

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6441208号  
(P6441208)

(45) 発行日 平成30年12月19日 (2018. 12. 19)

(24) 登録日 平成30年11月30日 (2018. 11. 30)

(51) Int. Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 13/822 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/822
<b>A 6 3 F 13/30 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/30
<b>A 6 3 F 13/533 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/533
<b>A 6 3 F 13/63 (2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/63

請求項の数 5 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2015-248965 (P2015-248965)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成27年12月21日 (2015. 12. 21)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-123316 (P2015-123316)		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成25年9月27日 (2013. 9. 27)	(74) 代理人	230104019
(65) 公開番号	特開2016-104172 (P2016-104172A)		弁護士 大野 聖二
(43) 公開日	平成28年6月9日 (2016. 6. 9)	(74) 代理人	230112025
審査請求日	平成28年8月31日 (2016. 8. 31)		弁護士 小林 英了
前置審査		(74) 代理人	230117802
			弁護士 大野 浩之
		(74) 代理人	100167933
			弁理士 松野 知絃
		(72) 発明者	江田 大輝
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 コンピュータ、その制御方法、及びその制御プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部を備えるコンピュータの制御方法であって、前記コンピュータが、それぞれゲーム媒体の配置位置を規定する複数のテンプレートを前記記憶部に記憶し、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させ、

前記複数のテンプレートのサムネイル画像を選択可能に同時表示させ、

前記複数のテンプレートの内のプレイヤーにより選択されたテンプレートが前記ゲーム空間に適用された場合に、前記ゲーム空間において、前記テンプレートにより規定された前記ゲーム媒体の配置位置に、前記テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置し、

プレイヤーからの作成指示に基づいて、複数の前記ゲーム空間の内の第1のゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを作成して前記記憶部に記憶し、

プレイヤーからの指示に基づいて、前記複数のゲーム空間の内の前記第1のゲーム空間と異なる第2のゲーム空間において、前記記憶部に記憶されたテンプレートにより規定された前記ゲーム媒体の配置位置に、前記テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置する、ことを含み、

前記ゲーム媒体は、前記ゲーム空間において、他のプレイヤーからの指示に基づく攻撃の対象として、又は、前記攻撃を防ぐために、固定するように配置されて、用いられることを特徴とするコンピュータの制御方法。

## 【請求項 2】

複数のプレイヤー毎に、各プレイヤーのゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを前記記憶部に記憶し、

複数のプレイヤーからの指示に基づいて各プレイヤーに係るテンプレートを前記ゲーム空間に適用し、

前記ゲーム空間において、各プレイヤーに係るテンプレートにより規定された前記配置位置に、各テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置する、ことをさらに含む請求項 1 に記載のコンピュータの制御方法。

## 【請求項 3】

前記他のプレイヤーが前記ゲーム媒体を攻撃するために使用するゲーム媒体に応じて、前記プレイヤーが異なるテンプレートを選択できるように、前記複数のテンプレートを表示させる、ことをさらに含む請求項 1 または 2 に記載のコンピュータの制御方法。

## 【請求項 4】

記憶部を備えるコンピュータの制御プログラムであって、前記コンピュータに、それぞれゲーム媒体の配置位置を規定する複数のテンプレートを前記記憶部に記憶し、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させ、

前記複数のテンプレートのサムネイル画像を選択可能に同時表示させ、

前記複数のテンプレートの内のプレイヤーにより選択されたテンプレートが前記ゲーム空間に適用された場合に、前記ゲーム空間において、前記テンプレートにより規定された前記ゲーム媒体の配置位置に、前記テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置し、

プレイヤーからの作成指示に基づいて、複数の前記ゲーム空間の内の第 1 のゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを作成して前記記憶部に記憶し、

プレイヤーからの指示に基づいて、前記複数のゲーム空間の内の前記第 1 のゲーム空間と異なる第 2 のゲーム空間において、前記記憶部に記憶されたテンプレートにより規定された前記ゲーム媒体の配置位置に、前記テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置する、こと、

を実行させ、

前記ゲーム媒体は、前記ゲーム空間において、他のプレイヤーからの指示に基づく攻撃の対象として、又は、前記攻撃を防ぐために、固定するように配置されて、用いられることを特徴とするコンピュータの制御プログラム。

## 【請求項 5】

それぞれゲーム媒体の配置位置を規定する複数のテンプレートを記憶する記憶部と、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるゲーム進行部と、

前記複数のテンプレートのサムネイル画像を選択可能に同時表示させ、前記複数のテンプレートの内のプレイヤーにより選択されたテンプレートが前記ゲーム空間に適用された場合に、前記ゲーム空間において、前記テンプレートにより規定された前記ゲーム媒体の配置位置に、前記テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置するテンプレート適用部と、

プレイヤーからの作成指示に基づいて、複数の前記ゲーム空間の内の第 1 のゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを作成して前記記憶部に記憶するテンプレート作成部と、を備え、

前記テンプレート適用部は、プレイヤーからの指示に基づいて、前記複数のゲーム空間の内の前記第 1 のゲーム空間と異なる第 2 のゲーム空間において、前記記憶部に記憶されたテンプレートにより規定された前記ゲーム媒体の配置位置に、前記テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置し、

前記ゲーム媒体は、前記ゲーム空間において、他のプレイヤーからの指示に基づく攻撃の対象として、又は、前記攻撃を防ぐために、固定するように配置されて、用いられること

10

20

30

40

50

を特徴とするコンピュータ。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、コンピュータ、その制御方法、及びその制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、サーバから通信ネットワークを介して携帯端末にゲームプログラムをインストールしてプレイするゲームが普及している。このようなゲームには、複数のプレイヤーが参加可能なもの（所謂「ソーシャルゲーム」）があり、プレイヤー同士が、対戦、協力のみならず、相互にコミュニケーション可能なものが知られている。

10

【0003】

また、このようなゲームには、プレイヤーがゲームプログラム上で用意された仮想的な空間（以下「ゲーム空間」と称する）内で街作りを行うもの（所謂「街作りゲーム」）も知られている（例えば、非特許文献1）。街作りゲームでは、プレイヤーは、自分の好きな位置に様々な施設（例えば、家、道路、港、駅、空港、城、訓練所等）を建設し、自分好みの街を作り上げていく。

【先行技術文献】

【非特許文献】

20

【0004】

【非特許文献1】"SimCity", [online], 2013年8月27日, [2013年9月13日検索], インターネット<URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/SimCity>>

【非特許文献2】"Clash of Clans", [online], 2013年9月6日, [2013年9月13日検索], インターネット<URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Clash\\_of\\_Clans](http://en.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans)>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

従来の街作りゲームでは、自分好みの街を作ることが目的であり、一度作った街を大きく作り直す必要はなかった。一方、近年の街作りゲーム（例えば、非特許文献2）では、プレイヤーが作った街並みに他のプレイヤーが攻撃を加えるが、その勝敗や優劣においては、その街並み（防御の壁、攻撃対象となる建物、防御する兵士、武器等のアイテムの配置）が要素の一つとなっている。しかしながら、プレイヤーにとっては、その街が発展するほど自分の街のアイテム（ゲーム媒体）が増えてしまうため、そのアイテムを個別にその配置、種類、レベル等を変更するのは非常に煩雑であった。また、その街並みを変更することが他のプレイヤーからの攻撃に対してどのような効果があるかわかりづらかった。したがって、兵士や武器のように、配置、種類、レベル等の変更が容易な一部のアイテムのみを変更するにとどまってしまうプレイヤーも少なくなかった。結果として、ゲームが進行するにつれてマンネリ化し、プレイヤーに飽きられてしまうおそれがあった。

30

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、街作りゲームのユーザビリティを向上させ、プレイヤーをゲームに惹きつけ続けることを可能とするコンピュータ、その制御方法、及びその制御プログラムを提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係るコンピュータの制御方法は、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体及びゲーム媒体の配置位置、並びに一又は複数のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、プレイヤーからの指示に基づいてテンプレートがゲーム空間内の所定の範囲に適用された場合に、コンピュ

50

ータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に移動させることを含む。

なお、コンピュータは、上記の手順を実行可能であればよく、例えば、携帯端末、据置端末、サーバ等である。

【0008】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、記憶部は、他のプレイヤに係るテンプレートをさらに記憶し、プレイヤからの指示に基づいて他のプレイヤに係るテンプレートがゲーム空間内の所定の範囲に適用された場合に、コンピュータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体を、他のプレイヤに係るテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に移動させることが好ましい。

10

【0009】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、記憶部は、ゲーム空間内に配置された他のプレイヤに係るゲーム媒体及びゲーム媒体の配置位置をさらに記憶し、他のプレイヤからの指示に基づいて他のプレイヤに係るテンプレートがゲーム空間内の所定の範囲に適用された場合に、コンピュータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体のうちの他のプレイヤに係るゲーム媒体を、他のプレイヤに係るテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に移動させることが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、他のコンピュータからイベントの開始が通知された場合に、コンピュータが、他のコンピュータからイベントに係るテンプレートを取得し、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体を、他のコンピュータから取得したテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に移動させることが好ましい。

20

【0011】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の数がテンプレートにより配置位置が規定されたゲーム媒体の数よりも少ない場合に、コンピュータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置のうちの移動距離が最小となる配置位置に移動させることが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、コンピュータが、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置のうちのゲーム媒体が配置されなかった配置位置及びゲーム媒体を識別可能な態様で表示することが好ましい。

30

【0013】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の数がテンプレートにより配置位置が規定されたゲーム媒体の数よりも多い場合に、コンピュータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体のうちのテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置への移動距離が最小となるゲーム媒体を配置位置に移動させることが好ましい。

【0014】

また、本発明に係るコンピュータの制御方法において、プレイヤからの指示に基づいてゲーム空間内の所定の範囲についてテンプレートが作成される場合に、コンピュータが、所定の範囲内に配置されたゲーム媒体の配置位置をテンプレートとして記憶部に格納することが好ましい。

40

【0015】

さらに、本発明に係るコンピュータの制御方法において、プレイヤ、他のプレイヤ、又はプレイヤ及び他のプレイヤからの指示に基づいて複数のテンプレートを組み合わせることでテンプレートが作成される場合に、コンピュータが、複数のテンプレートの各々により規定されたゲーム媒体の配置位置をテンプレートとして記憶部に格納することが好ましい。

【0016】

本発明に係るコンピュータの制御プログラムは、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体

50

及びゲーム媒体の配置位置、並びに一又は複数のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーからの指示に基づいてテンプレートがゲーム空間内の所定の範囲に適用された場合に、コンピュータに、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に移動させることを実行させる。

【0017】

本発明に係るコンピュータは、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータであって、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体及びゲーム媒体の配置位置、並びに一又は複数のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部と、プレイヤーからの指示に基づいてテンプレートをゲーム空間内の所定の範囲に適用するテンプレート適用部とを備え、テンプレートが適用された場合に、テンプレート適用部は、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に移動させる。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法は、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、テンプレートがゲーム空間内に適用された場合に、コンピュータが、プレイヤーが所持するゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、テンプレートにより規定された配置位置に対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない場合、テンプレートにより規定された配置位置の内、対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない配置位置に対応するゲーム媒体をプレイヤーに通知する、ことを含む。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法において、通知することにおいて、対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない配置位置に対応する、プレイヤーが所持していないゲーム媒体と同種のゲーム媒体をさらに通知することが好ましい。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法において、対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない配置位置に対応する、プレイヤーが所持していないゲーム媒体を購入するための表示データを出力することをさらに含むことが好ましい。

また、本発明に係るさらに他のコンピュータの制御方法は、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、テンプレートがゲーム空間内に適用された場合に、コンピュータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の内、ゲーム空間内に配置されていないゲーム媒体をプレイヤーが所持している場合、当該プレイヤーが所持しているゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させる、ことを含む。

また、本発明に係るさらに他のコンピュータの制御方法は、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御方法であって、テンプレートがゲーム空間内に適用された場合に、コンピュータが、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の内、テンプレートにより規定されていないゲーム媒体を、ゲーム空間から、ゲーム空間内に配置されていないゲーム媒体を格納しておく空間に移動させる、ことを含む。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御プログラムは、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、テンプレートがゲーム空間内に適用された場合に、コンピュータに、プレイヤーが所持するゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位

10

20

30

40

50

置に配置させ、テンプレートにより規定された配置位置に対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない場合、テンプレートにより規定された配置位置の内、対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない配置位置に対応するゲーム媒体をプレイヤーに通知する、ことを実行させる。

また、本発明に係るさらに他のコンピュータの制御プログラムは、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、テンプレートがゲーム空間内に適用された場合に、コンピュータに、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の内、ゲーム空間内に配置されていないゲーム媒体をプレイヤーが所持している場合、当該プレイヤーが所持しているゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させる、ことを実行させる。

10

また、本発明に係るさらに他のコンピュータの制御プログラムは、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部を備え、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータの制御プログラムであって、テンプレートがゲーム空間内に適用された場合に、コンピュータに、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の内、テンプレートにより規定されていないゲーム媒体を、ゲーム空間から、ゲーム空間内に配置されていないゲーム媒体を格納しておく空間に移動させる、ことを実行させる。

20

また、本発明に係る他のコンピュータは、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータであって、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部と、テンプレートをゲーム空間内に適用するテンプレート適用部とを備え、テンプレートが適用された場合に、テンプレート適用部は、プレイヤーが所持するゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、テンプレートにより規定された配置位置に対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない場合、テンプレートにより規定された配置位置の内、対応するゲーム媒体をプレイヤーが所持していない配置位置に対応するゲーム媒体をプレイヤーに通知する。

30

また、本発明に係るさらに他のコンピュータは、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータであって、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部と、テンプレートをゲーム空間内に適用するテンプレート適用部とを備え、テンプレートが適用された場合に、テンプレート適用部は、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の内、ゲーム空間内に配置されていないゲーム媒体をプレイヤーが所持している場合、当該プレイヤーが所持しているゲーム媒体を、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させる。

また、本発明に係るさらに他のコンピュータは、プレイヤーからの指示に基づいてゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるコンピュータであって、プレイヤー毎のゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部と、テンプレートをゲーム空間内に適用するテンプレート適用部とを備え、テンプレートが適用された場合に、テンプレート適用部は、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体をテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に配置させ、ゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の内、テンプレートにより規定されていないゲーム媒体を、ゲーム空間から、ゲーム空間内に配置されていないゲーム媒体を格納しておく空間に移動させる。

40

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法は、記憶部を備えるコンピュータの制御方法であって、コンピュータが、ゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶部に記憶し、プレイヤーからの指示に基づいて複数のゲーム空間内にゲーム媒体を配置する

50

ことによりゲームを進行させ、テンプレートが複数のゲーム空間のそれぞれに適用された場合に、複数のゲーム空間のそれぞれにおいて、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に、テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置する、ことを含む。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法において、プレイヤーからの作成指示に基づいて、複数のゲーム空間の内の第1のゲーム空間内に配置されたゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを作成して記憶部に記憶し、プレイヤーからの指示に基づいて、複数のゲーム空間の内の第1のゲーム空間と異なる第2のゲーム空間において、記憶部に記憶されたテンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に、テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置することが好ましい。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法において、複数のプレイヤー毎に、各プレイヤーのゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶部に記憶し、複数のプレイヤーからの指示に基づいて各プレイヤーに係るテンプレートを複数のゲーム空間のそれぞれに適用し、複数のゲーム空間のそれぞれにおいて、各プレイヤーに係るテンプレートにより規定された配置位置に、各テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置することが好ましい。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御方法において、複数のテンプレートを記憶部に記憶し、複数のテンプレートを選択可能に同時表示させる、ことが好ましい。

また、本発明に係る他のコンピュータの制御プログラムは、記憶部を備えるコンピュータの制御プログラムであって、コンピュータに、ゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶部に記憶し、プレイヤーからの指示に基づいて複数のゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させ、テンプレートが複数のゲーム空間のそれぞれに適用された場合に、複数のゲーム空間のそれぞれにおいて、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に、テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置する、ことを実行させる。

また、本発明に係る他のコンピュータは、ゲーム媒体の配置位置を規定するテンプレートを記憶する記憶部と、プレイヤーからの指示に基づいて複数のゲーム空間内にゲーム媒体を配置することによりゲームを進行させるゲーム進行部と、テンプレートが複数のゲーム空間のそれぞれに適用された場合に、複数のゲーム空間のそれぞれにおいて、テンプレートにより規定されたゲーム媒体の配置位置に、テンプレートにより規定されたゲーム媒体を配置するテンプレート適用部と、を備える。

#### 【発明の効果】

#### 【0018】

本発明に係るコンピュータ、その制御方法、及びその制御プログラムは、テンプレートを用いてゲーム媒体の変更やゲーム媒体の配置を変更可能にすることにより、街作りゲームのユーザビリティを向上させ、プレイヤーをゲームに惹きつけ続けることを可能とする。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0019】

【図1】ゲームシステムの概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図3】携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図4】テンプレートの作成及び適用の概念を示す図である。

【図5】サーバの概略構成の一例を示す図である。

【図6】携帯端末の動作フローの一例を示す図である。

【図7】サーバの動作フローの一例を示す図である。

【図8】第2実施形態での携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図9】マルチプレイヤー環境でのテンプレートの適用の概念を示す図である。

【図10】携帯端末の動作フローの一例を示す図である。

【図11】マルチプレイヤー環境でのテンプレートの組み合わせの概念を示す図である。

【図12】第3実施形態での携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図13】サーバの概略構成の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図14】携帯端末の動作フローの一例を示す図である。

【図15】サーバの動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0021】

(第1実施形態)

1. 本実施形態の概略

本実施形態では、プレイヤーは、ゲーム空間内で街作りを行う。プレイヤーは、ゲーム空間内にゲーム媒体の一例である様々な施設を配置することができる。また、プレイヤーは、ゲーム空間内の所定の範囲について、その範囲内に配置された施設の種類や施設の配置位置に基づいて、施設の種類や施設の配置位置を規定するテンプレートを作成することもできる。さらに、プレイヤーは、作成したテンプレートを、ゲーム空間内の所定の範囲に適用することもできる。テンプレートが適用されると、ゲーム空間内に配置された施設は、テンプレートにより規定された当該施設に自動的に変更されたり、規定された配置位置に自動的に移動される。

なお、ゲーム媒体とは、ゲームに用いられるデジタルコンテンツのことをいい、施設以外に、例えば、キャラクタ、兵士、武器、カード、フィギア、アバター、アイテム等である。

【0022】

2. ゲームシステム1の構成

図1は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【0023】

ゲームシステム1は、少なくとも一台の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2とサーバ3とは、通信ネットワークを介して相互に接続され、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介して相互に接続される。携帯端末2で実行されるプログラム(例えば、ゲームプログラム)と、サーバ3で実行されるプログラム(例えば、ゲーム管理プログラム)とは、ハイパーテキスト転送プロトコル(Hypertext Transfer Protocol, HTTP)等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

【0024】

2.1. 携帯端末2の構成

図2(a)は、携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【0025】

携帯端末2は、プレイヤーによる操作部23の操作に応じてゲームを進行させる。また、携帯端末2は、必要に応じて、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介してサーバ3に接続し、サーバ3と通信を行う。そのために、携帯端末2は、端末通信部21と、端末記憶部22と、操作部23と、表示部24と、端末処理部25とを備える。

【0026】

なお、本実施形態では、携帯端末2として、多機能携帯電話(所謂「スマートフォン」)を想定するが、本発明はこれに限定されるものではない。携帯端末2は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話(所謂「フィーチャーフォン」)、携帯情報端末(Personal Digital Assistant, PDA)、携帯ゲーム機、携帯音楽プレーヤ、タブレット端末、タブレットPC、ノートPC等でもよい。

【0027】

端末通信部21は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、携帯端末2を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部21は、基地局4により割り当てられるチャネルを介して、基地局4との間でCDMA(Code Div

10

20

30

40

50



ision Multiple Access)方式等による無線信号回線を確立し、基地局4との間で通信を行う。そして、端末通信部21は、端末処理部25から供給されたデータをサーバ3等に送信する。また、端末通信部21は、サーバ3等から受信したデータを端末処理部25に供給する。

【0028】

端末記憶部22は、例えば、半導体メモリ装置を備える。端末記憶部22は、端末処理部25での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部22は、ドライバプログラムとして、操作部23を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部24を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部22は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果を表示するゲームプログラム等を記憶する。また、端末記憶部22は、データとして、プレイヤーの識別番号(ID)、ゲーム空間内に配置された施設を管理する施設管理テーブル(図2(b))、施設の種別を管理する施設種別管理テーブル(図2(c))、テンプレートを管理するテンプレート管理テーブル(図2(d))、施設、テンプレート等に係る画像データ、映像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部22は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

10

【0029】

図2(b)には、施設管理テーブルが示されている。施設管理テーブルには、各施設について、当該施設のID、種別ID、ゲーム空間内での配置位置等が記憶される。

20

なお、本実施形態では、ゲーム空間は格子状に構成されており、一の施設は一の格子に配置され、その位置は所定の格子(例えば、ゲーム空間左上)を原点とする格子の座標で表現されるものとするが、本発明はこれに限定されるものではない。ゲーム空間の構成等は、本発明が適用可能であれば、どのようなものでもよい。

【0030】

図2(c)には、施設種別管理テーブルが示されている。施設種別管理テーブルには、施設の各種別について、当該種別のID、名称、画像データのファイル名等が記憶される。

【0031】

図2(d)には、テンプレート管理テーブルが示されている。テンプレート管理テーブルには、各テンプレートについて、当該テンプレートのID、サムネイル画像データのファイル名、各施設の種別ID及びテンプレート内での配置位置等が記憶される。

30

なお、図2(b)と同様に、施設の配置位置は、所定の格子(例えば、テンプレート左上)を原点とする格子の座標で表現されるものとするが、本発明はこれに限定されるものではない。配置位置の表現は、本発明が適用可能であれば、どのようなものでもよい。

【0032】

操作部23は、携帯端末2の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。プレイヤーは、操作部23を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。操作部23は、プレイヤーにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、発生した信号は、プレイヤーの指示として、端末処理部25に供給される。

40

【0033】

表示部24も、映像、画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイ、有機EL(Electro-Luminescence)ディスプレイ等である。表示部24は、端末処理部25から供給された画像データに応じた画像、映像データに応じた映像等を表示する。

【0034】

端末処理部25は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部25は、携帯端末2の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU(Central Processing Unit)である。端末処理部25は、携帯端末2の各種処理が端末記憶

50

部 2 2 に記憶されているプログラム、操作部 2 3 の操作等に基づいて適切な手順で実行されるように、端末通信部 2 1、表示部 2 4 等の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

【 0 0 3 5 】

2 . 1 . 1 . 端末処理部 2 5 の機能

図 3 は、携帯端末 2 の表示画面の一例を示す図である。

【 0 0 3 6 】

図 3 ( a ) には、ゲームの開始を指示したときに表示されるゲーム進行画面 3 0 0 が示されている。

ゲーム進行画面 3 0 0 には、ゲーム空間 3 0 1 と、その空間内に配置された様々な施設 3 0 2 ~ 3 0 6 とが表示されている。

また、ゲーム進行画面 3 0 0 下部には、複数のボタンが表示されている。「作成」ボタン 3 0 7 の押下によりテンプレートの作成が、「適用」ボタン 3 0 8 の押下によりテンプレートの適用が、それぞれ指示される。

【 0 0 3 7 】

図 3 ( b ) には、図 3 ( a ) に示されるゲーム進行画面 3 0 0 でテンプレートの作成を指示したときに表示される範囲選択画面 3 1 0 が示されている。

範囲選択画面 3 1 0 にはゲーム空間 3 0 1 が表示されており、例えば、任意の二点のタップにより、当該二点を対頂点とする範囲 3 1 1 が選択される。

また、範囲選択画面 3 1 0 下部には「決定」ボタン 3 1 2 が表示されており、当該ボタンの押下により、選択された範囲 3 1 1 についてテンプレート作成の実行が指示される。

【 0 0 3 8 】

一方、図 3 ( c ) には、図 3 ( a ) に示されるゲーム進行画面 3 0 0 でテンプレートの適用を指示したときに表示されるテンプレート選択画面 3 2 0 が示されている。

テンプレート選択画面 3 2 0 には、各テンプレートについて、当該テンプレートのサムネイル画像 3 2 1 及び「選択」ボタン 3 2 2 が表示されている。「選択」ボタン 3 2 2 の押下により、対応するテンプレートが選択される。

【 0 0 3 9 】

図 3 ( d ) には、図 3 ( c ) に示されるテンプレート選択画面 3 2 0 でテンプレートを  
選択したときに表示されるテンプレート表示画面 3 3 0 が示されている。

テンプレート表示画面 3 3 0 左部には、テンプレートをゲーム空間内の所定の範囲（例えば、中央周辺）に適用したプレビュー画像 3 3 1 が表示されている。

また、テンプレート表示画面 3 3 0 右部には、テンプレートにより配置位置が規定された各施設の名称及び数 3 3 2 が一覧表示されている。

さらに、テンプレート表示画面 3 3 0 下部には「決定」ボタン 3 3 3 が表示されており、当該ボタンの押下により、テンプレートが決定される。

【 0 0 4 0 】

図 3 ( e ) には、図 3 ( d ) に示されるテンプレート表示画面 3 3 0 でテンプレートを決定したときに表示される範囲選択画面 3 4 0 が示されている。

範囲選択画面 3 4 0 にはゲーム空間 3 0 1 が表示されており、例えば、任意の二点のタップにより、当該二点を対頂点とする範囲 3 4 1 が選択される。

また、範囲選択画面 3 4 0 下部には「決定」ボタン 3 4 2 が表示されており、当該ボタンの押下により、選択された範囲 3 4 1 についてテンプレート適用の実行が指示される。

【 0 0 4 1 】

図 4 は、テンプレートの作成及び適用の概念を示す図である。

【 0 0 4 2 】

4 0 0 は、ゲーム空間を示している。ゲーム空間 4 0 0 内には、九つの施設が配置され

10

20

30

40

50

ている。即ち、施設「 」が四つ、施設「 」が三つ、及び施設「 」が二つ配置されている。

【 0 0 4 3 】

ゲーム空間 4 0 0 内の範囲 4 0 1 について、テンプレートを作成したとする。4 1 0 は、作成したテンプレートを示している。テンプレート 4 1 0 により、種類「 」の施設「 」が ( 1 , 1 ) 及び ( 1 , 2 ) に、種類「 」の施設「 」が ( 1 , 3 )、( 2 , 1 )、及び ( 2 , 2 ) に、種類「 」の施設「 」が ( 2 , 3 ) に配置されることが規定されている。

【 0 0 4 4 】

4 2 0 は、他のゲーム空間を示している。ゲーム空間 4 2 0 内には、六つの施設が配置されている。即ち、施設「 」が二つ、施設「 」が三つ、及び施設「 」が一つ配置されている。

10

【 0 0 4 5 】

ゲーム空間 4 2 0 内の範囲 4 2 1 について、テンプレート 4 1 0 を適用したとする。ゲーム空間 4 2 0 内に配置された施設の各種類の数は、テンプレート 4 1 0 により配置位置が規定された施設の各種類の数と同じである。したがって、ゲーム空間 4 2 0 内に配置されたすべての施設が、テンプレート 4 1 0 により規定された当該施設の配置位置に移動される。実際には、範囲 4 2 1 外に配置された施設 4 2 2 ~ 4 2 5 が、範囲 4 2 1 内の当該施設の配置位置に移動される。4 2 0 ' は、施設 4 2 2 ~ 4 2 5 が移動された後のゲーム空間 4 2 0 を示している。

20

【 0 0 4 6 】

4 3 0 は、さらに他のゲーム空間を示している。ゲーム空間 4 3 0 内には、九つの施設が配置されている。即ち、施設「 」が三つ、施設「 」が五つ、及び施設「 」が一つ配置されている。

【 0 0 4 7 】

ゲーム空間 4 3 0 内の範囲 4 3 1 について、テンプレート 4 1 0 を適用したとする。ゲーム空間 4 3 0 内に配置された施設の各種類の数は、テンプレート 4 1 0 により配置位置が規定された施設の各種類の数と同じであるが、それよりも多い。したがって、ゲーム空間 4 2 0 内に配置された施設のうちのテンプレート 4 1 0 により規定された当該施設の配置位置への移動距離 (例えば、マンハッタン距離) が最小となる施設が、当該施設の配置位置に移動される。実際には、範囲 4 3 1 外に配置された施設 4 3 2 ~ 4 3 5 が、範囲 4 3 1 内の当該施設の配置位置に移動される。4 3 0 ' は、施設 4 3 2 ~ 4 3 5 が移動された後のゲーム空間 4 3 0 を示している。

30

なお、移動距離が最小となる施設に限らず、移動対象となる施設や移動対象となる施設を含む範囲をプレイヤーが指定してもよい。また、予め移動させない施設や移動させない施設を含む範囲をプレイヤーが指定してもよい。

【 0 0 4 8 】

4 4 0 は、さらに他のゲーム空間を示している。ゲーム空間 4 4 0 内には、四つの施設が配置されている。即ち、施設「 」が一つ、施設「 」が二つ、及び施設「 」が一つ配置されている。

40

【 0 0 4 9 】

ゲーム空間 4 4 0 内の範囲 4 4 1 について、テンプレート 4 1 0 を適用したとする。ゲーム空間 4 4 0 内に配置された施設の各種類の数は、テンプレート 4 1 0 により配置位置が規定された施設の各種類の数と同じであるが、それよりも少ない。したがって、ゲーム空間 4 4 0 内に配置されたすべての施設が、テンプレート 4 1 0 により規定された当該施設の配置位置のうち移動距離が最小となる配置位置に移動される。実際には、範囲 4 4 1 外に配置された施設 4 4 2 及び 4 4 3 が、範囲 4 4 1 内の当該施設の配置位置に移動される。4 4 0 ' は、施設 4 4 2 及び 4 4 3 が移動された後のゲーム空間 4 4 0 を示している。

なお、ゲーム空間 4 4 0 ' には、テンプレート 4 1 0 により規定された施設の配置位置

50

のうちの当該施設が配置されなかった配置位置に、当該施設の種類の種類が識別可能な態様（例えば、「」444及び「」445）で示されている。

また、施設が配置されなかった場合に、プレイヤーに対して、同種の施設や類似の施設を候補として提示することも可能である。

さらに、施設が配置されなかった配置位置に対応する施設をプレイヤーが購入したり、後述するマルチプレイヤー環境では、他のプレイヤーからトレード等により入手したりすることも可能である。さらに、テンプレートに規定された施設を、プレイヤーがゲーム空間には配置してはいないが、倉庫に格納していたような場合、テンプレートに基づいてその施設を配置するようにし、逆にテンプレートに規定されていない施設を倉庫に格納するにしてもよい。また、テンプレートはプレイヤーが作成するようにしたが、サービス側のサーバ3から配布されたり、他のプレイヤーから入手するようにしてもよい。その場合、テンプレートに規定されている施設をプレイヤーが持っていないこともあり得るが、携帯端末2側もしくはサーバ3側で所持の有無を判断し、所持していないと判断した施設を購入する画面を携帯端末2上で表示することで自動的にプレイヤーを購入画面に誘導するようにしてもよい。

10

#### 【0050】

##### 2.1.2. 端末処理部25の構成

以上の機能を実現するために、端末処理部25は、ゲーム進行部251と、テンプレート作成部252と、テンプレート適用部253とを備える。これらの各部は、端末処理部25が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末2に実装されてもよい。

20

#### 【0051】

以下、ゲーム進行部251による処理について説明する。

#### 【0052】

ゲーム進行部251は、ゲームの開始及び進行を制御し、適宜テンプレート作成部252、テンプレート適用部253等に処理の実行を指示する。

#### 【0053】

具体的には、プレイヤーにより操作部23を介して、ゲームの開始が指示された場合に、ゲーム進行部251は、ゲーム進行画面300を表示する。

即ち、ゲーム進行部251は、端末記憶部22に記憶されている施設管理テーブルを参照し、各施設の種類のID及び配置位置を抽出する。また、ゲーム進行部251は、抽出した種類のIDをキーとして、端末記憶部22に記憶されている施設種類管理テーブルを参照し、対応する種類の画像データのファイル名を抽出する。また、ゲーム進行部251は、抽出したファイル名に対応する画像データを端末記憶部22から取得する。そして、ゲーム進行部251は、取得した画像データが示す画像を、抽出した配置位置に基づいて表示すると共に、テンプレート作成、テンプレート適用等の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示するゲーム進行画面300を構成し、表示部24に出力する。

30

#### 【0054】

プレイヤーにより操作部23を介して、テンプレートの作成が指示された場合に、ゲーム進行部251は、テンプレート作成部252に処理の実行を指示する。

40

#### 【0055】

プレイヤーにより操作部23を介して、テンプレートの適用が指示された場合に、ゲーム進行部251は、テンプレート適用部253に処理の実行を指示する。

#### 【0056】

プレイヤーにより操作部23を介して、他の処理が指示された場合に、ゲーム進行部251は、当該他の処理を実行する。

#### 【0057】

以下、テンプレート作成部252による処理について説明する。

#### 【0058】

テンプレート作成部252は、テンプレートを作成して端末記憶部22に格納すると共

50

に、作成したテンプレートをサーバ3に登録する。

【0059】

具体的には、テンプレート作成部252は、範囲選択画面310を表示する。

【0060】

プレイヤーにより操作部23を介して、範囲が選択され、テンプレート作成の実行が指示された場合に、テンプレート作成部252は、テンプレートを作成する。

即ち、テンプレート作成部252は、選択された範囲を示す座標をキーとして、端末記憶部22に記憶されている施設管理テーブルを参照し、選択された範囲内に配置された各施設の種別ID及びゲーム空間内での配置位置を抽出する。また、テンプレート作成部252は、抽出したゲーム空間内での配置位置を、テンプレート内での配置位置に変換する。さらに、テンプレート作成部252は、選択された範囲について、サムネイル画像データを作成し、端末記憶部22に格納する。そして、テンプレート作成部252は、格納したサムネイル画像データのファイル名、抽出した各施設の種別ID及びテンプレート内での配置位置等を、新たに採番したテンプレートIDを付与した上で、端末記憶部22に記憶されているテンプレート管理テーブルに格納する。

10

【0061】

また、テンプレート作成部252は、作成したテンプレートをサーバ3に登録する。

即ち、テンプレート作成部252は、プレイヤーのID、採番したテンプレートID、作成したサムネイル画像データ、並びに抽出した各施設の種別ID及びテンプレート内での配置位置をパラメータとして、テンプレート登録要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する。

20

【0062】

そして、テンプレート作成部252は、処理を終了する。

【0063】

以下、テンプレート適用部253による処理について説明する。

【0064】

テンプレート適用部253は、端末記憶部22又はサーバ3からテンプレートを取得し、取得したテンプレートを適用する。

【0065】

具体的には、テンプレート適用部253は、テンプレート選択画面320を表示する。

30

即ち、テンプレート適用部253は、端末記憶部22に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、各テンプレートのID及びサムネイル画像データのファイル名を抽出する。また、テンプレート適用部253は、抽出したファイル名に対応するサムネイル画像データを端末記憶部22から取得する。

必要に応じて、テンプレート適用部253は、プレイヤーのIDをパラメータとして、テンプレート一覧提供要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する。また、テンプレート適用部253は、サーバ3から端末通信部21を介して、各テンプレートのID及びサムネイル画像データを受信する。

そして、テンプレート適用部253は、取得等したサムネイル画像データが示すサムネイル画像、テンプレート選択の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示するテンプレート選択画面320を構成し、表示部24に出力する。

40

【0066】

プレイヤーにより操作部23を介して、テンプレートが選択された場合に、テンプレート適用部253は、テンプレート表示画面330を表示する。

即ち、選択されたテンプレートがサーバ3から提供されるものである場合に、テンプレート適用部253は、選択されたテンプレートのIDをパラメータとして、テンプレート提供要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する。また、テンプレート適用部253は、サーバ3から端末通信部21を介して、対応するテンプレートのサムネイル画像データ並びに各施設の種別ID及び配置位置を受信する。そして、テンプレート適用部253は、受信したサムネイル画像データを端末記憶部22に格納する。また、テンプレ-

50

ト適用部 2 5 3 は、選択されたテンプレートの ID、格納したサムネイル画像データのファイル名、受信した各施設の種類 ID 及び配置位置等を、端末記憶部 2 2 に記憶されているテンプレート管理テーブルに格納する。

選択されたテンプレートの ID をキーとして、端末記憶部 2 2 に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートの各施設の種類 ID を抽出する。また、テンプレート適用部 2 5 3 は、抽出した施設の各種類の数を計数する。また、テンプレート適用部 2 5 3 は、抽出した種類 ID をキーとして、端末記憶部 2 2 に記憶されている施設種類管理テーブルを参照し、対応する種類の名称を抽出する。さらに、テンプレート適用部 2 5 3 は、選択されたテンプレートをゲーム空間内の所定の範囲に適用したプレビュー画像を作成する。そして、テンプレート適用部 2 5 3 は、抽出した各施設の名称及び数、作成したプレビュー画像、テンプレート決定の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示するテンプレート表示画面 3 3 0 を構成し、表示部 2 4 に出力する。

なお、テンプレートを適用する手順については後述する。

#### 【 0 0 6 7 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、テンプレートが決定された場合に、テンプレート適用部 2 5 3 は、範囲選択画面 3 4 0 を表示する。

#### 【 0 0 6 8 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、範囲が選択され、テンプレート適用の実行が指示された場合に、テンプレート適用部 2 5 3 は、テンプレートを適用する。

即ち、テンプレート適用部 2 5 3 は、端末記憶部 2 2 に記憶されている施設管理テーブルを参照し、各施設の ID、種類 ID、及びゲーム空間内での配置位置を抽出する。また、テンプレート適用部 2 5 3 は、抽出した施設の各種類の数を計数する。同様に、テンプレート適用部 2 5 3 は、選択されたテンプレートの ID をキーとして、端末記憶部 2 2 に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートの各施設の種類 ID 及びテンプレート内での配置位置を抽出する。また、テンプレート適用部 2 5 3 は、抽出した施設の各種類の数を計数する。さらに、テンプレート適用部 2 5 3 は、抽出したテンプレート内での配置位置を、選択された範囲を示す座標に基づいて、ゲーム空間内での配置位置に変換する。そして、テンプレート適用部 2 5 3 は、施設の各種類について、ゲーム空間内の当該種類の施設の数と、テンプレート内の当該種類の施設の数を比較する。

両者が同じである場合に、テンプレート適用部 2 5 3 は、ゲーム空間内の当該種類の施設を、テンプレート内の当該種類の施設の配置位置に移動させる。即ち、テンプレート適用部 2 5 3 は、ゲーム空間内の当該種類の施設の ID をキーとして、端末記憶部 2 2 に記憶されている施設管理テーブルを参照し、対応する施設のゲーム空間内での配置位置として、テンプレート内の当該種類の施設の配置位置を格納する。

一方、前者が後者よりも多い場合に、テンプレート適用部 2 5 3 は、ゲーム空間内の当該種類の施設のうちのテンプレート内の当該種類の施設の配置位置への移動距離が最小となる施設を、当該施設の配置位置に移動させる。即ち、テンプレート適用部 2 5 3 は、テンプレート内の当該種類の施設の各配置位置について、ゲーム空間内の当該種類の施設のうちの当該配置位置への移動距離が最小となる施設を特定する。そして、テンプレート適用部 2 5 3 は、特定した施設の ID をキーとして、端末記憶部 2 2 に記憶されている施設管理テーブルを参照し、対応する施設のゲーム空間内での配置位置として、当該配置位置を格納する。

一方、前者が後者よりも少ない場合に、テンプレート適用部 2 5 3 は、ゲーム空間内の当該種類の施設を、テンプレート内の当該種類の施設の配置位置のうちの移動距離が最小となる配置位置に移動させる。即ち、テンプレート適用部 2 5 3 は、ゲーム空間内の当該種類の各施設について、テンプレート内の当該種類の施設の配置位置のうちの移動距離が最小となる配置位置を特定する。そして、テンプレート適用部 2 5 3 は、当該施設の ID をキーとして、端末記憶部 2 2 に記憶されている施設管理テーブルを参照し、対応する施設のゲーム空間内での配置位置として、特定した配置位置を格納する。

10

20

30

40

50

なお、移動距離が最小となる施設に限らず、移動対象となる施設や移動対象となる施設を含む範囲をプレイヤーが指定してもよい。また、予め移動させない施設や移動させない施設を含む範囲をプレイヤーが指定してもよい。

【 0 0 6 9 】

そして、テンプレート適用部 2 5 3 は、処理を終了する。

【 0 0 7 0 】

## 2 . 2 . サーバ 3 の構成

図 5 ( a ) は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す図である。

【 0 0 7 1 】

サーバ 3 は、携帯端末 2 からの要求に応じてテンプレートの登録及び提供を行う。そのために、サーバ 3 は、サーバ通信部 3 1 と、サーバ記憶部 3 2 と、サーバ処理部 3 3 とを備える。

【 0 0 7 2 】

サーバ通信部 3 1 は、サーバ 3 をインターネット 7 に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット 7 との間で通信を行う。そして、サーバ通信部 3 1 は、携帯端末 2 等から受信したデータをサーバ処理部 3 3 に供給する。また、サーバ通信部 3 1 は、サーバ処理部 3 3 から供給されたデータを携帯端末 2 等に送信する。

【 0 0 7 3 】

サーバ記憶部 3 2 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくともいずれか一つを備える。サーバ記憶部 3 2 は、サーバ処理部 3 3 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部 3 2 は、アプリケーションプログラムとして、テンプレートの登録及び提供を行うゲーム管理プログラム等を記憶する。また、サーバ記憶部 3 2 は、データとして、プレイヤーを管理するプレイヤー管理テーブル ( 図 5 ( b ) )、テンプレートを管理するテンプレート管理テーブル ( 図 5 ( c ) )、プレイヤー、テンプレート等に係る画像データ、映像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 3 2 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

【 0 0 7 4 】

図 5 ( b ) には、プレイヤー管理テーブルが示されている。プレイヤー管理テーブルには、各プレイヤーについて、当該プレイヤーの ID、名前、画像データのファイル名、作成したテンプレートの ID 等が記憶される。

【 0 0 7 5 】

図 5 ( c ) には、テンプレート管理テーブルが示されている。図 2 ( d ) と同様に、テンプレート管理テーブルには、各テンプレートについて、当該テンプレートの ID、サムネイル画像データのファイル名、各施設の種類 ID 及びテンプレート内での配置位置等が記憶される。

【 0 0 7 6 】

サーバ処理部 3 3 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部 3 3 は、サーバ 3 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU である。サーバ処理部 3 3 は、サーバ 3 の各種処理がサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラム等に基づいて適切な手順で実行されるように、サーバ通信部 3 1 等の動作を制御する。サーバ処理部 3 3 は、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラム ( オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等 ) に基づいて処理を実行する。また、サーバ処理部 3 3 は、複数のプログラム ( アプリケーションプログラム等 ) を並列に実行することができる。

【 0 0 7 7 】

## 2 . 2 . 1 . サーバ処理部 3 3 の構成

サーバ処理部 3 3 は、サーバ制御部 3 3 1 と、テンプレート登録部 3 3 2 と、テンプレート提供部 3 3 3 とを備える。これらの各部は、サーバ処理部 3 3 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部

10

20

30

40

50

は、ファームウェアとしてサーバ3に実装されてもよい。

【0078】

以下、サーバ制御部331による処理について説明する。

【0079】

サーバ制御部331は、サーバの動作を制御し、適宜テンプレート登録部332、テンプレート提供部333等に処理の実行を指示する。

【0080】

具体的には、携帯端末2からサーバ通信部31を介して、テンプレート登録要求を受信した場合に、サーバ制御部331は、受信したテンプレート登録要求をパラメータとして、テンプレート登録部332に処理の実行を指示する。

10

【0081】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、テンプレート一覧提供要求又はテンプレート提供要求を受信した場合に、サーバ制御部331は、受信したテンプレート一覧提供要求等をパラメータとして、テンプレート提供部333に処理の実行を指示する。

【0082】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、他の要求を受信した場合に、サーバ制御部331は、対応する他の処理を実行する。

【0083】

以下、テンプレート登録部332による処理について説明する。

【0084】

テンプレート登録部332は、テンプレートをサーバ記憶部32に格納する。

即ち、テンプレート登録部332は、与えられたテンプレート登録要求を解析し、プレイヤのID、テンプレートのID、サムネイル画像データ、並びに各施設の種類ID及び配置位置を特定する。そして、テンプレート登録部332は、特定したサムネイル画像データをサーバ記憶部32に格納する。また、テンプレート登録部332は、特定したプレイヤIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているプレイヤ管理テーブルを参照し、対応するプレイヤが作成したテンプレートのIDとして、特定したテンプレートIDを格納する。さらに、テンプレート登録部332は、特定したテンプレートID、格納したサムネイル画像データのファイル名、特定した各施設の種類ID及び配置位置等を、サーバ記憶部32に記憶されているテンプレート管理テーブルに格納する。

20

30

【0085】

そして、テンプレート登録部332は、処理を終了する。

【0086】

以下、テンプレート提供部333による処理について説明する。

【0087】

テンプレート提供部333は、サーバ記憶部32からテンプレート一覧又はテンプレートを取得し、取得したテンプレート一覧等を携帯端末2に送信する。

【0088】

具体的には、テンプレート一覧提供要求が与えられた場合に、テンプレート提供部333は、サーバ記憶部32からテンプレート一覧を取得する。

40

即ち、テンプレート提供部333は、与えられたテンプレート一覧提供要求を解析し、プレイヤのIDを特定する。そして、テンプレート提供部333は、特定したプレイヤIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているプレイヤ管理テーブルを参照し、対応するプレイヤ以外のプレイヤが作成したテンプレートのIDを抽出する。また、テンプレート提供部333は、抽出したテンプレートIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートのサムネイル画像データのファイル名を抽出する。さらに、テンプレート提供部333は、抽出したファイル名に対応するサムネイル画像データをサーバ記憶部32から取得する。

【0089】

一方、テンプレート提供要求が与えられた場合に、テンプレート提供部333は、サー

50



バ記憶部 3 2 からテンプレートを取得する。

即ち、テンプレート提供部 3 3 3 は、与えられたテンプレート提供要求を解析し、テンプレートの ID を特定する。そして、テンプレート提供部 3 3 3 は、特定したテンプレート ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートのサムネイル画像データのファイル名並びに各施設の種類 ID 及び配置位置を抽出する。また、テンプレート提供部 3 3 3 は、抽出したファイル名に対応するサムネイル画像データをサーバ記憶部 3 2 から取得する。

【 0 0 9 0 】

テンプレート提供部 3 3 3 は、取得したテンプレート一覧等を携帯端末 2 に送信する。

即ち、テンプレート提供部 3 3 3 は、抽出した各テンプレートの ID 及びサムネイル画像データ、又は取得等したテンプレートのサムネイル画像データ並びに各施設の種類 ID 及び配置位置を、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

【 0 0 9 1 】

そして、テンプレート提供部 3 3 3 は、処理を終了する。

【 0 0 9 2 】

### 3 . ゲームシステム 1 の動作

図 6 は、携帯端末 2 の動作フローの一例を示す図である。

なお、以下に説明する動作フローは、予め端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 により、携帯端末 2 の各要素と協働して実行される。

【 0 0 9 3 】

図 6 ( a ) は、ゲーム進行部 2 5 1 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 0 9 4 】

プレイヤーは、操作部 2 3 を介して端末処理部 2 5 に、ゲームの開始を指示する。端末処理部 2 5 は、ゲームプログラムに基づいて処理を開始する。即ち、ゲームプログラムにより実現されるゲーム進行部 2 5 1 は、ゲーム進行画面 3 0 0 を表示する ( ステップ S 1 0 0 ) 。

【 0 0 9 5 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、テンプレートの作成が指示された場合に ( ステップ S 1 0 2 - Y e s ) 、ゲーム進行部 2 5 1 は、テンプレート作成部 2 5 2 に処理の実行を指示する ( ステップ S 1 0 4 ) 。

【 0 0 9 6 】

図 6 ( b ) は、テンプレート作成部 2 5 2 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 0 9 7 】

テンプレート作成部 2 5 2 は、範囲選択画面 3 1 0 を表示する ( ステップ S 1 2 0 ) 。

【 0 0 9 8 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、範囲が選択され ( ステップ S 1 2 2 ) 、テンプレート作成の実行が指示された場合に、テンプレート作成部 2 5 2 は、テンプレートを作成する ( ステップ S 1 2 4 ) 。

【 0 0 9 9 】

テンプレート作成部 2 5 2 は、作成したテンプレートをサーバ 3 に登録する ( ステップ S 1 2 6 ) 。そして、テンプレート作成部 2 5 2 は、処理を終了する。

【 0 1 0 0 】

一方、プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、テンプレートの適用が指示された場合に ( ステップ S 1 0 6 - Y e s ) 、ゲーム進行部 2 5 1 は、テンプレート適用部 2 5 3 に処理の実行を指示する ( ステップ S 1 0 8 ) 。

【 0 1 0 1 】

図 6 ( c ) は、テンプレート適用部 2 5 3 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 1 0 2 】

テンプレート適用部 2 5 3 は、テンプレート選択画面 3 2 0 を表示する ( ステップ S 1 3 0 ) 。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 3 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、テンプレートが選択された場合に (ステップ S 1 3 2)、テンプレート適用部 2 5 3 は、テンプレート表示画面 3 3 0 を表示する。

## 【 0 1 0 4 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、テンプレートが決定された場合に (ステップ S 1 3 4)、テンプレート適用部 2 5 3 は、範囲選択画面 3 4 0 を表示する。

## 【 0 1 0 5 】

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、範囲が選択され (ステップ S 1 3 6)、テンプレート適用の実行が指示された場合に、テンプレート適用部 2 5 3 は、テンプレートを適用する (ステップ S 1 3 8)。そして、テンプレート適用部 2 5 3 は、処理を終了する。

10

## 【 0 1 0 6 】

一方、プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、他の処理が指示された場合に (ステップ S 1 0 6 - N o)、ゲーム進行部 2 5 1 は、当該他の処理を実行する (ステップ S 1 1 0)。

## 【 0 1 0 7 】

図 7 は、サーバ 3 の動作フローの一例を示す図である。

なお、以下に説明する動作フローは、予めサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部 3 3 により、サーバ 3 の各要素と協働して実行される。

## 【 0 1 0 8 】

図 7 ( a ) は、サーバ制御部 3 3 1 の動作フローの一例を示す図である。

20

## 【 0 1 0 9 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、テンプレート登録要求を受信した場合に (ステップ S 2 0 0 - Y e s)、サーバ制御部 3 3 1 は、受信したテンプレート登録要求をパラメータとして、テンプレート登録部 3 3 2 に処理の実行を指示する (ステップ S 2 0 2)。

## 【 0 1 1 0 】

図 7 ( b ) は、テンプレート登録部 3 3 2 の動作フローの一例を示す図である。

## 【 0 1 1 1 】

テンプレート登録部 3 3 2 は、与えられたテンプレート登録要求内のテンプレートをサーバ記憶部 3 2 に格納する (ステップ S 2 2 0)。そして、テンプレート登録部 3 3 2 は、処理を終了する。

30

## 【 0 1 1 2 】

一方、携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、テンプレート一覧提供要求又はテンプレート提供要求を受信した場合に (ステップ S 2 0 4 - Y e s)、サーバ制御部 3 3 1 は、受信したテンプレート一覧提供要求等をパラメータとして、テンプレート提供部 3 3 3 に処理の実行を指示する (ステップ S 2 0 6)。

## 【 0 1 1 3 】

図 7 ( c ) は、テンプレート提供部 3 3 3 の動作フローの一例を示す図である。

## 【 0 1 1 4 】

テンプレート一覧提供要求が与えられた場合に (ステップ S 2 3 0 - Y e s)、テンプレート提供部 3 3 3 は、与えられたテンプレート一覧提供要求内のプレイヤー ID に対応するプレイヤー以外のプレイヤーに係るテンプレート一覧を、サーバ記憶部 3 2 から取得する (ステップ S 2 3 2)。

40

## 【 0 1 1 5 】

一方、テンプレート提供要求が与えられた場合に (ステップ S 2 3 0 - N o)、テンプレート提供部 3 3 3 は、与えられたテンプレート提供要求内のテンプレート ID に対応するテンプレートを、サーバ記憶部 3 2 から取得する (ステップ S 2 3 4)。

## 【 0 1 1 6 】

テンプレート提供部 3 3 3 は、取得したテンプレート一覧等を携帯端末 2 に送信する (ステップ S 2 3 6)。そして、テンプレート提供部 3 3 3 は、処理を終了する。

50

## 【 0 1 1 7 】

一方、携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、他の要求を受信した場合に（ステップ S 2 0 4 - N o ）、サーバ制御部 3 3 1 は、対応する他の処理を実行する（ステップ S 2 0 8 ）。

## 【 0 1 1 8 】

以上説明してきたように、テンプレートを用いて施設の配置を変更可能にすることにより、街作りゲームのユーザビリティを向上させ、プレイヤーをゲームに惹きつけ続けることが可能となる。

## 【 0 1 1 9 】

なお、上記実施形態においては、テンプレートを適用するとそのテンプレートの規定にもとづいて自動的に施設がゲーム空間に配置される例について説明を行ったが、テンプレートを適用する場合、目安となる表示がゲーム空間上に表示され、プレイヤーは、その表示を目安にして、自ら施設の種類や、施設の配置を変更することにしてもよい。

また、例えば、建物や壁・柵といったような施設のみならず、他のプレイヤーからの攻撃に対して応戦する兵士や武器の種類、数量といった情報であってもよい。

また、テンプレートには、その目的に応じて複数用意されており、目的に応じてプレイヤーが選択可能にしてもよい。具体例としては、他のプレイヤーの攻撃してくる兵士の種類には複数あり、弓矢を用いた兵士への防御に強い街並みを実現するテンプレート、巨人を用いる攻撃への防御に力を発揮する街並みを実現するテンプレート、空からの攻撃への防御に強いテンプレート等である。

## 【 0 1 2 0 】

（第 2 実施形態）

## 1 . 本実施形態の概略

第 1 実施形態では、プレイヤーが一人でゲームを進行させるシングルプレイヤー環境を想定していた。しかしながら、本発明は、プレイヤーが複数人でゲームを進行させるマルチプレイヤー環境にも適用することができる。本実施形態では、複数人のプレイヤーのゲーム空間内で街作りを行うものとし、各プレイヤーがゲーム空間内の所定の範囲にテンプレートを適用するものとする。プレイヤーによりテンプレートが適用されると、ゲーム空間内に配置された施設のうちの当該プレイヤーに係る施設が、テンプレートにより規定された当該施設の配置位置に移動される。

## 【 0 1 2 1 】

## 2 . ゲームシステム 1 の構成

ゲームシステム 1 の概略構成は、図 1 に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

## 【 0 1 2 2 】

## 2 . 1 . 携帯端末 2 の構成

図 8 ( a ) は、携帯端末 2 の概略構成の一例を示す図である。

## 【 0 1 2 3 】

携帯端末 2 は、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作又は他の携帯端末 2 からの指示に応じてゲームを進行させる。また、携帯端末 2 は、必要に応じて、基地局 4 、移動体通信網 5 、ゲートウェイ 6 、及びインターネット 7 を介してサーバ 3 に接続し、サーバ 3 と通信を行う。そのために、携帯端末 2 は、端末通信部 2 1 と、端末記憶部 2 2 ' と、操作部 2 3 と、表示部 2 4 と、端末処理部 2 5 とを備える。

なお、これらの構成のうち、端末通信部 2 1 、操作部 2 3 、及び表示部 2 4 については、図 2 ( a ) に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

## 【 0 1 2 4 】

端末記憶部 2 2 ' は、例えば、半導体メモリ装置を備える。端末記憶部 2 2 ' は、端末処理部 2 5 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部 2 2 ' は、ドライバプログラムとして、操作部 2 3 を制御する入力デバイスドライバプログラム、

10

20

30

40

50

表示部 2 4 を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 2 2 ' は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果を表示するゲームプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 2 2 ' は、データとして、プレイヤーの ID、ゲーム空間内に配置された施設を管理する施設管理テーブル ( 図 8 ( b ) )、施設の種別を管理する施設種別管理テーブル ( 図 2 ( c ) )、テンプレートを管理するテンプレート管理テーブル ( 図 2 ( d ) )、施設、テンプレート等に係る画像データ、映像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部 2 2 ' は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

#### 【 0 1 2 5 】

図 8 ( b ) には、施設管理テーブルが示されている。施設管理テーブルには、各プレイヤーについて、当該プレイヤーがゲーム空間内に配置した各施設の ID、種類 ID、ゲーム空間内での配置位置等が記憶される。

10

#### 【 0 1 2 6 】

端末処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 2 5 は、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU である。端末処理部 2 5 は、携帯端末 2 の各種処理が端末記憶部 2 2 ' に記憶されているプログラム、操作部 2 3 の操作等に基づいて適切な手順で実行されるように、端末通信部 2 1、表示部 2 4 等の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 ' に記憶されているプログラム ( オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等 ) に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラム ( アプリケーションプログラム等 ) を並列に実行することができる。

20

#### 【 0 1 2 7 】

##### 2 . 1 . 1 . 端末処理部 2 5 の機能

図 9 は、マルチプレイヤー環境でのテンプレートの適用の概念を示す図である。

#### 【 0 1 2 8 】

9 0 0 は、ゲーム空間を示している。ゲーム空間 9 0 0 内には、十二の施設が配置されている。即ち、施設「 $\square$ 」が四つ、施設「 $\square$ 」が四つ、及び施設「 $\square$ 」が四つ配置されている。これらの施設のうち、右上の 3 × 3 マスに配置されている一つの施設「 $\square$ 」及び二つの施設「 $\square$ 」は、プレイヤー<sub>1</sub>に係るものであるとする。同様に、右下の 3 × 3 マスに配置されている三つの施設「 $\square$ 」はプレイヤー<sub>2</sub>に係るものであり、左下の 3 × 3 マスに配置されている二つの施設「 $\square$ 」及び一つの施設「 $\square$ 」はプレイヤー<sub>3</sub>に係るものであり、左上の 3 × 3 マスに配置されている三つの施設「 $\square$ 」はプレイヤー<sub>4</sub>に係るものであるとする。

30

#### 【 0 1 2 9 】

プレイヤー<sub>1</sub>が、ゲーム空間 9 0 0 内の範囲 9 0 1 について、テンプレート 9 1 0 を適用したとする。同様に、プレイヤー<sub>2</sub>~プレイヤー<sub>4</sub>が、範囲 9 0 2 ~ 9 0 4 について、テンプレート 9 2 0 ~ 9 4 0 をそれぞれ適用したとする。ゲーム空間 9 0 0 内に配置された施設のうちのプレイヤー<sub>1</sub>に係るものの各種類の数は、テンプレート 9 1 0 により配置位置が規定された施設の各種類の数と同じである。したがって、プレイヤー<sub>1</sub>に係るすべての施設が、テンプレート 9 1 0 により規定された当該施設の配置位置に移動される。同様に、プレイヤー<sub>2</sub>~プレイヤー<sub>4</sub>に係るすべての施設が、テンプレート 9 2 0 ~ 9 4 0 により規定された当該施設の配置位置に移動される。9 0 0 ' は、すべての施設が移動された後のゲーム空間 9 0 0 を示している。

40

#### 【 0 1 3 0 】

##### 2 . 1 . 2 . 端末処理部 2 5 の構成

以上の機能を実現するために、端末処理部 2 5 は、ゲーム進行部 2 5 1 ' と、テンプレート作成部 2 5 2 と、テンプレート適用部 2 5 3 と、第 2 テンプレート適用部 2 5 4 とを備える。これらの各部は、端末処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

なお、これらの構成のうち、テンプレート作成部 2 5 2 及びテンプレート適用部 2 5 3

50

については、図2(a)に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【0131】

以下、ゲーム進行部251'による処理について説明する。

【0132】

ゲーム進行部251'は、ゲームの開始及び進行を制御し、適宜テンプレート作成部252、テンプレート適用部253、第2テンプレート適用部254等に処理の実行を指示する。

【0133】

具体的には、プレイヤーにより操作部23を介して、ゲームの開始が指示された場合に、ゲーム進行部251'は、ゲーム進行画面300を表示する。

10

【0134】

プレイヤーにより操作部23を介して、テンプレートの作成が指示された場合に、ゲーム進行部251'は、テンプレート作成部252に処理の実行を指示する。

【0135】

プレイヤーにより操作部23を介して、テンプレートの適用が指示された場合に、ゲーム進行部251'は、テンプレート適用部253に処理の実行を指示する。

【0136】

他の携帯端末2から端末通信部21を介して、テンプレート適用指示を受信した場合に、ゲーム進行部251'は、受信したテンプレート適用指示をパラメータとして、第2テンプレート適用部254に処理の実行を指示する。

20

【0137】

プレイヤーにより操作部23を介して、他の処理が指示された場合に、ゲーム進行部251'は、当該他の処理を実行する。

【0138】

以下、第2テンプレート適用部254による処理について説明する。

【0139】

第2テンプレート適用部254は、サーバ3からテンプレートを取得し、取得したテンプレートを適用する。

【0140】

具体的には、第2テンプレート適用部254は、サーバ3からテンプレートを取得する。

30

即ち、第2テンプレート適用部254は、与えられたテンプレート適用指示を解析し、プレイヤーのID、テンプレートのID、及びテンプレートが適用される範囲を示す座標を特定する。また、第2テンプレート適用部254は、特定したテンプレートIDをパラメータとして、テンプレート提供要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する。また、第2テンプレート適用部254は、サーバ3から端末通信部21を介して、対応するテンプレートのサムネイル画像データ並びに各施設の種類ID及び配置位置を受信する。そして、第2テンプレート適用部254は、受信したサムネイル画像データを端末記憶部22'に格納する。また、第2テンプレート適用部254は、特定したテンプレートID、格納したサムネイル画像データのファイル名、受信した各施設の種類ID及び配置位置等を、端末記憶部22'に記憶されているテンプレート管理テーブルに格納する。

40

【0141】

第2テンプレート適用部254は、取得したテンプレートを適用する。

即ち、第2テンプレート適用部254は、特定したプレイヤーIDをキーとして、端末記憶部22'に記憶されている施設管理テーブルを参照し、対応するプレイヤーに係る各施設のID、種類ID、及びゲーム空間内での配置位置を抽出する。また、第2テンプレート適用部254は、抽出した施設の各種類の数を計数する。同様に、第2テンプレート適用部254は、特定したテンプレートIDをキーとして、端末記憶部22'に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートの各施設の種類ID及びテンプレート内での配置位置を抽出する。また、第2テンプレート適用部254は、抽出し

50

た施設の各種類の数を計数する。さらに、第2テンプレート適用部254は、抽出したテンプレート内での配置位置を、特定した範囲を示す座標に基づいて、ゲーム空間内での配置位置に変換する。そして、第2テンプレート適用部254は、施設の各種類について、ゲーム空間内の当該種類の施設の数と、テンプレート内の当該種類の施設の数を比較し、その結果に応じて、ゲーム空間内の当該種類の施設を、テンプレート内の当該種類の施設の配置位置に移動させる。

【0142】

そして、第2テンプレート適用部254は、処理を終了する。

【0143】

2.2.サーバ3の構成

サーバ3の概略構成は、図5(a)に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【0144】

3.ゲームシステム1の動作

図10は、携帯端末2の動作フローの一例を示す図である。

なお、以下に説明する動作フローは、予め端末記憶部22'に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部25により、携帯端末2の各要素と協働して実行される。

【0145】

図10(a)は、ゲーム進行部251'の動作フローの一例を示す図である。

なお、これらのステップのうち、ステップS100~S108については、図6(a)に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【0146】

他の携帯端末2から端末通信部21を介して、テンプレート適用指示を受信した場合に(ステップS300-Yes)、ゲーム進行部251'は、受信したテンプレート適用指示をパラメータとして、第2テンプレート適用部254に処理の実行を指示する(ステップS302)。

【0147】

図10(b)は、第2テンプレート適用部254の動作フローの一例を示す図である。

【0148】

第2テンプレート適用部254は、与えられたテンプレート適用指示内のテンプレートIDに対応するテンプレートをサーバ3から取得する(ステップS310)。

【0149】

第2テンプレート適用部254は、取得したテンプレートを適用する(ステップS312)。そして、第2テンプレート適用部254は、処理を終了する。

【0150】

一方、プレイヤーにより操作部23を介して、他の処理が指示された場合に(ステップS300-No)、ゲーム進行部251'は、当該他の処理を実行する(ステップS110)。

【0151】

以上説明してきたように、マルチプレイヤー環境において各プレイヤーがテンプレートを用いて施設の配置を変更可能にすることにより、街作りゲームのユーザビリティを向上させ、プレイヤーをゲームに惹きつけ続けることが可能となる。

【0152】

なお、本発明は、上記実施形態に限定されるものではない。例えば、上記実施形態では、複数のテンプレートを組み合わせて一のテンプレートを作成するには、プレイヤーが複数のテンプレートをそれぞれゲーム空間内の所定の領域に適用するか、複数人のプレイヤーがそれぞれテンプレートをゲーム空間内の所定の領域に適用した上で、それらの領域を包含する所定の領域についてテンプレートを作成するものとした。しかしながら、プレイヤーが複数のテンプレートを指定するか、複数人のプレイヤーがそれぞれテンプレートを指定した上で、それらを直接組み合わせて一のテンプレートを作成してもよい。

10

20

30

40

50

図 1 1 は、マルチプレイヤー環境でのテンプレートの組み合わせの概念を示す図である。

プレイヤー<sub>1</sub>が、範囲 1 1 0 0 について、テンプレート 1 1 1 0 を指定したとする。同様に、プレイヤー<sub>2</sub> ~ プレイヤ<sub>4</sub>が、範囲 1 1 0 1 ~ 1 1 0 3 について、テンプレート 1 1 2 0 ~ 1 1 4 0 をそれぞれ指定したとする。1 1 5 0 は、テンプレート 1 1 1 0 ~ 1 1 4 0 が組み合わされたテンプレートを示している。

以上の機能を実現するために、携帯端末 2 は、以下のような処理を行えばよい。

プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、テンプレートの作成が指示された場合に、携帯端末 2 は、所定の画面を表示し、テンプレート及び範囲の指定を受け付ける。同様に、携帯端末 2 は、他の携帯端末 2 からテンプレート及び範囲の指定を受け付ける。そして、携帯端末 2 は、指定されたテンプレートを端末記憶部 2 2 又はサーバ 3 から取得し、取得したテンプレートを指定された範囲に配置することにより、新たなテンプレートを作成する。

即ち、携帯端末 2 は、取得したテンプレートにより規定された各施設の配置位置を、指定された範囲が示す座標に基づいて補正する。そして、携帯端末 2 は、取得したテンプレートにより規定された各施設の種類 ID 及び補正配置位置等を、新たに採番したテンプレート ID を付与した上で、端末記憶部 2 2 に記憶されているテンプレート管理テーブルに格納する。

#### 【 0 1 5 3 】

( 第 3 実施形態 )

##### 1 . 本実施形態の概略

上記実施形態では、テンプレートは、プレイヤーが作成するものとした。しかしながら、サーバ等が既成のテンプレートを配布することもできる。本実施形態では、街作りゲームでのイベント（例えば、敵キャラクタから街を防御する）の開催に応じてサーバが既成のテンプレートを配布するものとし、プレイヤーは配布されたテンプレートを自身のゲーム空間内の所定の範囲に適用し、必要に応じて施設を移動したり、追加したりして、イベントの実行に備えるものとする。所定の時間が経過した後にイベントが実行され、その結果に応じてプレイヤーには様々な特典（例えば、テンプレート、施設等）が付与される。ここでいうテンプレートは、イベントにおけるプレイヤーに与えられた課題のようなものともいえる。

#### 【 0 1 5 4 】

##### 2 . ゲームシステム 1 の構成

ゲームシステム 1 の概略構成は、図 1 に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

#### 【 0 1 5 5 】

##### 2 . 1 . 携帯端末 2 の構成

図 1 2 は、携帯端末 2 の概略構成の一例を示す図である。

#### 【 0 1 5 6 】

携帯端末 2 は、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じてゲームを進行させる。また、携帯端末 2 は、必要に応じて、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 を介してサーバ 3 に接続し、サーバ 3 と通信を行う。そのために、携帯端末 2 は、端末通信部 2 1 と、端末記憶部 2 2 と、操作部 2 3 と、表示部 2 4 と、端末処理部 2 5 とを備える。

なお、これらの構成のうち、端末通信部 2 1、端末記憶部 2 2、操作部 2 3、及び表示部 2 4 については、図 2 ( a ) に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

#### 【 0 1 5 7 】

端末処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 2 5 は、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU である。端末処理部 2 5 は、携帯端末 2 の各種処理が端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム、操作部 2 3 の操作等に基づいて適切な手順で実行されるように、端末通信部 2 1、表示部 2 4 等の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプ

ログラム（オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 25 は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

【0158】

#### 2.1.1. 端末処理部 25 の構成

端末処理部 25 は、ゲーム進行部 251' と、テンプレート作成部 252 と、テンプレート適用部 253 と、第 3 テンプレート適用部 255 とを備える。これらの各部は、端末処理部 25 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

10

なお、これらの構成のうち、テンプレート作成部 252 及びテンプレート適用部 253 については、図 2 (a) に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【0159】

以下、ゲーム進行部 251' による処理について説明する。

【0160】

ゲーム進行部 251' は、ゲームの開始及び進行を制御し、適宜テンプレート作成部 252、テンプレート適用部 253、第 3 テンプレート適用部 255 等に処理の実行を指示する。

【0161】

具体的には、プレイヤーにより操作部 23 を介して、ゲームの開始が指示された場合に、ゲーム進行部 251' は、ゲーム進行画面 300 を表示する。

20

【0162】

プレイヤーにより操作部 23 を介して、テンプレートの作成が指示された場合に、ゲーム進行部 251' は、テンプレート作成部 252 に処理の実行を指示する。

【0163】

プレイヤーにより操作部 23 を介して、テンプレートの適用が指示された場合に、ゲーム進行部 251' は、テンプレート適用部 253 に処理の実行を指示する。

【0164】

サーバ 3 から端末通信部 21 を介して、イベント開始通知を受信した場合に、ゲーム進行部 251' は、受信したイベント開始通知をパラメータとして、第 3 テンプレート適用部 255 に処理の実行を指示する。

30

【0165】

プレイヤーにより操作部 23 を介して、他の処理が指示された場合に、ゲーム進行部 251' は、当該他の処理を実行する。

【0166】

以下、第 3 テンプレート適用部 255 による処理について説明する。

【0167】

第 3 テンプレート適用部 255 は、イベントに係るテンプレートをサーバ 3 から取得し、取得したテンプレートを適用する。

【0168】

具体的には、第 3 テンプレート適用部 255 は、イベントに係るテンプレートをサーバ 3 から取得する。

40

即ち、第 3 テンプレート適用部 255 は、与えられたイベント開始通知を解析し、イベントの ID を特定する。また、プレイヤーにより操作部 23 を介して、イベントへの参加が指示された場合に、第 3 テンプレート適用部 255 は、プレイヤーの ID 及び特定したイベント ID をパラメータとして、イベント参加要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する。また、第 3 テンプレート適用部 255 は、サーバ 3 から端末通信部 21 を介して、対応するイベントに係るテンプレートの ID、サムネイル画像データ、並びに各施設の種類 ID 及び配置位置を受信する。そして、第 3 テンプレート適用部 255 は、受信したサムネイル画像データを端末記憶部 22 に格納する。また、第 3 テンプレート適用部 2

50



55は、受信したテンプレートID、格納したサムネイル画像データのファイル名、受信した各施設の種類ID及び配置位置等を、端末記憶部22に記憶されているテンプレート管理テーブルに格納する。

【0169】

第3テンプレート適用部255は、取得したテンプレートを適用する。

即ち、第3テンプレート適用部255は、端末記憶部22に記憶されている施設管理テーブルを参照し、各施設のID、種類ID、及びゲーム空間内での配置位置を抽出する。また、第3テンプレート適用部255は、抽出した施設の各種類の数を計数する。同様に、第3テンプレート適用部255は、受信したテンプレートIDをキーとして、端末記憶部22に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートの各施設の種類ID及びテンプレート内での配置位置を抽出する。また、第3テンプレート適用部255は、抽出した施設の各種類の数を計数する。さらに、第3テンプレート適用部255は、抽出したテンプレート内での配置位置を、プレイヤーにより操作部23を介して選択された範囲を示す座標に基づいて、ゲーム空間内での配置位置に変換する。そして、第3テンプレート適用部255は、施設の各種類について、ゲーム空間内の当該種類の施設の数と、テンプレート内の当該種類の施設の数を比較し、その結果に応じて、ゲーム空間内の当該種類の施設を、テンプレート内の当該種類の施設の配置位置に移動させる。

【0170】

そして、第3テンプレート適用部255は、処理を終了する。

【0171】

2.2.サーバ3の構成

図13(a)は、サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【0172】

サーバ3は、携帯端末2からの要求に応じてテンプレートの登録及び提供を行う。また、イベントの管理及びテンプレートの提供を行う。そのために、サーバ3は、サーバ通信部31と、サーバ記憶部32'と、サーバ処理部33とを備える。

なお、これらの構成のうち、サーバ通信部31については、図5(a)に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【0173】

サーバ記憶部32'は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくともいずれか一つを備える。サーバ記憶部32'は、サーバ処理部33での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部32'は、アプリケーションプログラムとして、テンプレートの登録及び提供並びにイベントの管理を行うゲーム管理プログラム等を記憶する。また、サーバ記憶部32'は、データとして、プレイヤーを管理するプレイヤー管理テーブル(図5(b))、テンプレートを管理するテンプレート管理テーブル(図5(c))、イベントを管理するイベント管理テーブル(図13(b))、プレイヤー、テンプレート等に係る画像データ、映像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部32'は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

【0174】

図13(b)には、イベント管理テーブルが示されている。イベント管理テーブルには、各イベントについて、当該イベントのID、開始日時、用いられるテンプレートのID、参加しているプレイヤーのID等が記憶される。

【0175】

サーバ処理部33は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部33は、サーバ3の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPUである。サーバ処理部33は、サーバ3の各種処理がサーバ記憶部32'に記憶されているプログラム等に基づいて適切な手順で実行されるように、サーバ通信部31等の動作を制御する。サーバ処理部33は、サーバ記憶部32'に記憶されているプログラム(オペレ

10

20

30

40

50

ーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等)に基づいて処理を実行する。また、サーバ処理部33は、複数のプログラム(アプリケーションプログラム等)を並列に実行することができる。

【0176】

2.2.1.サーバ処理部33の構成

サーバ処理部33は、サーバ制御部331'と、テンプレート登録部332と、テンプレート提供部333と、イベント管理部334とを備える。これらの各部は、サーバ処理部33が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ3に実装されてもよい。

なお、これらの構成のうち、テンプレート登録部332及びテンプレート提供部333については、図5(a)に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【0177】

以下、サーバ制御部331'による処理について説明する。

【0178】

サーバ制御部331'は、サーバの動作を制御し、適宜テンプレート登録部332、テンプレート提供部333、イベント管理部334等に処理の実行を指示する。

【0179】

具体的には、携帯端末2からサーバ通信部31を介して、テンプレート登録要求を受信した場合に、サーバ制御部331'は、受信したテンプレート登録要求をパラメータとして、テンプレート登録部332に処理の実行を指示する。

【0180】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、テンプレート一覧提供要求又はテンプレート提供要求を受信した場合に、サーバ制御部331'は、受信したテンプレート一覧提供要求等をパラメータとして、テンプレート提供部333に処理の実行を指示する。

【0181】

開始日時を経過したイベントが存在する場合に、サーバ制御部331'は、当該イベントのIDをパラメータとして、イベント管理部334に処理の実行を指示する。

即ち、サーバ制御部331'は、サーバ記憶部32'に記憶されているイベント管理テーブルを参照し、各イベントのID及び開始日時を抽出する。また、サーバ制御部331'は、不図示の時計から現在日時を取得する。そして、取得した現在日時が開始日時を経過したイベントが存在する場合に、サーバ制御部331'は、当該イベントのIDをパラメータとして、イベント管理部334に処理の実行を指示する。

【0182】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、イベント参加要求を受信した場合に、サーバ制御部331'は、受信したイベント参加要求をパラメータとして、イベント管理部334に処理の実行を指示する。

【0183】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、他の要求を受信した場合に、サーバ制御部331'は、対応する他の処理を実行する。

【0184】

以下、イベント管理部334による処理について説明する。

【0185】

イベント管理部334は、イベントの開始通知を携帯端末2に送信する。また、イベント管理部334は、イベントに係るテンプレートをサーバ記憶部32'から取得し、取得したテンプレートを携帯端末2に送信する。

【0186】

具体的には、イベントのIDが与えられた場合に、イベント管理部334は、イベントの開始通知を携帯端末2に送信する。

即ち、イベント管理部334は、サーバ記憶部32'に記憶されているプレイヤー管理テーブルを参照し、各プレイヤーを特定する。そして、イベント管理部334は、サーバ通信

10

20

30

40

50

部 3 1 を介して特定した各プレイヤーの携帯端末 2 に、与えられたイベント ID をパラメータとして、イベント開始通知を送信する。

【 0 1 8 7 】

そして、イベント管理部 3 3 4 は、処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

一方、イベント参加要求が与えられた場合に、イベント管理部 3 3 4 は、対応するイベントにプレイヤーを参加させる。

即ち、イベント管理部 3 3 4 は、与えられたイベント参加要求を解析し、イベントの ID 及びプレイヤーの ID を特定する。そして、イベント管理部 3 3 4 は、特定したイベント ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 ' に記憶されているイベント管理テーブルを参照し、対応するイベントに参加しているプレイヤーとして、特定したプレイヤー ID を格納する。

10

【 0 1 8 9 】

イベント管理部 3 3 4 は、対応するイベントに係るテンプレートをサーバ記憶部 3 2 ' から取得する。

即ち、イベント管理部 3 3 4 は、特定したイベント ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 ' に記憶されているイベント管理テーブルを参照し、対応するイベントに係るテンプレートの ID を抽出する。そして、イベント管理部 3 3 4 は、抽出したテンプレート ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 ' に記憶されているテンプレート管理テーブルを参照し、対応するテンプレートのサムネイル画像データのファイル名並びに各施設の種類 ID 及び配置位置を抽出する。また、イベント管理部 3 3 4 は、抽出したファイル名に対応するサムネイル画像データをサーバ記憶部 3 2 ' から取得する。

20

【 0 1 9 0 】

イベント管理部 3 3 4 は、取得したテンプレートを携帯端末 2 に送信する。

即ち、イベント管理部 3 3 4 は、取得等したテンプレートのサムネイル画像データ並びに各施設の種類 ID 及び配置位置を、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

【 0 1 9 1 】

そして、イベント管理部 3 3 4 は、処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

### 3 . ゲームシステム 1 の動作

図 1 4 は、携帯端末 2 の動作フローの一例を示す図である。

30

なお、以下に説明する動作フローは、予め端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 により、携帯端末 2 の各要素と協働して実行される。

【 0 1 9 3 】

図 1 4 ( a ) は、ゲーム進行部 2 5 1 ' ' の動作フローの一例を示す図である。

なお、これらのステップのうち、ステップ S 1 0 0 ~ S 1 0 8 については、図 6 ( a ) に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【 0 1 9 4 】

サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して、イベント開始通知を受信した場合に ( ステップ S 4 0 0 - Y e s ) 、ゲーム進行部 2 5 1 ' ' は、受信したイベント開始通知をパラメータとして、第 3 テンプレート適用部 2 5 5 に処理の実行を指示する ( ステップ S 4 0 2 )

40

【 0 1 9 5 】

図 1 4 ( b ) は、第 3 テンプレート適用部 2 5 5 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 1 9 6 】

第 3 テンプレート適用部 2 5 5 は、イベントに係るテンプレートをサーバ 3 から取得する ( ステップ S 4 1 0 ) 。

【 0 1 9 7 】

第 3 テンプレート適用部 2 5 5 は、取得したテンプレートを適用する ( ステップ S 4 1 2 ) 。そして、第 3 テンプレート適用部 2 5 5 は、処理を終了する。

【 0 1 9 8 】

50

一方、プレイヤーにより操作部 2 3 を介して、他の処理が指示された場合に（ステップ S 4 0 0 - N o ）、ゲーム進行部 2 5 1 ' ' は、当該他の処理を実行する（ステップ S 1 1 0 ）。

【 0 1 9 9 】

図 1 5 は、サーバ 3 の動作フローの一例を示す図である。

なお、以下に説明する動作フローは、予めサーバ記憶部 3 2 ' に記憶されているプログラムに基づいて、主にサーバ処理部 3 3 により、サーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 2 0 0 】

図 1 5 ( a ) は、サーバ制御部 3 3 1 ' の動作フローの一例を示す図である。

10

なお、これらのステップのうち、ステップ S 2 0 0 ~ S 2 0 6 については、図 7 ( a ) に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【 0 2 0 1 】

開始日時を経過したイベントが存在する場合に（ステップ S 5 0 0 - Y e s ）、サーバ制御部 3 3 1 ' は、当該イベントの I D をパラメータとして、イベント管理部 3 3 4 に処理の実行を指示する（ステップ S 5 0 2 ）。

【 0 2 0 2 】

図 1 5 ( b ) は、イベント管理部 3 3 4 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 2 0 3 】

イベントの I D が与えられた場合に、イベント管理部 3 3 4 は、イベントの開始通知を携帯端末 2 に送信する（ステップ S 5 1 0 ）。そして、イベント管理部 3 3 4 は、処理を終了する。

20

【 0 2 0 4 】

一方、携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、イベント参加要求を受信した場合に（ステップ S 5 0 4 - Y e s ）、サーバ制御部 3 3 1 ' は、受信したイベント参加要求をパラメータとして、イベント管理部 3 3 4 に処理の実行を指示する（ステップ S 5 0 6 ）。

【 0 2 0 5 】

図 1 5 ( c ) は、イベント管理部 3 3 4 の動作フローの他の一例を示す図である。

【 0 2 0 6 】

イベント参加要求が与えられた場合に、イベント管理部 3 3 4 は、対応するイベントにプレイヤーを参加させる（ステップ S 5 2 0 ）。

30

【 0 2 0 7 】

イベント管理部 3 3 4 は、対応するイベントに係るテンプレートをサーバ記憶部 3 2 ' から取得する（ステップ S 5 2 2 ）。

【 0 2 0 8 】

イベント管理部 3 3 4 は、取得したテンプレートを携帯端末 2 に送信する（ステップ S 5 2 4 ）。そして、イベント管理部 3 3 4 は、処理を終了する。

【 0 2 0 9 】

一方、携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、他の要求を受信した場合に（ステップ S 5 0 4 - N o ）、サーバ制御部 3 3 1 ' は、対応する他の処理を実行する（ステップ S 2 0 8 ）。

40

【 0 2 1 0 】

以上説明してきたように、既成のテンプレートを配布可能にすることにより、施設の配置に応じたイベントの開催等が可能となり、街作りゲームの興趣を向上させ、プレイヤーをゲームに惹きつけ続けることが可能となる。

【 0 2 1 1 】

なお、本発明は、上記実施形態に限定されるものではない。例えば、上記実施形態では、イベントの開催に応じて既成のテンプレートを配布するものとしたが、イベントが実行される際にテンプレートを利用するだけでなく、種々の施設をどのように配置して遊ぶべ

50

きものかを分り易く覚えてもらうことを目的とした所謂チュートリアルの際に、バランス型やリソース保護型等、用途の異なる配置のテンプレートを提供してもよい。

【0212】

また、上記実施形態では、テンプレートの作成及び適用は、携帯端末2で行うものとしたが、サーバ3で行ってもよい。その場合に、サーバ3は、各プレイヤーについて、ゲーム空間内に配置された施設を記憶し、プレイヤーからの指示に応じて、当該プレイヤーに係るゲーム空間内の所定の範囲について、テンプレートの作成及び/又は適用を行えばよい。

【0213】

また、上記実施形態では、テンプレートの規定に基づいて施設の配置を変更する例で説明を行ったが、施設の種類を変更する例であってもよい。

また、いわゆる建物、壁、柵といったようなものに限られず、他のプレイヤーの攻撃に対して応戦可能な兵士、武器等、どのようなゲームアイテムであってもよい。

【0214】

また、端末処理部25及びサーバ処理部33が備える各機能をコンピュータに実現させるためのコンピュータプログラムは、半導体記録媒体、磁気記録媒体、光記録媒体等のコンピュータにより読み取り可能な記録媒体に記録された形で提供され、当該記録媒体から公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部22及びサーバ記憶部32にインストールされてもよい。

【0215】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【符号の説明】

【0216】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
  - 21 端末通信部
  - 22 端末記憶部
  - 23 操作部
  - 24 表示部
  - 25 端末処理部
    - 251 ゲーム進行部
    - 252 テンプレート作成部
    - 253 テンプレート適用部
    - 254 第2テンプレート適用部
    - 255 第3テンプレート適用部
- 3 サーバ
  - 31 サーバ通信部
  - 32 サーバ記憶部
  - 33 サーバ処理部
    - 331 サーバ制御部
    - 332 テンプレート登録部
    - 333 テンプレート提供部
    - 334 イベント管理部
- 4 基地局
- 5 移動体通信網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

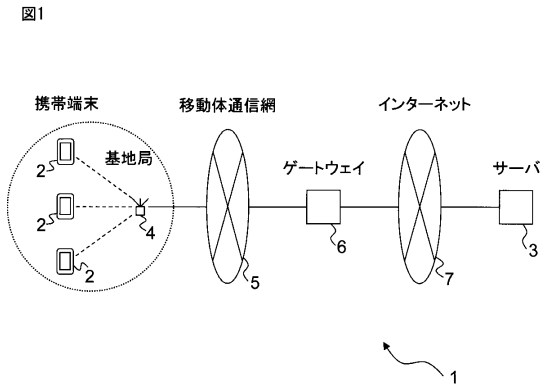
10

20

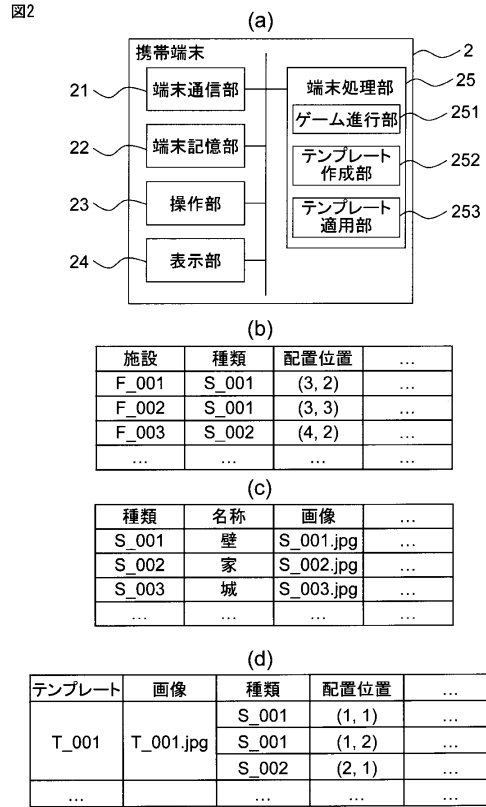
30

40

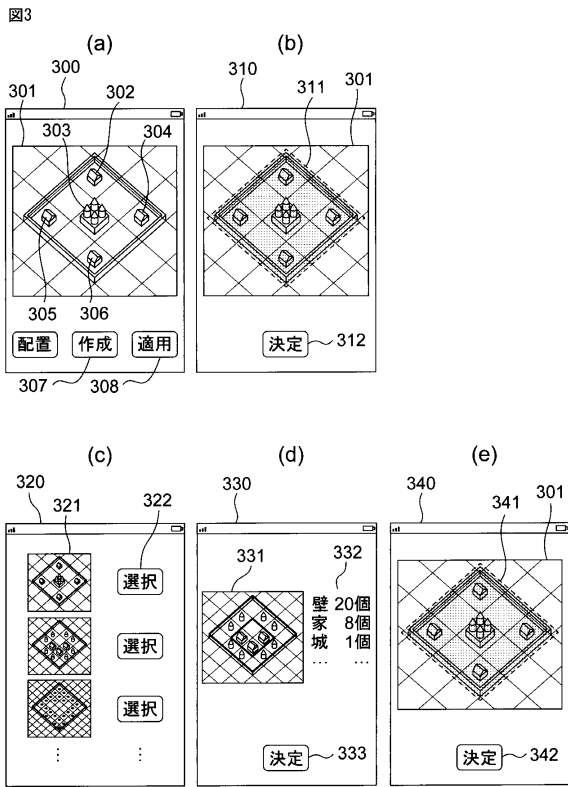
【図1】



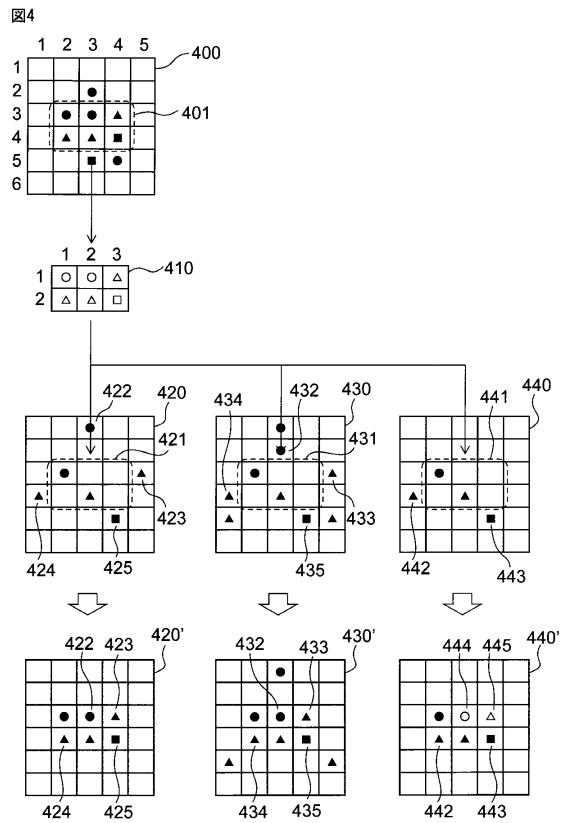
【図2】



【図3】

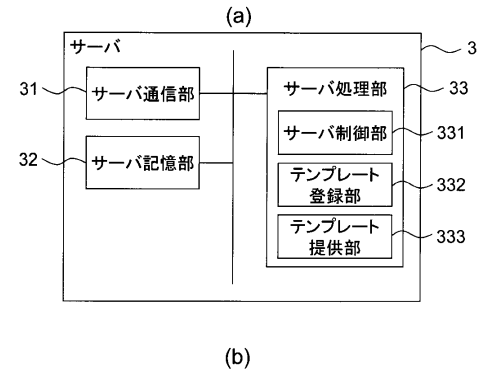


【図4】



【図5】

図5

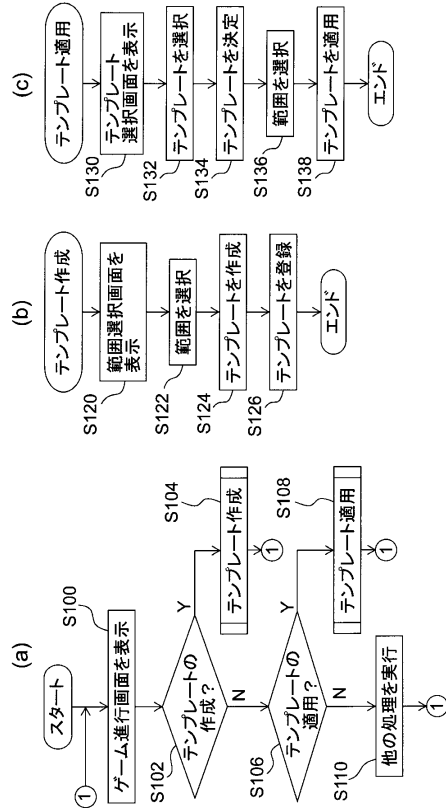


プレイヤー	名前	画像	テンプレート	...
P_001	プレイヤー <sub>1</sub>	P_001.jpg	T_001,...	...
P_002	プレイヤー <sub>2</sub>	P_002.jpg	T_003,...	...
P_003	プレイヤー <sub>3</sub>	P_003.jpg	T_004,...	...
...	...	...	...	...

テンプレート	画像	種類	配置位置	...
T_001	T_001.jpg	S_001	(1, 1)	...
		S_001	(1, 2)	...
		S_002	(2, 1)	...
...	...	...	...	...

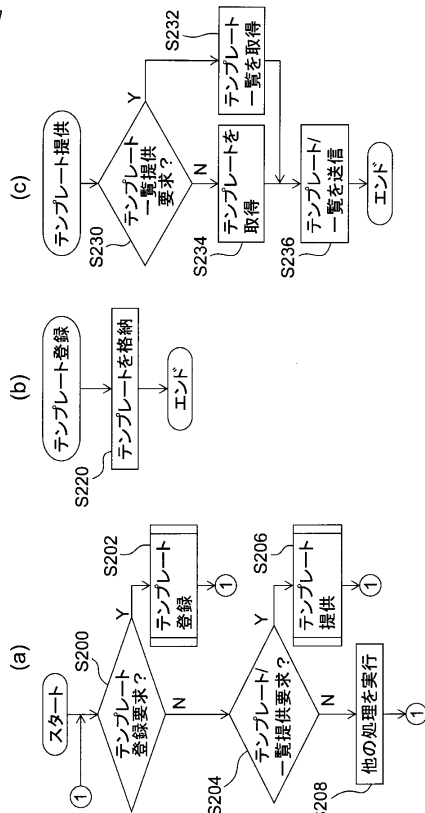
【図6】

図6



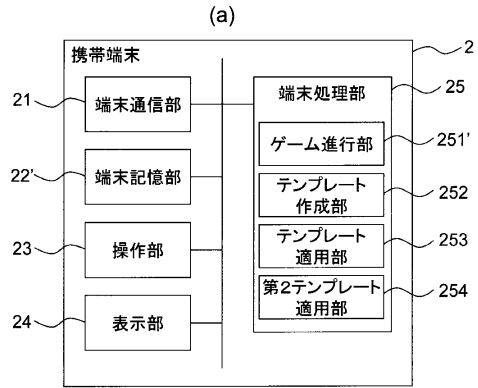
【図7】

図7



【図8】

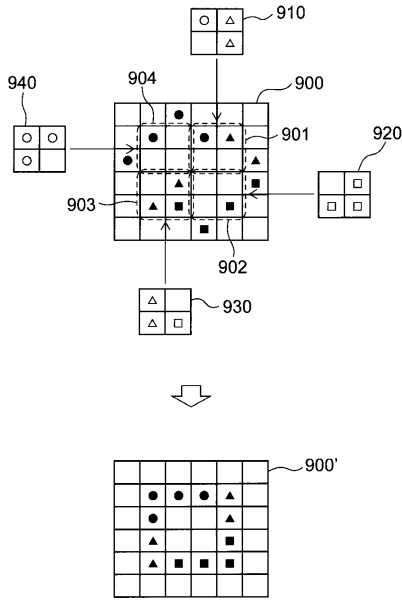
図8



プレイヤー	施設	種類	配置位置	...
P_001	F_001	S_001	(3, 2)	...
	F_002	S_002	(3, 3)	...
	F_003	S_003	(4, 2)	...
...	...	...	...	...

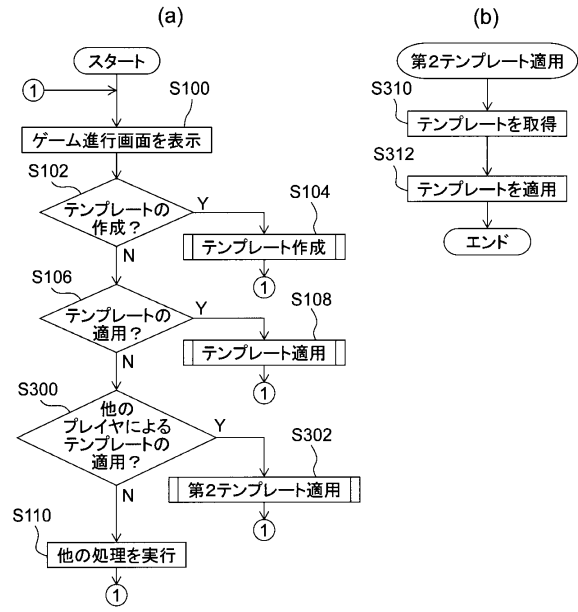
【図9】

図9



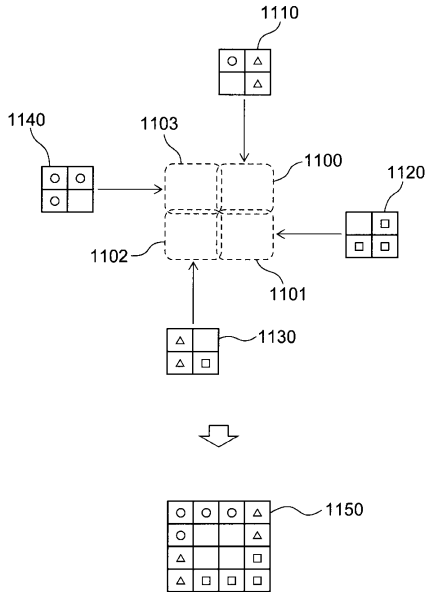
【図10】

図10



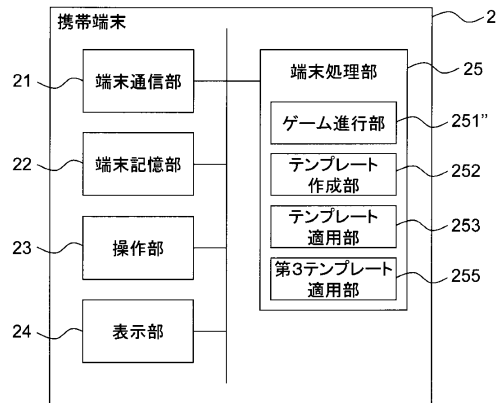
【図11】

図11



【図12】

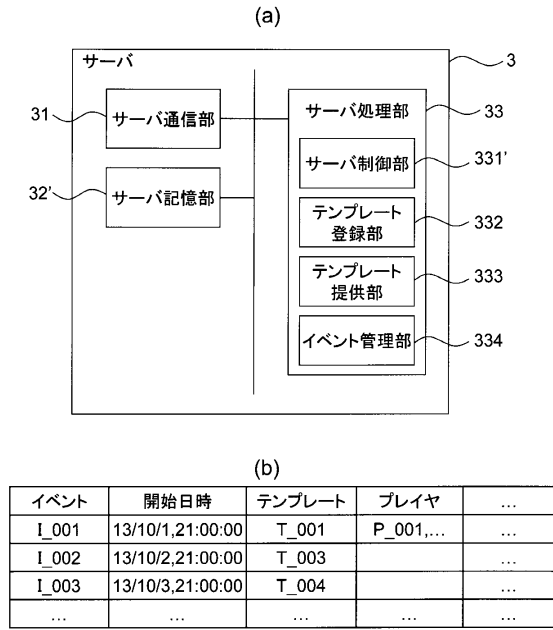
図12





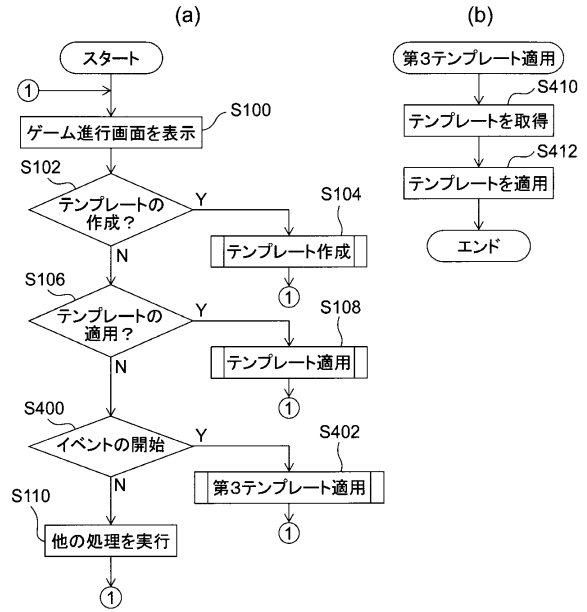
【図13】

図13



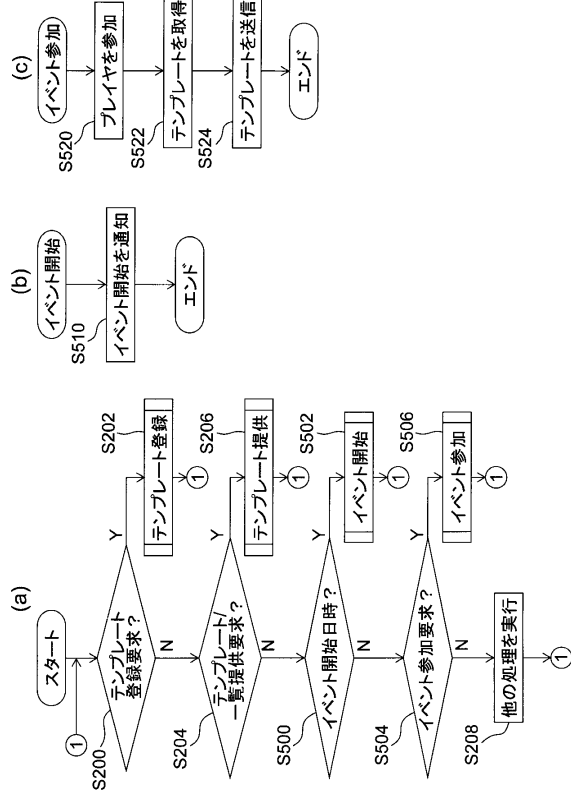
【図14】

図14



【図15】

図15



## フロントページの続き

審査官 金田 理香

- (56)参考文献 特開2002-143555(JP,A)  
特開2009-207624(JP,A)  
「KONAMI OFFICIAL GUIDE パーフェクトシリーズ ときめきメモリアル2 パーフェクトガイド」,コナミ株式会社,1999年12月20日,初版,P.31  
工藤 将,「コナミ完璧攻略シリーズ ときめきメモリアル2 公式ガイドブック完全版」,コナミ株式会社,2001年7月10日,第6刷,P.53  
「KONAMI OFFICIAL GUIDE パーフェクトシリーズ WORLDSOCCER 実況ウイニングイレブン2000 U-23メダルへの挑戦パーフェクトガイド」,コナミ株式会社,2000年12月8日,2刷,P.019  
「マイギャラリーのレイアウトが気に入ったら保存してみよう」,モンスターハンター フロンティア オンライン フロンティア通信フォワード.3,株式会社エンターブレイン,2012年2月15日,P.126  
ファイティングスタジオ,「ザ・コンビニ2 ~全国チェーン展開だ!~ 必勝攻略法」,株式会社双葉社,1998年4月15日,P.11-14,特に、P.14の「内装読込」及び「内装保存」の項を参照  
「ザ・コンビニDS 大人の経営カトレーニング 公式パーフェクトガイド」,株式会社新紀元社,2008年12月4日,初版,P.14-19,34-35  
「ファンタシースターオンライン2」,電撃PlayStation,株式会社アスキー・メディアワークス,2013年6月27日,第19巻第21号,P.116-119,特に、P.118上部の「マイルーム機能 レイアウトパターン切り替え」の項を参照

## (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 9/24

13/00 - 13/98