

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

**特開2018-114192**  
**(P2018-114192A)**

(43) 公開日 **平成30年7月26日(2018.7.26)**

(51) Int. Cl.		F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/55</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/55	
<b>A 6 3 F 13/58</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/58	
<b>A 6 3 F 13/30</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/30	

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2017-8062 (P2017-8062)	(71) 出願人	000132471 株式会社セガゲームス 東京都大田区羽田1丁目2番12号
(22) 出願日	平成29年1月20日 (2017.1.20)	(74) 代理人	110002273 特許業務法人インターブレイン
		(72) 発明者	小田嶋 大士 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・インタラクティブ内
		(72) 発明者	新田 俊太郎 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・インタラクティブ内
		(72) 発明者	矢野 雅喜 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・インタラクティブ内

最終頁に続く

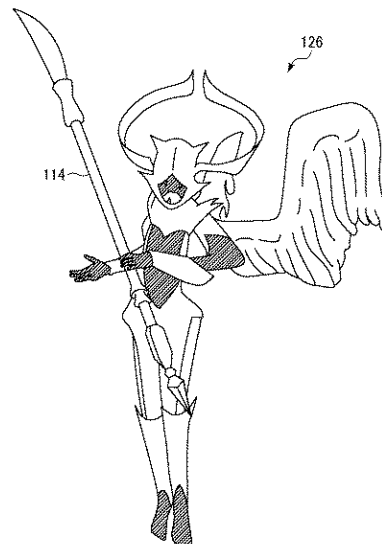
(54) 【発明の名称】 情報処理装置およびゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】 チーム対戦型のコンピュータゲームにおいて、下級者であってもチーム戦に関与しやすい仕組みを提供する。

【解決手段】 1以上のメインキャラクターを含むチームを編成し、2以上のチームによる対戦が設定される。対戦ゲームの開始に際し、チームに固有の神将126(ターゲットオブジェクト)をゲーム空間のベース拠点に初期配置される。神将126は、ベース拠点に近づく敵を自動的に攻撃する巨大キャラクターである。プレイヤーは、メインキャラクターを操作して神将126と戦う。神将126の耐久値が一定の閾値以下となると、神将126は別のベース拠点に退却する。神将126を倒したチームが勝者となる。

【選択図】 図3



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

1 以上のメインキャラクターを含むチームを編成し、2 以上のチームによる対戦を設定するチーム設定部と、

対戦ゲームの開始に際し、チームに固有のターゲットオブジェクトをゲーム空間に初期配置するターゲット制御部と、

ターゲットオブジェクトに対する攻撃の結果に基づいて、対戦の勝敗を判定する勝敗判定部と、を備え、

前記ターゲット制御部は、戦況不利を示す所定の劣勢条件が成立したとき、前記劣勢条件が成立したチームのターゲットオブジェクトを前記ゲーム空間内において移動させることを特徴とする情報処理装置。

10

**【請求項 2】**

前記ターゲット制御部は、ターゲットオブジェクトが攻撃を受けたとき前記ターゲットオブジェクトの耐久値を減少させ、前記耐久値が所定の閾値以下となったときに前記ターゲットオブジェクトを移動させることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

**【請求項 3】**

第 1 のチームが前記ゲーム空間に配置されるベース拠点を占拠したときに前記ベース拠点を前記第 1 のチームに所属させる拠点管理部と、

戦闘不能となったメインキャラクターを、前記メインキャラクターが所属するチームのベース拠点において復活させる復活処理部と、を更に備え、

20

前記ターゲット制御部は、第 1 のターゲットオブジェクトを、前記第 1 のターゲットオブジェクトを保有する前記第 1 のチームの第 1 のベース拠点到初期配置し、前記第 1 のチームについて前記劣勢条件が成立したときには前記第 1 のターゲットオブジェクトを前記第 1 のチームが占拠する第 2 のベース拠点到移動させることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の情報処理装置。

**【請求項 4】**

前記ターゲット制御部は、前記劣勢条件が成立したチームのターゲットオブジェクトを、敵チームのメインキャラクターの攻撃可能範囲外に移動させることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 5】**

30

前記ターゲット制御部は、前記劣勢条件が成立したチームのターゲットオブジェクトを、敵チームのターゲットオブジェクトから離れる方向に移動させることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 6】**

ターゲットオブジェクトが移動するとき、チームの戦力バランスを変化させる戦力調整部、を更に備えることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 7】**

メインキャラクターを援護する支援キャラクターを制御する支援制御部、を更に備え、

前記戦力調整部は、移動したターゲットオブジェクトと同一チームに所属する支援キャラクターの属性値を変化させることを特徴とする請求項 6 に記載の情報処理装置。

40

**【請求項 8】**

1 以上のメインキャラクターを含むチームを編成し、2 以上のチームによる対戦を設定するチーム設定部と、

対戦ゲームの開始に際し、チームに固有のターゲットオブジェクトをゲーム空間に初期配置するターゲット制御部と、

ターゲットオブジェクトに対する攻撃の結果に基づいて、対戦の勝敗を判定する勝敗判定部と、を備え、

前記ターゲット制御部は、対戦ゲームの開始から所定時間が経過したとき、ターゲットオブジェクトの位置を変更させることを特徴とする情報処理装置。

**【請求項 9】**

50

1以上のメインキャラクターを含むチームを編成し、2以上のチームによる対戦を設定する機能と、

対戦ゲームの開始に際し、チームに固有のターゲットオブジェクトをゲーム空間に初期配置する機能と、

ターゲットオブジェクトに対する攻撃の結果に基づいて、対戦の勝敗を判定する機能と

、

戦況不利を示す所定の劣勢条件が成立したとき、前記劣勢条件が成立したチームのターゲットオブジェクトを前記ゲーム空間内において移動させる機能と、をコンピュータに発揮させることを特徴とするゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、チーム対戦型のゲームにおけるオブジェクト制御技術、に関する。

【背景技術】

【0002】

ワンプレイごとに料金を徴収するアーケードゲーム機（業務用ゲーム装置）は、40年以上の歴史を誇る。2000年代になると、複数のプレイヤーが本格的に同時参加可能なマルチプレイ型のアーケードゲームが登場する。マルチプレイ型のアーケードゲームの一つとして、複数のプレイヤーによりチームを編成し、チーム対戦を行うものがある。

【0003】

特許文献1は、複数のプレイヤーがチームを編成し、敵チームと戦闘を行うチーム対戦型のアーケードゲームを開示する。プレイヤーはキャラクターを操作し、仲間のキャラクターと協力しながら敵キャラクターと戦う。各チームは、複数の「拠点」を有し、最奥の拠点には「コア」とよばれる物体が安置される。敵チームのコアを破壊することが勝利条件の一つとなっている（特許文献1の図4、5参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2015-150139号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

敵チームのコアを破壊するためには敵陣深く攻め込まなければならない。敵コアに到達するためには、多数の敵キャラクターを倒す技量が必要である。このため、技量に劣るプレイヤー（以下、「下級者」とよぶ）が敵コアに到達できないまま、技量に優れるプレイヤー（以下、「上級者」とよぶ）だけが敵コアを攻撃して勝敗が決してしまうこともある。この場合、たとえ味方チームが勝利しても、敵コアを見ることすらできなかった下級者は勝利に貢献したという満足感を得られない可能性がある。

【0006】

本発明は、上記課題認識に基づいて完成された発明であり、その主たる目的は、チーム対戦型のコンピュータゲームにおいて、下級者であってもチーム戦に関与しやすい仕組み、を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明のある態様における情報処理装置は、1以上のメインキャラクターを含むチームを編成し、2以上のチームによる対戦を設定するチーム設定部と、対戦ゲームの開始に際し、チームに固有のターゲットオブジェクトをゲーム空間に初期配置するターゲット制御部と、ターゲットオブジェクトに対する攻撃の結果に基づいて、対戦の勝敗を判定する勝敗判定部と、を備える。

ターゲット制御部は、戦況不利を示す所定の劣勢条件が成立したとき、劣勢条件が成立

10

20

30

40

50

したチームのターゲットオブジェクトをゲーム空間内において移動させる。

【 0 0 0 8 】

本発明の別の態様における情報処理装置は、1以上のメインキャラクタを含むチームを編成し、2以上のチームによる対戦を設定するチーム設定部と、対戦ゲームの開始に際し、チームに固有のターゲットオブジェクトをゲーム空間に初期配置するターゲット制御部と、ターゲットオブジェクトに対する攻撃の結果に基づいて、対戦の勝敗を判定する勝敗判定部と、を備える。

ターゲット制御部は、対戦ゲームの開始から所定時間が経過したとき、ターゲットオブジェクトの位置を変更させる。

【発明の効果】

10

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、チーム対戦型のコンピュータゲームにおいて、下級者であってもチーム戦の醍醐味を堪能しやすくなる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図1】ゲームシステムのハードウェア構成図である。

【図2】ゲームフィールドの俯瞰図である。

【図3】神将の外観図である。

【図4】眷属兵の外観図である。

【図5】ベース拠点の占拠方法を説明するための模式図である。

20

【図6】ゲームシステムの機能ブロック図である。

【図7】チーム情報のデータ構造図である。

【図8】チーム編成過程を示すフローチャートである。

【図9】神将の退却を説明するための模式図である。

【図10】神将の退却方法を示す第1の変形例である。

【図11】神将の退却方法を示す第2の変形例である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

本実施形態においては、1以上のプレイヤーが「チーム」を編成し、2つのチームが対戦するチーム対戦型のアーケードゲーム（以下、「ゲームSR」とよぶ）を想定して説明する。ゲームSRは、アクションゲームである。プレイヤーはキャラクタを操作し、剣や魔法を駆使しながら、敵チームのキャラクタと戦う。

30

【 0 0 1 2 】

図1は、ゲームシステム100のハードウェア構成図である。

ゲームシステム100においては、ゲームサーバ102に対して、複数の店舗108a、108b・・・108n（以下、まとめて言うときや特に区別しないときには「店舗108」と総称する）がインターネット106を介して接続される。

【 0 0 1 3 】

店舗108は、遊園地やゲームセンターなどが想定される。店舗108においては、複数のゲーム装置110a～110f（以下、まとめて言うときや特に区別しないときには「ゲーム装置110」と総称する）とゲーム支援装置112が専用回線104により接続される。ゲーム装置110は「サテライト」とよばれる業務用ゲーム装置、いわゆる、アーケードゲーム機である。ゲーム支援装置112は「ターミナル」とよばれ、1以上のゲーム装置110におけるゲームプレイの支援・補助を行う。ゲーム支援装置112とインターネット106は有線接続されるが、無線接続されてもよい。

40

【 0 0 1 4 】

ゲーム支援装置112は、ゲーム装置110におけるゲームプレイ結果をリプレイ（動画再生）する、複数のゲームプレイの結果からランキングを作成する、などの既知の支援機能を提供する。一般的には、ゲーム支援装置112は、ゲームの演出や分析などゲーム装置110におけるゲームプレイの興趣をいっそう高めるための処理として支援処理を実

50

行するが、本実施形態におけるゲーム支援装置 112 は、主として、複数のゲーム装置 110 とゲームサーバ 102 の中継装置として機能する。

【0015】

図 2 は、ゲームフィールド 120 の俯瞰図である。

ゲームサーバ 102 は、ゲーム SR において、3次元の仮想空間としてゲームフィールド 120 (ゲーム空間) を生成する。プレイヤーは、ゲーム装置 110 からゲームサーバ 102 にアクセスして、チーム対戦にエントリーする。ゲーム装置 110 には、プレイヤーが操作するキャラクタ (以下、「アバター」とよぶ) の画像と、ゲームフィールド 120 におけるアバターの位置および視線方向に基づく 3次元画像が表示される。

【0016】

ゲーム SR には、最大で 20 人が同時参加可能であり、10 人ずつ 2 チームが編成される。人数が揃わないときには、ゲームサーバ 102 は、いわゆる NPC (Non Player Character) により欠員分を埋める。NPC は、ゲームサーバ 102 が AI (Artificial Intelligence) により自動的に動作させるキャラクタである (以下、「代理キャラクタ」とよぶ)。以下、「アバター」と「代理キャラクタ」をまとめて「メインキャラクタ 124」とよぶ。図 2 においては、メインキャラクタ 124 は、三角印で示されている。

【0017】

以下、対戦する 2 チームを X チーム、Y チームとよぶことにする。ゲームフィールド 120 は、おおむね 2 分され、X チームは図面上方向に進撃し、Y チームは図面下方向に進撃する。白色で示される三角形が X チームのメインキャラクタ 124、黒色で示される三角形が Y チームのメインキャラクタ 124 を示すものとする。

【0018】

最初に、プレイヤーは、操作対象となるアバター (メインキャラクタ 124) を複数種類の候補から選択する。ゲーム SR においては、剣士、狂戦士、魔剣士、黒魔道士、白魔道士、弓兵などさまざまな職種のキャラクタが用意される。職種に応じて、体力値、攻撃力、攻撃可能範囲、防御力、機動力、装備可能な武器・防具などの属性値が異なる。

【0019】

プレイヤーは、ゲーム装置 110 の操縦桿やボタン等の入力デバイスを利用して、アバターに移動や攻撃の指示を与える。メインキャラクタ 124 の体力値は、敵から攻撃を受けると減少する。体力値は、アイテムの使用、時間の経過、回復魔法などにより増加する。体力値がゼロになるとメインキャラクタ 124 は戦闘不能となる。

【0020】

ゲーム SR には時間制限が設定される (以下、「対戦制限時間」とよぶ)。本実施形態における対戦制限時間は 5 分間 (300 秒間) である。メインキャラクタ 124 は、戦闘不能になっても、対戦制限時間以内であれば、所定時間 (以下、「復活待機時間」とよぶ) の経過後に自動的に復活する。本実施形態においては、復活待機時間は 10 秒間であるとする。戦闘不能に陥りやすい下級者であっても対戦制限時間分はしっかりと遊べる設計となっている。

【0021】

なお、対戦制限時間や復活待機時間は、ゲーム設計者または店舗 108 の運営者が任意に設定すればよい。たとえば、対戦制限時間としてより長期の 800 秒間を設定してもよいし、より短期の 120 秒間を設定してもよい。復活待機時間についても同様である。

【0022】

ゲームフィールド 120 には、複数のベース拠点 122 a ~ 122 h (以下、まとめていうときには「ベース拠点 122」とよぶ) が設定される。図 2 において、ベース拠点 122 a とベース拠点 122 b は、X チームに占拠されている。ベース拠点 122 g とベース拠点 122 h は Y チームに占拠されている。中央部にある 4 つのベース拠点 122 c ~ 122 f は中立である。中立のベース拠点 122 および敵のベース拠点 122 を占拠することができる。戦闘不能となったメインキャラクタ 124 は、自チームが占拠するベース拠点 122 (以下、「自拠点」とよぶ) にて復活する (詳細後述)。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 3 】

XチームおよびYチームは、それぞれ1柱の神将126（ターゲットオブジェクト）を擁する。Xチームの神将126aは、ベース拠点122b（Xチームの拠点）に初期配置される。Yチームの神将126bは、ベース拠点122g（Yチームの拠点）に初期配置される。

## 【 0 0 2 4 】

神将126も各チームに1柱ずつである必要はない。1チームあたり複数の神将126を有してもよい。複数の神将126は異なる武器、異なる能力を有してもよいし、武器をもたない防御専門の神将126を設定してもよい。

## 【 0 0 2 5 】

ベース拠点122dをXチームの拠点として初期設定し、Xチームの神将126aをベース拠点122dに初期配置してもよい。同様にして、ベース拠点122fをYチームの拠点として初期設定し、Xチームの神将126bをベース拠点122fに初期配置してもよい。

10

## 【 0 0 2 6 】

神将126は、メインキャラクタ124の1.5～5倍程度の大きさを想定した巨大なNPCであり、ゲームサーバ102により操作される。図3に示すように、神将126は、巨大な刀槍114を振り回して敵をなぎ払う強力なキャラクタである。神将126には耐久値が設定される。神将126が攻撃を受けると、その耐久値は低下する。Xチームのプレイヤーは、メインキャラクタ124を操作して、敵チームの神将126のいる場所まで攻めこみ、剣と魔法を駆使して強大な神将126と戦う。神将126は、ベース拠点122から動くこととはなく、近づいてくる敵と戦う。しかし、神将126は、大きく傷つけられたときには（耐久値が閾値以下となると）、後方へと退却する（詳細後述）。

20

## 【 0 0 2 7 】

ゲーム装置110には、神将126の耐久値がゲージ表示される（図示せず）。メインキャラクタ124が戦闘不能になった場合には、ペナルティとしてチームの神将の耐久値が所定量だけ減らされる。

ゲームSRの勝利条件は、以下の2通りである。

（1）対戦制限時間以内に相手チームの神将126を倒す。

（2）対戦制限時間以内に上記（1）の勝利条件が成立しなかったときには、神将126の耐久値の大きい方のチームが勝利となる。

30

戦闘終了後、各プレイヤーには経験値が付与される。勝利チームのメンバー、特に、勝利に大きく貢献したプレイヤーには多くの経験値が付与される。経験値が所定の閾値に達するとプレイヤーの「ランク」がアップする。ランクは、プレイヤーの熟練度を示す指標値であり、ゲーム支援装置112によるランキング表示の対象となる。

## 【 0 0 2 8 】

なお、相手チームに所属する全メインキャラクタ124の体力値の合計値を0%にする（相手チームのメインキャラクタ124を全滅させる）など、他の勝利条件を追加設定してもよい。

## 【 0 0 2 9 】

ゲームサーバ102は、更に、眷属兵128（支援キャラクタ）とよばれるNPCを操作する。眷属兵128は、ゲームフィールド120に1つずつ配置されるゲート130から、本実施形態においては30秒に1回の頻度で5体ずつ出現する。眷属兵128の出現頻度および1回あたりの出現数も、ゲーム設計者が任意に設定可能である。眷属兵128は、メインキャラクタ124とともに戦闘に加わる。Xチームの眷属兵128は、ベース拠点122a（Xチームの最奥のベース拠点122）の近くにあるゲート130aから出現し、Yチームの眷属兵128は、ベース拠点122h（Yチームの最奥のベース拠点122）の近くにあるゲート130bから出現する。

40

## 【 0 0 3 0 】

図4に示すように、眷属兵128は、簡易な剣132と盾134を有するのみであり、

50

通常、メインキャラクタ 1 2 4 よりは攻撃力・防御力・体力値ともに弱い。1 チームあたり、最大 2 5 体の眷属兵 1 2 8 がゲームフィールド 1 2 0 に出現する。眷属兵 1 2 8 が 2 0 体以下のとき、ゲート 1 3 0 から新たに 5 体の眷属兵 1 2 8 が補充される。

#### 【 0 0 3 1 】

以上のように、1 チームあたり 1 0 体のメインキャラクタ、2 5 体の眷属兵 1 2 8 が存在可能であるため、最大 7 0 体 ( = ( 1 0 + 2 5 ) × 2 ) のキャラクタが入り乱れて戦うことになる。この戦いに、更に、2 柱の神将 1 2 6 が加わる。

#### 【 0 0 3 2 】

ゲーム S R においては、敵のメインキャラクタ 1 2 4 や眷属兵 1 2 8 を倒しながら、あるいは、敵との戦闘をうまく回避しながら、敵の神将 1 2 6 を攻撃可能な地点にたどり着き、神将 1 2 6 を倒すことが目的となる。神将 1 2 6 は超常の戦闘力を有するため、通常、多くの味方と協力しながら神将 1 2 6 に攻めかかることになる。神将 1 2 6 との戦闘は、ゲーム S R がもっとも盛り上がるハイライトシーンであり、見せ場でもある。

10

#### 【 0 0 3 3 】

図 5 は、ベース拠点 1 2 2 の占拠方法を説明するための模式図である。

ベース拠点 1 2 2 は、有限の大きさをもつ領域として定義される。図 5 のベース拠点 1 2 2 には、X チームのメインキャラクタ 1 2 4 a と眷属兵 1 2 8 が 1 体ずつ入り込み、Y チームのメインキャラクタ 1 2 4 b も入り込んでいる。図 5 のベース拠点 1 2 2 は、Y チームの拠点であるとする。

#### 【 0 0 3 4 】

ベース拠点 1 2 2 において、「X チームのメインキャラクタ 1 2 4 が Y チームのメインキャラクタ 1 2 4 よりも多い数的優位な状態 ( 以下、「確保状態」とよぶ ) 」が一定時間、たとえば、5 秒継続すると、ベース拠点 1 2 2 は Y チームの所属から中立に変化する。中立化後も、更に、確保状態を 5 秒以上継続できれば、ベース拠点 1 2 2 は X チームの所属に変化する。

20

#### 【 0 0 3 5 】

このように、ベース拠点 1 2 2 を奪うためには、敵よりも多い人数で「確保状態」を維持する必要がある。いったん確保状態となったら、占拠が完成するまでベース拠点 1 2 2 に敵ができる限り入り込まないように防衛する必要がある。一方、自拠点を守るためには、自拠点をガラ空きにしないように気を配る必要がある。なお、敵の神将 1 2 6 がいるベース拠点 1 2 2 を占拠するためには、神将 1 2 6 を後述の方法にて排除する必要がある。

30

#### 【 0 0 3 6 】

上述したように、メインキャラクタ 1 2 4 は戦闘不能になっても、復活待機時間 ( 本実施形態においては 1 0 秒間 ) の経過後に復活 ( リスタート ) できる。ゲーム S R においては、メインキャラクタ 1 2 4 は自拠点にて復活する。図 2 において、X チームのメインキャラクタ 1 2 4 が戦闘不能になったとき、このメインキャラクタ 1 2 4 は最前線の自拠点であるベース拠点 1 2 2 b にて復活する。X チームがベース拠点 1 2 2 c を占拠しているときには、メインキャラクタ 1 2 4 はベース拠点 1 2 2 b よりも敵陣に近いベース拠点 1 2 2 c にて復活する。新たにベース拠点 1 2 2 を占拠するほど、復活地点が敵陣に近づくため、ベース拠点 1 2 2 は前線を押し上げる効果がある。

40

#### 【 0 0 3 7 】

図 6 は、ゲームシステム 1 0 0 の機能ブロック図である。

上述のように、ゲームシステム 1 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 2、ゲーム支援装置 1 1 2 およびゲーム装置 1 1 0 を含む。ゲームサーバ 1 0 2、ゲーム支援装置 1 1 2、およびゲーム装置 1 1 0 の各構成要素は、C P U ( Central Processing Unit ) および各種コプロセッサなどの演算器、メモリやストレージといった記憶装置、それらを連結する有線または無線の通信線を含むハードウェアと、記憶装置に格納され、演算器に処理命令を供給するソフトウェアによって実現される。コンピュータプログラムは、デバイスドライバ、オペレーティングシステム、それらの上位層に位置する各種アプリケーションプログラム、また、これらのプログラムに共通機能を提供するライブラリによって構成されてもよい。

50

以下に説明する各ブロックは、ハードウェア単位の構成ではなく、機能単位のブロックを示している。

**【 0 0 3 8 】**

(ゲームサーバ102)

ゲームサーバ102は、通信部142、データ処理部140およびデータ格納部146を含む。

通信部142は、インターネット106およびゲーム支援装置112を介してゲーム装置110との通信処理を担当する。データ格納部146は各種データを格納する。データ処理部140は、通信部142により取得されたデータおよびデータ格納部146に格納されているデータに基づいて各種処理を実行する。データ処理部140は、通信部142およびデータ格納部146のインタフェースとしても機能する。データ格納部146は、ゲームプログラムのほか、各プレイヤーのプレイ状態を示す情報を格納する。

10

**【 0 0 3 9 】**

データ格納部146は、ゲームデータ格納部152、プレイヤーデータ格納部148およびチームデータ格納部150を含む。

ゲームデータ格納部152は、ゲームサーバ102用のゲームプログラムを格納する。プレイヤーデータ格納部148は、各プレイヤーのレベル、アイテム、名前、戦績(累計プレイ回数、勝率等)など、プレイヤーごとのゲームの進捗状況を示す情報を格納する。また、プレイヤーデータ格納部148は、各プレイヤーが使用するアバターの装備(武器、防具等)と属性(体力値、機動力、攻撃力、防御力等)を格納する。チームデータ格納部150は、チームの編成を示すチーム情報を格納する。チーム情報については図7に関連して後述する。

20

**【 0 0 4 0 】**

データ処理部140は、1以上のプレイヤーのゲームSRに対する操作を協調させるゲーム制御部154と、各プレイヤーのプレイ状態を管理するプレイヤー管理部156を含む。

**【 0 0 4 1 】**

ゲーム制御部154は、ターゲット制御部158、代理キャラクタ制御部160、勝敗判定部162、支援制御部164、拠点管理部166、復活処理部168および戦力調整部170を含む。

**【 0 0 4 2 】**

ターゲット制御部158は、神将126(ターゲットオブジェクト)をゲームプログラムにしたがって制御する。代理キャラクタ制御部160は、代理キャラクタをゲームプログラムにしたがって制御する。勝敗判定部162は、上述の勝利条件に基づいて、対戦する2チームの勝敗を判定する。支援制御部164は、眷属兵128(支援キャラクタ)を制御する。拠点管理部166は、ベース拠点122の占拠成否を判定する。拠点管理部166は、ベース拠点122に存在するメインキャラクタ124および眷属兵128、神将126をリアルタイムにてチェックし、確保状態の成否を判定し、確保状態の継続時間を計測する。

30

**【 0 0 4 3 】**

復活処理部168は、戦闘不能となったメインキャラクタ124の復活可否を判定する。復活処理部168は、メインキャラクタ124が戦闘不能となったか否かを判定し、戦闘不能となったからの復活待機時間が経過したか否かを判定し、どのベース拠点122にてメインキャラクタ124を復活させるかを判定する。戦力調整部170は、神将126が退却した時、退却した神将126を擁するチーム、すなわち、劣勢のチームの戦力を強化することにより、戦力バランスを調整する。戦力バランスの調整方法については後述する。

40

**【 0 0 4 4 】**

プレイヤー管理部156は、チーム設定部172を含む。

チーム設定部172は、1人以上のプレイヤーからなるチームを2つ編成する。チームの編成方法については、図8に関連して詳述する。

50



## 【 0 0 4 5 】

(ゲーム装置 1 1 0 )

ゲーム装置 1 1 0 は、ユーザインタフェース処理部 1 8 0、データ処理部 1 8 2、データ格納部 1 8 4 および通信部 1 8 6 を含む。

ユーザインタフェース処理部 1 8 0 は、ボタンや操縦桿等の入力デバイスを介してプレイヤーからの操作を受け付けるほか、画像表示や音声出力など、ユーザインタフェースに関する処理を担当する。通信部 1 8 6 は、インターネット 1 0 6 を介してゲームサーバ 1 0 2 および他のゲーム装置 1 1 0 との通信処理を担当する。データ格納部 1 8 4 は各種データを格納する。データ処理部 1 8 2 は、ユーザインタフェース処理部 1 8 0 や通信部 1 8 6 により取得されたデータ、データ格納部 1 8 4 に格納されているデータに基づいて各種処理を実行する。データ処理部 1 8 2 は、ユーザインタフェース処理部 1 8 0、通信部 1 8 6 およびデータ格納部 1 8 4 のインタフェースとしても機能する。

10

## 【 0 0 4 6 】

ユーザインタフェース処理部 1 8 0 は、プレイヤーからの入力を受け付ける入力部 1 9 4 と、プレイヤーに対して画像や音声等の各種情報を出力する出力部 1 9 6 を含む。

## 【 0 0 4 7 】

データ格納部 1 8 4 は、ゲーム S R のゲームプログラムを格納するゲームデータ格納部 1 9 2 を含む。ゲーム装置 1 1 0 のゲームデータ格納部 1 9 2 に格納されるゲームプログラムは、主として、ゲーム画面の生成とアバターの操作を担当し、ゲームサーバ 1 0 2 のゲームデータ格納部 1 5 2 に格納されるゲームプログラムは、チーム編成、攻撃成否判定、勝敗判定、NPC (代理キャラクタ、神将 1 2 6、眷属兵 1 2 8 等) の制御等を担当する。

20

## 【 0 0 4 8 】

データ処理部 1 8 2 は、ゲーム実行部 1 9 0 を含む。

ゲーム実行部 1 9 0 は、ゲームデータ格納部 1 9 2 のゲームプログラムにしたがってゲームサーバ 1 0 2 と連携してゲーム S R の進行を制御する。ゲーム実行部 1 9 0 は、ゲームフィールド 1 2 0 におけるアバターの位置および視線方向に応じて、3次元画像を生成する。

## 【 0 0 4 9 】

ユーザインタフェース処理部 1 8 0 はユーザによる各種入力を検出し、ゲーム実行部 1 9 0 は入力情報をゲームサーバ 1 0 2 に通信部 1 8 6 を介して通知する。この入力情報に応じて、ゲームサーバ 1 0 2 のゲーム制御部 1 5 4 はゲーム装置 1 1 0 のゲーム実行部 1 9 0 と連携してゲームの進行を制御する。

30

## 【 0 0 5 0 】

図 7 は、チーム情報 2 0 0 のデータ構造図である。

チーム情報 2 0 0 は、ゲームサーバ 1 0 2 のチームデータ格納部 1 5 0 に格納される。上述したように、ゲーム S R は、1 0 対 1 0 の合計 2 0 体のメインキャラクタ 1 2 4 により対戦が実行される。参加人数が 2 0 人未満のときには、代理キャラクタ制御部 1 6 0 は、欠員数分の代理キャラクタを補充する。

## 【 0 0 5 1 】

図 7 のチーム情報 2 0 0 においては X チームと Y チームの対戦カードが組まれている。X チームに配属されたプレイヤー ID = P 1 1 のプレイヤー (以下、「プレイヤー (P 1 1)」のように表記する) のランクは 2 7 である。キャラクタ、武器および防具はそれぞれ ID により識別される。

40

## 【 0 0 5 2 】

たとえば、プレイヤー (P 1 1) は、キャラクタ ID = C 1 に対応づけられる「魔剣士」をアバターとして使用している。キャラクタ (C 1) は、武器 ID = W 1 に対応づけられる「ファイアブレード」と防具 ID = A 4 に対応づけられる「スケイルアーマー」を装備している。

## 【 0 0 5 3 】

50

また、Yチームに所属するキャラクタ(NPC1)は、ランク=25の代理キャラクタである。代理キャラクタ(NPC1)は、キャラクタID=C3に対応づけられる「狂戦士」であり、武器ID=W6に対応づけられる「クリスタルアックス」と防具ID=A4に対応づけられる「スケイルアーマー」を装備している。

20体のメインキャラクタのうち、アバターは1以上20以下である。すなわち、プレイヤーが1人だけ参加し、残り19人分を代理キャラクタが担当することも可能である。

#### 【0054】

図8は、チーム編成過程を示すフローチャートである。

まず、チーム設定部172はエントリーモードを開始する。エントリーモードは所定の待機時間(以下、「エントリー時間」とよぶ)、たとえば、1分を経過したときに解除される。エントリーモード中において、チーム設定部172は全国のゲーム装置110からプレイ申請を受け付ける。図8のチーム編成処理はエントリー時間満了後に実行される。

10

#### 【0055】

エントリーモードにおいて、プレイ申請をしたプレイヤーの数が20人以上のときには(S10のY)、チーム設定部172はそのうち20人をランダムに抽出して10対10人の2チームを編成し、対戦カードを決定する(S14)。プレイヤー数が20人未満のときには(S10のN)、代理キャラクタ制御部160は欠員分の代理キャラクタを設定する(S12)。

#### 【0056】

対戦チームを決定したあと、ターゲット制御部158は各チームのベース拠点122に、複数種類の神将126からゲームフィールド120ごとにあらかじめ対応づけられる神将126を初期配置する(S16)。なお、ターゲット制御部158が複数種類の神将126からランダムに神将126を選んでもよいし、複数種類の神将126からプレイヤー(代表者)が神将126を選択してもよい。神将126の初期配置後に、ゲームSRが開始される。プレイヤーは、ゲーム装置110においてアバターを操作し、敵の神将126を目標して移動する。

20

#### 【0057】

##### [神将126の退却]

図9は、神将126の退却を説明するための模式図である。

図9においては、Yチームの神将126bが、Yチームのベース拠点122gに配置されている。神将126bは、ベース拠点122gから動かず、Xチーム(敵チーム)のメインキャラクタ124や眷属兵128がベース拠点122g(所定の有限領域)に入ると自動的に攻撃する。神将126bは、戦況の不利を示す所定の劣勢条件が成立したとき、ベース拠点122gから後方のベース拠点122hに退却する。

30

#### 【0058】

神将126bには、耐久値が設定されている。神将126bが攻撃を受けると耐久値が減算される。本実施形態においては、神将126の耐久値が半減したとき、劣勢条件が成立する。すなわち、通常、神将126bはベース拠点122gにて倒されることなく、耐久値が半減したときに別のベース拠点122hに退却し、退却先のベース拠点122hにて最終決戦が行われる。

40

#### 【0059】

敵陣の奥深くに攻め込むほど、敵チームの抵抗は激しくなりやすい。したがって、敵陣深く攻め込むには相応の技量が要求される。ゲームSRにおいては、神将126bは、比較的前方(ベース拠点122g)に初期配置されるため、Xチームに所属するプレイヤーは下級者であっても、ベース拠点122gにたどり着いて神将126bとの戦闘を楽しみやすい。一方、神将126bは、最終的には後方のベース拠点122hに退却するため、神将126bとの最終決戦を楽しめるのは上級者に限られやすい。

#### 【0060】

図9においては、Xチームのメインキャラクタ124は、戦闘不能になったときXチームの最前線のベース拠点122fにて復活(再出撃)する。ベース拠点122gから神将

50

1 2 6 b が退却し、X チームがベース拠点 1 2 2 g を占拠したあとは、ベース拠点 1 2 2 g が新たな復活地点となる。戦線が Y チームの陣地深くに押し込まれるため、攻め手側の X チームは敵陣に攻め込みやすくなる。新たなベース拠点 1 2 2 を占拠することは、橋頭堡をつくることになる。

#### 【 0 0 6 1 】

退却に際し、神将 1 2 6 b は、ベース拠点 1 2 2 g から後方のベース拠点 1 2 2 h にワープ（瞬間移動）してもよい。神将 1 2 6 b は、ベース拠点 1 2 2 g からベース拠点 1 2 2 h に飛行してもよいし、徒歩にて逃走してもよいし、X チームと戦いながら少しずつベース拠点 1 2 2 h に下がってもよい。ターゲット制御部 1 5 8 は、複数種類の退却方法からランダムに退却方法を選んでよいし、神将 1 2 6 の種別ごとに退却方法が定められてもよい。

10

#### 【 0 0 6 2 】

神将 1 2 6 b が退却するとき、すなわち、Y チームにおいて劣勢条件が成立したとき、戦力調整部 1 7 0 は Y チームの戦力を強化することで戦力バランスを変化させる。劣勢となった Y チームの戦力を強化することにより、対戦を拮抗させることができる。

#### 【 0 0 6 3 】

本実施形態においては、戦力調整部 1 7 0 は、ゲート 1 3 0 b から新たに出現する眷属兵 1 2 8 を強化する。具体的には、劣勢となった Y チームの眷属兵 1 2 8 の攻撃力および防御力の双方または一方を増加させる。眷属兵 1 2 8 の機動力を強化してもよいし、魔法などの新能力を付与することで眷属兵 1 2 8 を強化してもよい。眷属兵 1 2 8 が強化されるため、劣勢の Y チームが戦況を逆転する可能性を高めることができる。

20

#### 【 0 0 6 4 】

以上、実施形態に基づいてゲームシステム 1 0 0 を説明した。

本実施形態によれば、神将 1 2 6 が陣地奥深くではなく、比較的前方に初期配置されるため、下級者でも神将 1 2 6 と戦いやすくなる。神将 1 2 6 に攻撃を当てることができれば、下級者でもチームの勝利に貢献したという満足感を得やすい。また、神将 1 2 6 は、劣勢時に後方に下がるため、敵陣深くまで攻め入るスキルのあるプレイヤーだけが神将 1 2 6 との最終決戦を楽しむことができる。このような制御方法により、下級者および上級者の双方が満足しやすいゲーム性を実現できる。

#### 【 0 0 6 5 】

神将 1 2 6 が最初から奥地に配置されると、下級者は神将 1 2 6 に会えない可能性が高くなる。一方、双方の神将 1 2 6 が前方に固定配置されると戦闘領域が中央付近に限られるため、実質的にゲームフィールド 1 2 0 が狭くなってしまう。本実施形態においては、攻撃目標である神将 1 2 6 を退却させることにより、ゲームフィールド 1 2 0 を広く使うことができる。

30

#### 【 0 0 6 6 】

神将 1 2 6 が退却すると、神将 1 2 6 とゲート 1 3 0 が近くなる。このため、劣勢側チームの神将 1 2 6 は眷属兵 1 2 8 の援護を受けやすくなる。更に、劣勢側チームの眷属兵 1 2 8 は戦力調整部 1 7 0 により強化されるため、攻めこまれても挽回のチャンスを確保しやすい。

40

#### 【 0 0 6 7 】

なお、本発明は上記実施形態や変形例に限定されるものではなく、要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化することができる。上記実施形態や変形例に開示されている複数の構成要素を適宜組み合わせることにより種々の発明を形成してもよい。また、上記実施形態や変形例に示される全構成要素からいくつかの構成要素を削除してもよい。

#### 【 0 0 6 8 】

複数のゲーム支援装置 1 1 2 と複数のゲーム装置 1 1 0、1 つのゲームサーバ 1 0 2 によりゲームシステム 1 0 0 が構成されるとして説明したが、ゲーム装置 1 1 0 およびゲーム支援装置 1 1 2 の機能の一部はゲームサーバ 1 0 2 により実現されてもよいし、ゲームサーバ 1 0 2 の機能の一部がゲーム装置 1 1 0 またはゲーム支援装置 1 1 2 に割り当てら

50

れてもよい。ゲーム支援装置 112 の機能の一部はゲーム装置 110 により実現されてもよいし、ゲーム装置 110 の機能の一部がゲーム支援装置 112 により実現されてもよい。また、ゲームサーバ 102 やゲーム装置 110、ゲーム支援装置 112 以外の第 3 の装置が、機能の一部を担ってもよい。

【0069】

図 6 において説明したゲーム装置 110、ゲーム支援装置 112 およびゲームサーバ 102 の各機能の集合体であるゲームシステム 100 は大局的には 1 つの「情報処理装置」として把握することも可能である。1 つまたは複数のハードウェアに対して、本発明を実現するために必要な複数の機能をどのように配分するかは、各ハードウェアの処理能力やゲームシステム 100 に求められる仕様等に鑑みて決定されればよい。

10

【0070】

本実施形態においては、神将 126 の耐久値が半減したとき、劣勢条件が成立するとして説明した。戦況の不利を示す劣勢条件は、これに限られず任意に設定可能である。たとえば、神将 126 とともに神将 126 を防衛する所定数の守兵を初期配置し、1 以上の守兵が討ち取られたときに劣勢条件が成立するとしてもよい。また、戦闘不能となり復活待ちとなっているメインキャラクタ 124 の数が所定数以上となったとき、神将 126 から所定範囲内に所定数以上の敵キャラクタが入り込んだとき、あるいは、2 チームの有する眷属兵 128 の数差が所定数以上となったとき、自陣の所定領域に所定数以上の敵が侵入したときに劣勢条件が成立するとしてもよい。

【0071】

神将 126 は、ベース拠点 122 ではない場所に初期配置されてもよい。神将 126 は、ゲームフィールド 120 を巡回してもよい。神将 126 は、ゲームフィールド 120 の所定の第 1 領域を巡回し、劣勢条件が成立したときには、第 1 領域よりも奥の第 2 領域に退却してもよい。

20

【0072】

本実施形態においては、劣勢条件が成立したとき、神将 126 はあるベース拠点 122 (第 1 の拠点) から、それよりも後方 (奥) のベース拠点 122 (第 2 の拠点) に退却するとして説明した。変形例として、劣勢条件が成立したとき、神将 126 は敵の攻撃可能範囲から逃れる位置に退却してもよい。

【0073】

図 10 は、神将 126 の退却方法を示す第 1 の変形例である。

図 10 においては、Y チームの神将 126 b が X チームからの攻撃を受けている。神将 126 b は、メインキャラクタ 124 a ~ 124 e のうち、メインキャラクタ 124 a ~ 124 c の攻撃可能範囲 202 に含まれている。劣勢条件が成立したとき、ターゲット制御部 158 は X チームのいずれのメインキャラクタ 124 の攻撃可能範囲 202 にも含まれない任意の地点 Q に神将 126 を退却させてもよい。あるいは、劣勢条件が成立したとき、ターゲット制御部 158 は X チームのいずれのメインキャラクタ 124 から所定距離以上となる任意の地点に神将 126 を退却させてもよい。

30

【0074】

図 11 は、神将 126 の退却方法を示す第 2 の変形例である。

図 11 においても、Y チームの神将 126 b が X チームからの攻撃を受けている。劣勢条件が成立したとき、ターゲット制御部 158 は X チームの神将 126 a からの距離が拡大する方向に神将 126 b を移動させてもよい。

40

【0075】

このほか、ターゲット制御部 158 は、劣勢条件が成立した時、敵の密集地帯、たとえば、所定数以上の敵が存在する領域から、神将 126 が逃れるように制御してもよい。退却時において、ターゲット制御部 158 は複数の退却目標地点からランダムに退却目標地点を選択してもよい。

【0076】

神将 126 は、勝利条件に関わる攻撃目標でなくてもよい。たとえば、神将 126 がコ

50

ア(ターゲットオブジェクト)の守護神となり、劣勢条件が成立したときには神将126がコアをもって逃げるとしてもよい。コアまたは神将126が傷つくと、神将126はコアをもって退却する。この場合、ターゲットオブジェクトは、自ら退却するのではなく、神将126により退却させられることになる。

【0077】

劣勢側の神将126が退却するとき、優勢側の神将126を前進させてもよい。たとえば、Yチームの神将126bがベース拠点122gからベース拠点122hに退却したとき、Xチームの神将126aはベース拠点122bからベース拠点122fに前進し、前線にてXチームの攻撃を鼓舞してもよい。また、神将126aも戦闘参加し、積極的にメインキャラクタ124たちの戦闘を支援してもよい。優勢なチームが神将126からのサポートを受けられるとすれば、決着をつけやすくなる。また、優勢なチームの神将126が前進すれば、劣勢なチームも前進してきた敵の神将126と戦う機会が増えるため、劣勢を挽回できる可能性が高くなる。

10

【0078】

陣地の奥地を高所にする、ゲート130のような防衛施設(堀、柵、大砲など)を設ける、などの方式により防衛側を有利に設定してもよい。

【0079】

本実施形態においては、劣勢側の眷属兵128を強化することにより戦力バランスを準備側に有利に変化させるとして説明した。変形例として、劣勢側の眷属兵128の出撃頻度を増加させてもよいし、眷属兵128の上限数(25体)を大きくしてもよい。劣勢側に特別なアイテムや武器・防具を付与することで戦力バランスを調整してもよいし、劣勢側に11人目のメインキャラクタ124をエントリー可能(助っ人としての参戦)とすることで、戦力バランスを調整してもよい。劣勢側の神将126を強化してもよいし、劣勢側の神将126の耐久値を回復させてもよい。

20

【0080】

戦力調整部170は、劣勢側ではなく優勢側の戦力が強化されるように戦力バランスを調整してもよい。優勢側に戦力加重をすることにより、均衡状態がいったん崩れると一気に呵成に決着をつけやすいゲーム性を実現できる。

【0081】

ゲート130は破壊可能であってもよい。ゲート130にも耐久値が設定され、ゲート130が攻撃を受けると代理キャラクタ制御部160はゲート130の耐久値が減少させる。ゲート130の耐久値がゼロ(所定値以下)になると、代理キャラクタ制御部160はゲート130からの眷属兵128の新規出撃を停止させる。

30

【0082】

ゲート130を破壊可能とすることにより、戦力バランスを大きく変化させることができる。また、代理キャラクタ制御部160は、破壊されたゲート130を所定時間経過後に自動修復してもよい。この場合には、ゲート130を破壊されたチームも、ゲート130の自動回復まであきらめずに防戦しようというインセンティブを提供できる。

【0083】

本実施形態においては、劣勢条件が成立したときに神将126が動くとして説明した。変形例として、ゲーム開始などの所定時点から所定時間(以下、「ポジションチェンジ時間」とよぶ)が経過したときに神将126を移動させてもよい。たとえば、代理キャラクタ制御部160は、ゲーム開始から3分が経過したとき、双方の神将126を前方に移動させてもよい。双方の神将126が近づくと戦闘領域がコンパクトとなり、お互いに神将126を攻撃しやすくなる。対戦制限時間以内にいずれかの神将126が倒されやすくなるため、神将126の撃破というわかりやすい決着を促しやすくなる。

40

【0084】

あるいは、ゲーム開始からポジションチェンジ時間が経過したとき、神将126を後方に移動させてもよい。この場合には、神将126が下がる前に神将126を攻撃しようとするため、ゲーム開始当初からの攻撃の活性化を促すことができる。また、時間経過にと

50

もなって神将 1 2 6 を動かすことは、ゲーム性の変化、たとえば、均衡状態の打破を促す効果も期待できる。時間経過にともなって神将 1 2 6 を前方または後方に移動させてもよいし、移動方向や移動目標地点をランダムに選択してもよい。

【 0 0 8 5 】

劣勢条件が成立し、かつ、ポジションチェンジ時間が経過したとき、ターゲット制御部 1 5 8 は神将 1 2 6 を移動させてもよい。あるいは、劣勢条件が成立するか、ポジションチェンジ時間が経過したとき、ターゲット制御部 1 5 8 は神将 1 2 6 を移動させるとしてもよい。

【 0 0 8 6 】

ターゲット制御部 1 5 8 は、ゲーム状態に応じてポジションチェンジ時間を変化させてもよい。たとえば、劣勢条件が成立したときにポジションチェンジ時間を短縮してもよいし、眷属兵 1 2 8 の総数が一定数以上となったときにポジションチェンジ時間を変化させてもよい。

10

【 0 0 8 7 】

復活処理部 1 6 8 は、ゲームの制限時間内におけるメインキャラクタ 1 2 4 の復活回数を所定の上限回数に制限してもよい。復活処理部 1 6 8 は、メインキャラクタ 1 2 4 が戦闘不能になるごとに、復活待機時間を長くしてもよい。戦闘不能になったプレイヤーに対してペナルティを与えることにより、無謀な戦い方を抑制しやすくなる。あるいは、復活処理部 1 6 8 は、メインキャラクタ 1 2 4 が復活するごとに、メインキャラクタ 1 2 4 の属性値、たとえば、攻撃力や防御力を強化してもよい。このような方法によれば、戦闘不能になるほどメインキャラクタ 1 2 4 が強化されるため、積極的な戦闘を促しやすくなる。また、戦闘不能になりやすい下級者でも、復活を繰り返すごとにゲームを有利に進めやすくなる。

20

【 0 0 8 8 】

本実施形態においては、移動可能かつ攻撃可能な神将 1 2 6 がターゲットオブジェクトとなるとして説明した。変形例として、複数種類のターゲットオブジェクトを設定してもよい。たとえば、第 1 のターゲットオブジェクトが攻撃対象となり、ターゲット制御部 1 5 8 は、第 1 のターゲットオブジェクトの耐久値が所定値以下となったことを条件として、第 2 のターゲットオブジェクトへの攻撃権を設定してもよい。たとえば、1 チームあたり 2 柱の神将 1 2 6 を用意し、1 番目の神将 1 2 6 を倒さなければ、2 番目の神将 1 2 6 と対戦できないとしてもよい。

30

このような制御方法によれば、下級者でも第 1 のターゲットオブジェクトに出会いやすく、かつ、技量のあるプレイヤーほど第 2 のターゲットオブジェクトに出会いやすいという本実施形態と同様のゲーム効果を実現できる。

【 0 0 8 9 】

本実施形態においては、体力値がゼロとなる時メインキャラクタ 1 2 4 は戦闘不能となるとして説明した。変形例として、メインキャラクタ 1 2 4 の体力値が所定の閾値、たとえば、最大値の 1 / 3 以下になるときに戦闘不能になるとしてもよいし、麻痺等の一時的な特殊状態を戦闘不能と定義してもよい。いずれにしても、「戦闘不能」とは、通常の戦闘行動に参加できない異常状態であればよい。

40

【 0 0 9 0 】

本実施形態においては、メインキャラクタ 1 2 4 は最前線の自拠点にて復活するとして説明した。変形例として、復活処理部 1 6 8 は複数の自拠点のうち、最後尾等、特定の自拠点にてメインキャラクタ 1 2 4 を復活させてもよいし、復活地点をランダムに選択してもよい。また、復活処理部 1 6 8 は、メインキャラクタ 1 2 4 をベース拠点 1 2 2 以外の場所にて復活させてもよい。たとえば、復活処理部 1 6 8 は、メインキャラクタ 1 2 4 をゲート 1 3 0 にて復活させてもよい。

【 0 0 9 1 】

本実施形態においては、マルチ対戦型のアクションとしてのゲーム S R を対象として説明したが、アクションゲームに限らず、シミュレーションゲームやロールプレイングゲー

50

ムなど他のタイプのゲームにも同様に本発明を応用可能である。

【0092】

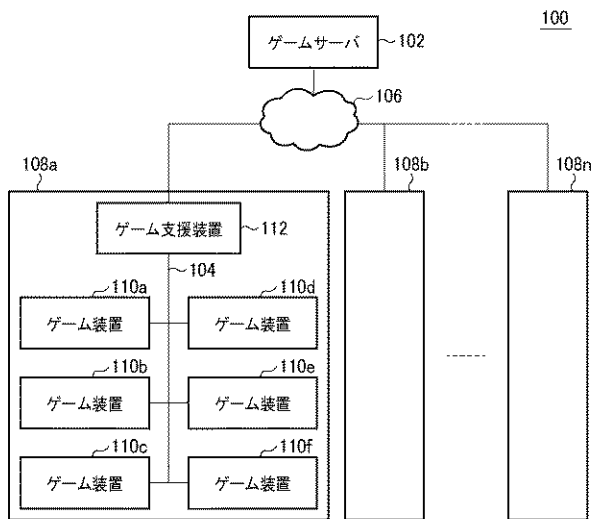
本実施形態においては、アーケードゲームを対象として説明したが、ゲームシステム100は、家庭用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、スマートフォンなどにより実現されてもよい。

【符号の説明】

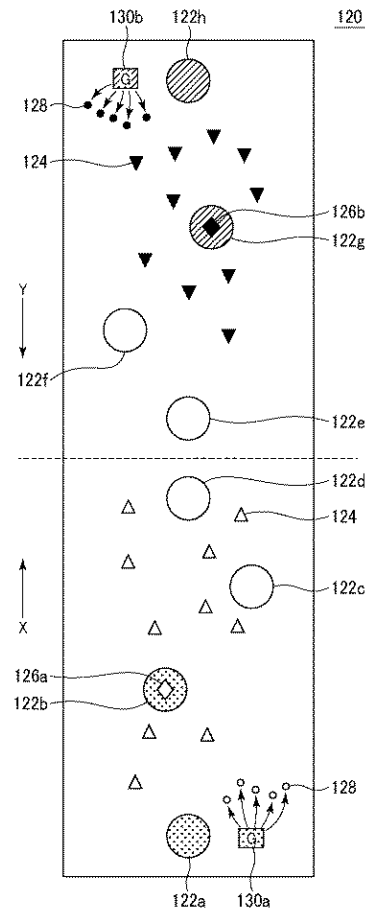
【0093】

100 ゲームシステム、102 ゲームサーバ、104 専用回線、106 インターネット、108 店舗、110 ゲーム装置、112 ゲーム支援装置、114 刀槍、120 ゲームフィールド、122 ベース拠点、124 メインキャラクタ、126 神将、128 眷属兵、130 ゲート、132 剣、134 盾、140 データ処理部、142 通信部、146 データ格納部、148 プレイヤデータ格納部、150 チームデータ格納部、152 ゲームデータ格納部、154 ゲーム制御部、156 プレイヤ管理部、158 ターゲット制御部、160 代理キャラクタ制御部、162 勝敗判定部、164 支援制御部、166 拠点管理部、168 復活処理部、170 戦力調整部、172 チーム設定部、180 ユーザインタフェース処理部、182 データ処理部、184 データ格納部、186 通信部、190 ゲーム実行部、192 ゲームデータ格納部、194 入力部、196 出力部、200 チーム情報、202 攻撃可能範囲

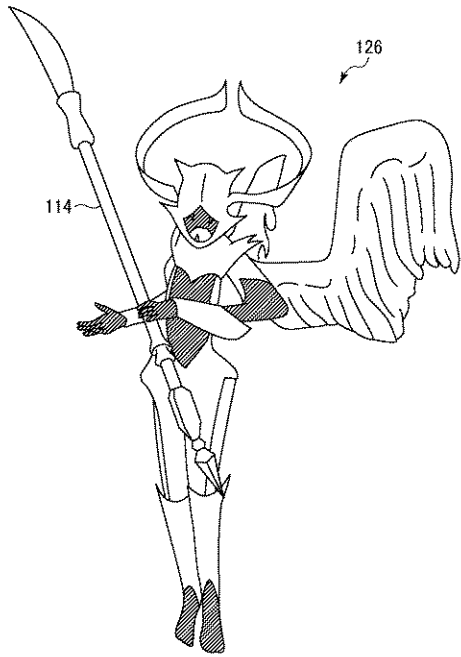
【図1】



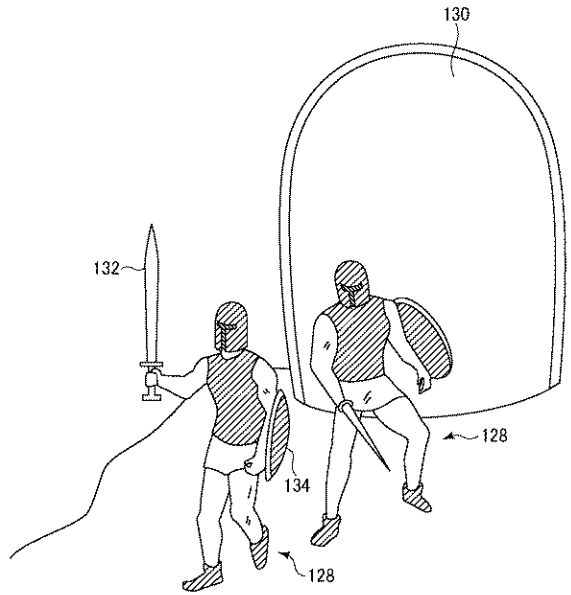
【図2】



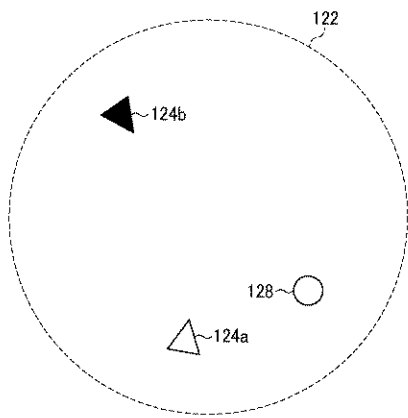
【 図 3 】



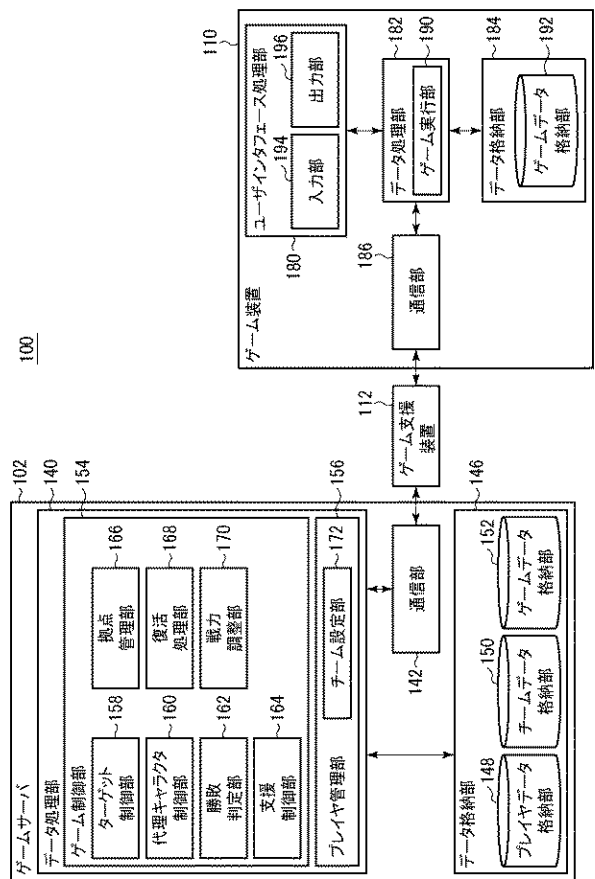
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



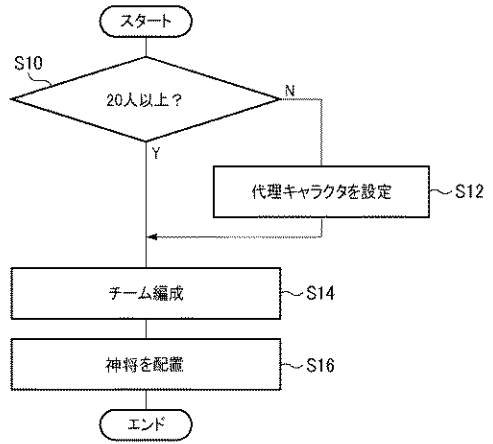


【 図 7 】

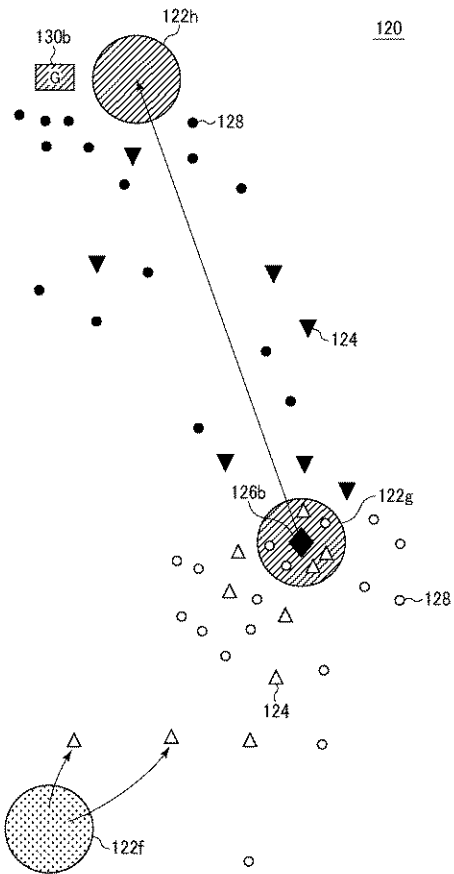
200

チームID	プレイヤーID	ランク	キャラクタID	武器ID	防具ID
X	P11	27	C1	W1	A4
	P43	42	C2	W6	A6
	P06	16	C6	W4	A1
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
Y	P71	32	C1	W3	A3
	P22	24	C1	W1	A2
	P56	8	C1	W2	A1
	NPC1	25	C3	W6	A4
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
Y	P87	53	C4	W8	A8

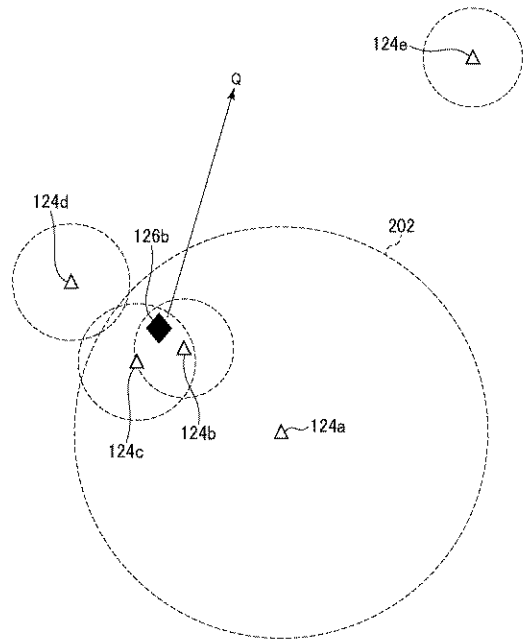
【 図 8 】



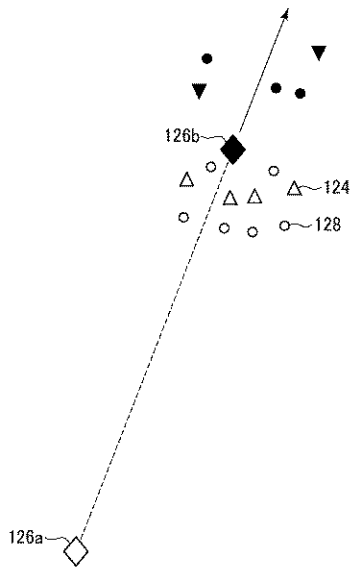
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 1 1 】



フロントページの続き

(72)発明者 横山 孝之

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ・インタラクティブ内