キャラクターによる拠点65の占拠を決定するための様々なルールを適用して行うことができる。例えば、各キャラクター及び各拠点65に設定されているパラメータに基づくルールを適用して行うことができる。より具体的には、例えば、各キャラクターに設定されている「攻撃力」及び各拠点65に設定されている「防御力」に基づいて拠点65に対するダメージを演算し（例えば、キャラクターの「攻撃力」が大きいほど、及び、拠点65の「防御力」が小さいほど、ダメージが大きくなる傾向で演算し）、この演算したダメージを拠点65の「HP」から減算する処理を繰り返し行って、拠点65の「HP」がゼロとなった時点で、この拠点65を占拠したと決定するルールを適用することができる。ここで、一実施形態では、占拠処理によって拠点65を占拠したと決定されたキャラクターは、その拠点65に留まり（駐屯し）、経路上へ再び配置することは出来ない。これに代えて、拠点65を占拠したキャラクターとは別のキャラクターをプレイヤーの選択に応じて駐屯させるようにしても良い。また、自身の拠点65が対戦相手のキャラクターによって占拠された場合であっても、この拠点65にキャラクターを新たに配置することによって、駐屯するキャラクターとの対戦処理を行わせるようにすることもできる。

#### 【0040】

このように、経路上に配置されているキャラクターの移動（ステップS104）、更なるキャラクターの配置（ステップS106）、キャラクター間の対戦処理（ステップS108）、及び、キャラクターによる拠点の占拠処理（ステップS110）が繰り返し実行されることにより対戦ゲームが進行する。対戦ゲームが進行する期間において、各プレイヤーは、経路上に配置されている対戦相手のキャラクターを確認しつつ、この対戦相手のキャラクターの「キャラクター属性」、「攻撃力」、「射程攻撃範囲」及び「移動力」等を考慮して、自身のキャラクターを経路上に配置する。例えば、各プレイヤーは、キャラクター間の「キャラクター属性」の組合せを考慮して、対戦処理が有利となるキャラクターを同一の経路上に配置したり、比較的能力の高い対戦相手のキャラクターが配置された経路の拠点65の占拠は断念し、比較的能力の低い対戦相手のキャラクターが配置された経路に自身のキャラクターを集中的に配置したりする。図12は、対戦ゲームが進行していくつかの拠点65がキャラクターによって占拠された際のゲーム用画面60の一例を示す。図示するように、ゲーム用画面60の進行状況表示部68は、キャラクターによって拠点65が占拠される従って、自身及び対戦相手の拠点の占拠数を表示する（この例では、占拠された拠点65が黒色で塗りつぶされた円形として示される）ようになっている。

#### 【0041】

そして、所定の終了条件が成立すると（ステップS112）、ゲーム結果を判定して（ステップS114）、このゲーム処理を終了する。所定の終了条件としては、例えば、予め定められたゲーム時間（例えば、15分）を経過すること、及び/又は、一方のプレイヤーによって対戦相手の拠点65のうちの所定数（例えば、過半数等）の拠点65を占拠すること等とすることができる。ゲーム結果の判定は、サーバ10が判定モジュール58を実行することによって行われ、対戦ゲームの勝者及び敗者を決定するための様々なルールを適用して行うことができる。例えば、対戦相手の拠点65のうちの所定数の拠点を先に

10

20

30

40

50

占拠したプレイヤーを勝者としたり、ゲーム終了時における対戦相手の拠点65の占拠数が多いプレイヤーを勝者としたり、ゲーム終了時における自身の拠点65の「HP」の合計が多いプレイヤーを勝者とするルール等を適用することができる。ここで、勝者となったプレイヤーに対し、より難易度の高いゲームフィールドにおいて対戦ゲームをプレイする権利を付与するようにしても良い。

**【0042】**

上述した一実施形態におけるサーバ10が提供する対戦ゲームにおいて、プレイヤーからの要求に応じて、対戦相手の拠点65に移動しているキャラクタを自身の拠点65へと移動させる（撤退させる）ようにすることもできる。こうすれば、同一の経路上における対戦相手によるキャラクタの配置や拠点65の占拠状況に応じて、キャラクタの撤退を判断する必要があるから、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。また、各種アイテムや特別なキャラクタを用いることによって、対戦ゲームを有利に進めるための特別なスキルを発動させるようにしても良い。特別なスキルとしては、例えば、キャラクタ又は拠点65の「HP」を回復させるスキル等を例示することができる。また、スキルの発動回数を制限するようにしても良い。こうすれば、スキルを発動するタイミング等を考慮する必要があるから、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。また、一方のプレイヤーが同一の経路上に同時に配置可能なキャラクタの数を1つに制限しても良いし、制限せずに複数のキャラクタを配置できるようにしても良い。

**【0043】**

以上説明した一実施形態におけるサーバ10では、所定の開始条件が成立する前に、各プレイヤーによる選択に応じてキャラクタを経路上に配置し、所定の開始条件が成立した後に、経路上に配置されているキャラクタを対戦相手の拠点へと移動させると共に各プレイヤーによる選択に応じてキャラクタを経路上に配置し、キャラクタ間の経路上における距離が所定の範囲内となったときに対戦処理を行って、この対戦処理の勝者となったキャラクタの対戦相手の拠点への移動を継続させると共に敗者となったキャラクタの対戦相手の拠点への移動を中止させ、キャラクタが対戦相手の拠点に到達したことに少なくとも基づいて対戦ゲームの結果を判定する。従って、自身のキャラクタを対戦相手の拠点に到達させるオフENSEのゲーム要素、及び、対戦相手のキャラクタが自身の拠点に到達することを阻止するディフェンスのゲーム要素の両方を含む対戦ゲームを提供することができる。また、所定の開始条件が成立する前及び後においてキャラクタを経路上に配置することができるから、キャラクタが移動を開始する前におけるキャラクタの配置、及び、キャラクタが移動を開始した後における対戦ゲームの進行（対戦処理の状況や占拠処理の状況）に応じたキャラクタの配置の両方をプレイヤーは考慮する必要があるが生じ、この結果、経路上を移動するキャラクタを用いた対戦ゲームにおいて、より戦略性が要求されるゲームを提供することができる。

**【0044】**

また、一実施形態におけるサーバ10が提供する対戦ゲームでは、所定の開始条件が成立する前におけるキャラクタの配置に対し、制限時間及び最小配置数が設定されているから、プレイヤーは制限時間内に最小配置数以上のキャラクタを配置する必要がある生じ、又、経路上に配置されたキャラクタは他の経路に移動させることができないから、プレイヤーに対してスリリングなゲーム性を感じさせることができる。

**【0045】**

本明細書で説明された処理及び手順は、実施形態中で明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェアまたはこれらの任意の組み合わせによって実現される。より具体的には、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク、光ストレージ等の媒体に、当該処理に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明される処理及び手順は、それらの処理・手順をコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

**【0046】**

10

20

30

40

50

本明細書中で説明される処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理または手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び/又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書中で説明されるデータ、テーブル、又はデータベースが単一のメモリに格納される旨説明されたとしても、そのようなデータ、テーブル、又はデータベースは、単一の装置に備えられた複数のメモリまたは複数の装置に分散して配置された複数のメモリに分散して格納され得る。さらに、本明細書において説明されるソフトウェアおよびハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、またはより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

【0047】

10

本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数のいずれか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数のいずれとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数のいずれであってもよい。

【符号の説明】

【0048】

- 1 システム
- 10 サーバ
- 20 通信網
- 30 端末装置
- 50 対戦ゲーム用プログラム
- 51 ゲーム進行モジュール
- 52 画面表示モジュール
- 53 第1の配置モジュール
- 54 移動モジュール
- 55 第2の配置モジュール
- 56 対戦処理モジュール
- 57 占拠処理モジュール
- 58 判定モジュール
- 60 ゲーム用画面
- 64 経路

20

30

【要約】

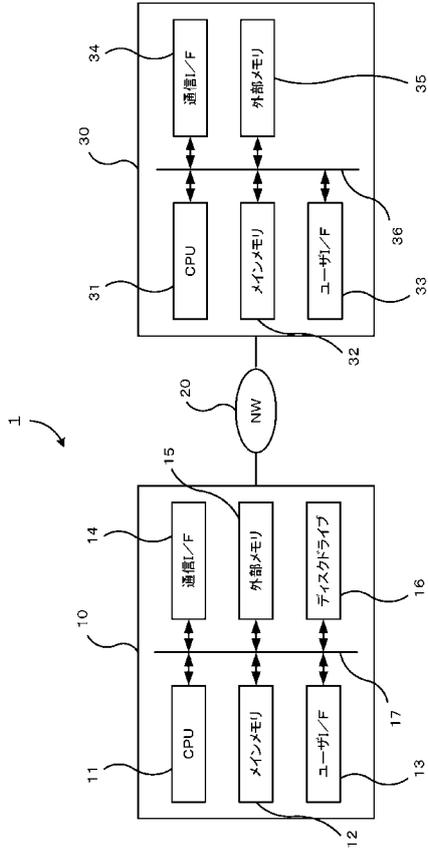
【課題】 経路上を移動するキャラクタを用いた対戦ゲームにおいて、より戦略性が要求されるゲームを提供する。

【解決手段】 一実施形態に係るサーバは、ゲーム進行モジュールと、ゲーム用画面を表示させる画面表示モジュールと、所定の開始条件が成立する前に、各プレイヤーによって選択されたキャラクタを経路上に配置する第1の配置モジュールと、所定の開始条件が成立した後に、キャラクタを対戦相手の拠点へと移動させる移動モジュールと、所定の開始条件が成立した後に、各プレイヤーによって選択されたキャラクタを経路上に配置する第2の配置モジュールと、キャラクタ間の距離が所定の範囲内となったときに所定の対戦処理を行う対戦処理モジュールと、所定の占拠処理を行う占拠処理モジュールと、対戦ゲームの結果を判定する判定モジュールと、を備える対戦ゲーム用プログラムを実行するように構成されている。

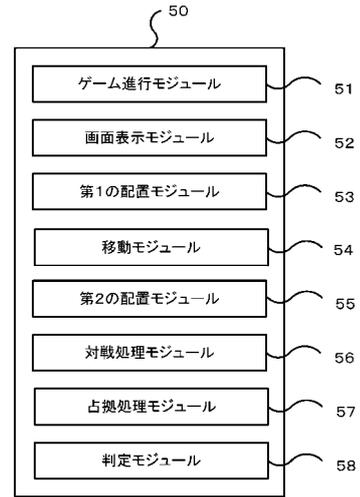
40

【選択図】 図2

【図1】



【図2】

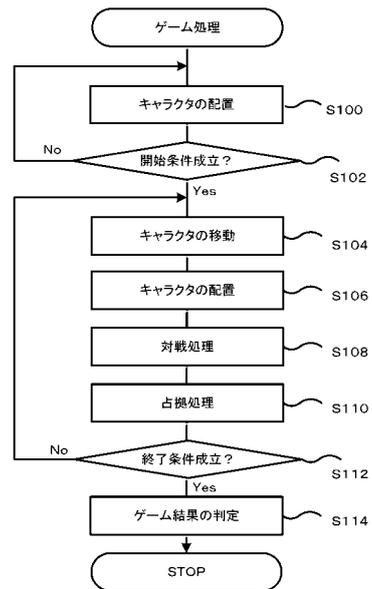


【図3】

キャラクタ管理テーブル

ゲームフィールドID
プレイヤーID
キャラクタID
HP
コスト
キャラクタ属性
攻撃力
攻撃射程範囲
移動力
...

【図5】

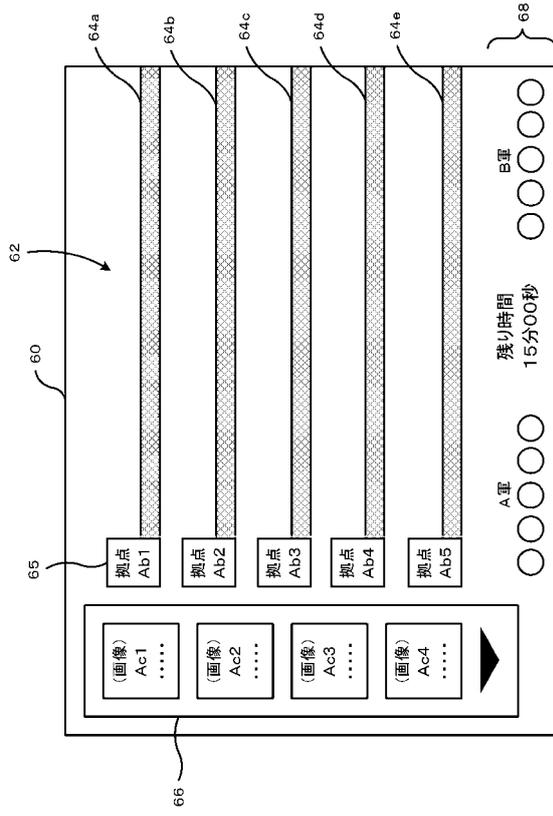


【図4】

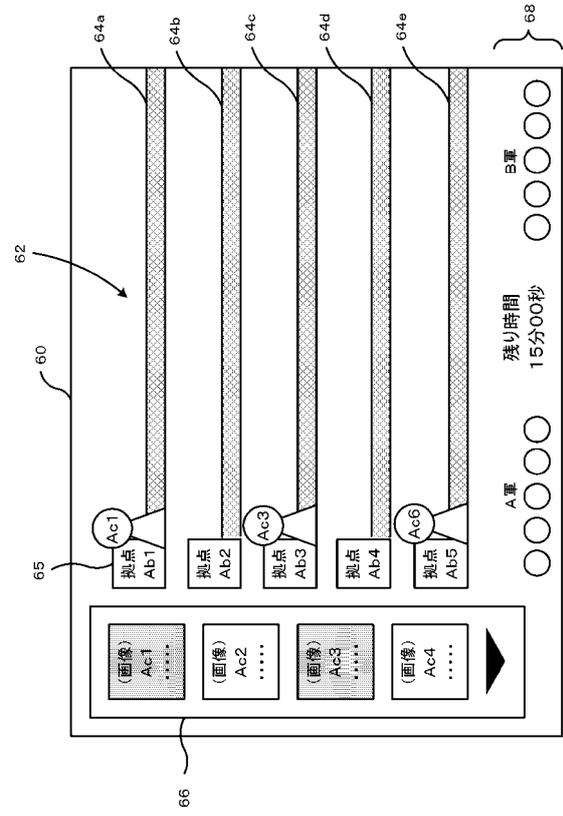
拠点管理テーブル

ゲームフィールドID
プレイヤーID
拠点ID
HP
防御力
...

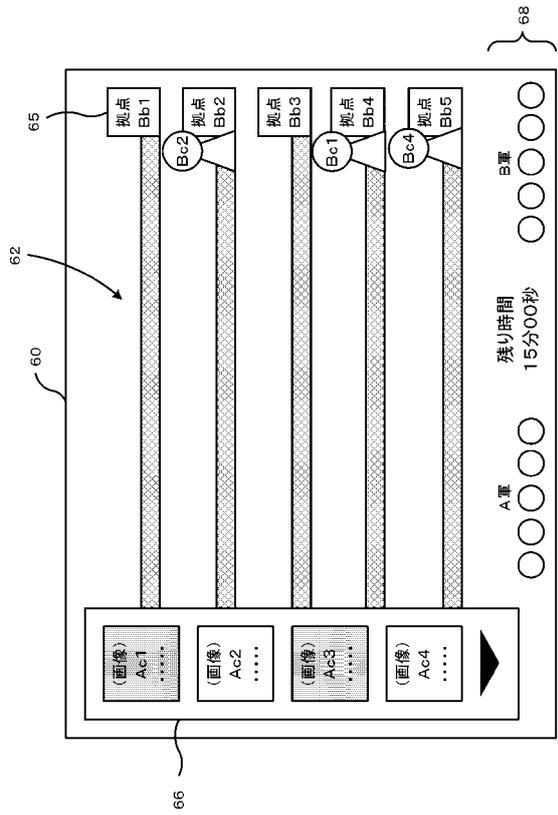
【 図 6 】



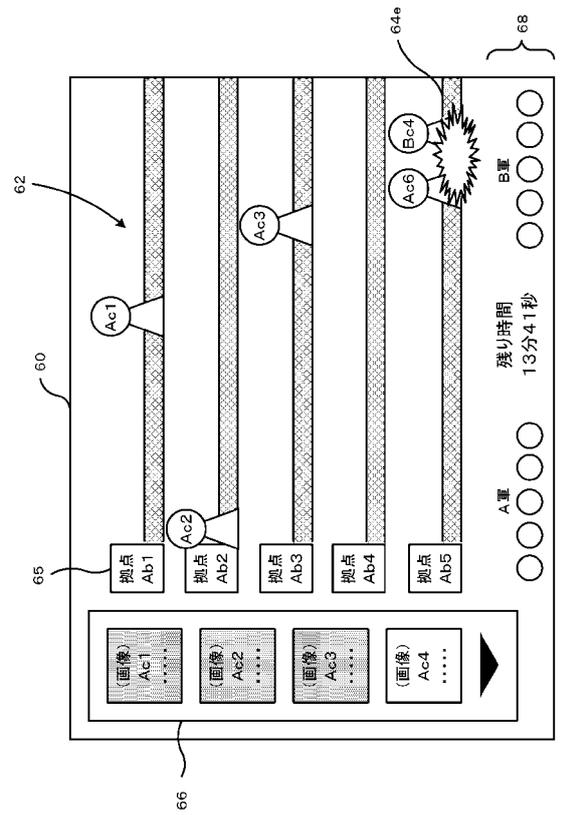
【 図 7 】



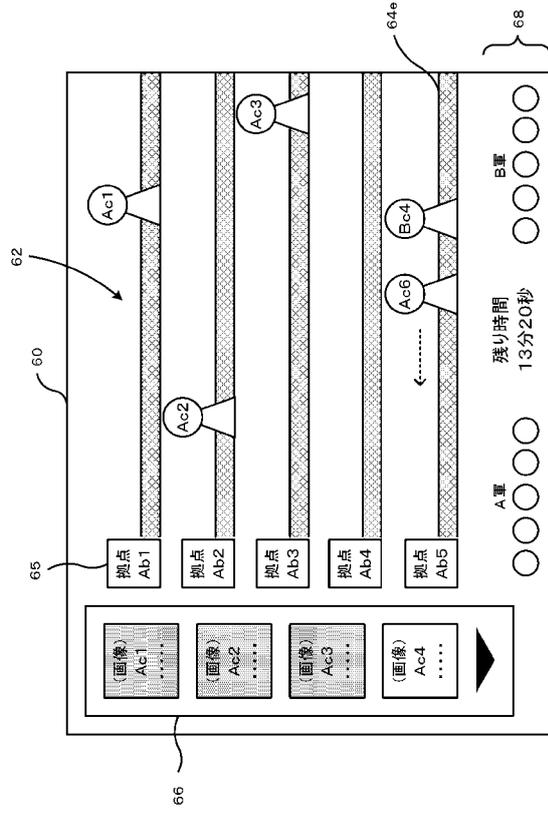
【 図 8 】



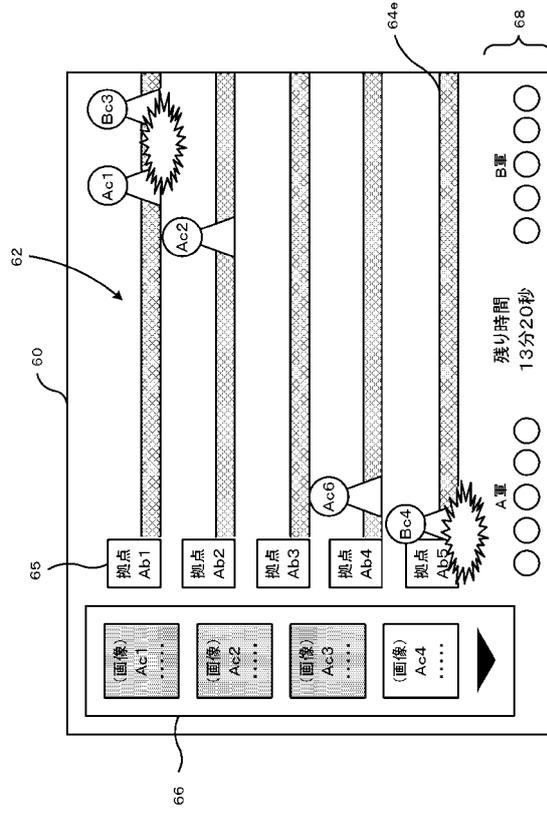
【 図 9 】



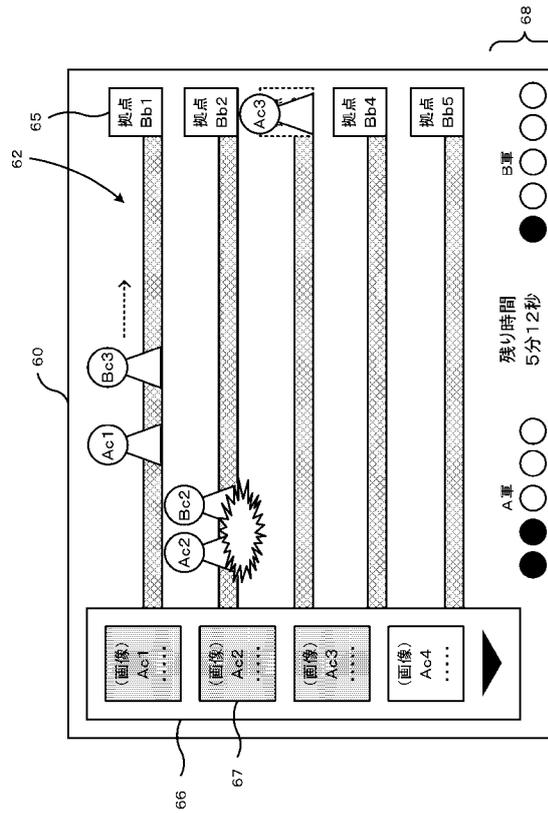
【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-185315(JP,A)  
特許第5237493(JP,B1)  
戦場のヴァルキュリア3 コンプリートガイド,株式会社エンターブレイン,2011年 4月  
8日,初版,第30-35頁  
真・三國無双DS ファイターズバトル 最強ガイド,株式会社光荣,2007年 4月28日  
,初版,第11-12,16頁

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)  
A63F9/24,13/00-13/12