

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5735696号
(P5735696)

(45) 発行日 平成27年6月17日 (2015. 6. 17)

(24) 登録日 平成27年4月24日 (2015. 4. 24)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 13/426 (2014. 01)	A 6 3 F 13/426
A 6 3 F 13/45 (2014. 01)	A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/69 (2014. 01)	A 6 3 F 13/69

請求項の数 7 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2014-224943 (P2014-224943)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成26年11月5日 (2014. 11. 5)		株式会社 ディー・エヌ・エー
審査請求日	平成26年11月6日 (2014. 11. 6)		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	100156605
			弁理士 山田 彰彦
		(72) 発明者	▲高▼橋 憲一
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷
			ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	庄司 美弥子
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷
			ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	鈴木 しいな
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷
			ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、及び、情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピューターに、
プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成処理と、

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付処理であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付処理と、

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力を受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果が発生させる特殊効果発生処理と、

前記選択操作入力を受け付けられた順番に従って、各々の前記選択対象に対応付けられた待機時間のカウントを開始するカウント処理と、

それぞれの待機時間が経過したときに、各々の前記選択対象に対応付けられた制御対象のアクションを制御するアクション制御処理と、

を実行させ、

前記特殊効果発生処理は、

ある選択対象に対応付けられた制御対象のアクションが先に行われてから、他の選択対

象に対応付けられた制御対象のアクションが後に行われるまでの時間差が、所定時間以内であるか否かを判定し、

前記所定時間以内であると判定された場合には、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果が発生させる、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、複数の前記選択対象が配置された操作領域を含むゲーム画面を生成し、

前記受付処理は、プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記指示位置が前記操作領域外に位置したか否かに関わらず、前記操作領域内に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のゲームプログラムであって、

前記アクション制御処理は、各々の前記制御対象に対応付けられたアクション回数に基づき、当該制御対象がアクションを連続して行なうように制御し、

前記特殊効果発生処理は、アクション回数に基づき、前記ある選択対象に対応付けられた制御対象によって連続アクションのそれぞれが行なわれる度に、前記時間差が前記所定時間以内であるか否かを判定する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項4】

請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームプログラムであって、

前記特殊効果発生処理は、

前記プレイヤーの選択操作によって選択された前記選択対象が、前記選択操作入力の受け付けられた順番が遅い選択対象であるほど、当該選択対象に対応付けられた制御対象に与えられる特典を多くする、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項5】

コンピューターに、

プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成処理と、

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付処理であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付処理と、

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力が受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果が発生させる特殊効果発生処理と、

を実行させ、

前記特殊効果発生処理は、

前記プレイヤーの選択操作によって選択された前記選択対象が、前記選択操作入力の受け付けられた順番が遅い選択対象であるほど、当該選択対象に対応付けられた制御対象に与えられる特典を多くする、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項6】

プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成部と、

10

20

30

40

50

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付部であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付部と、

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力を受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる特殊効果発生部と、

前記選択操作入力を受け付けられた順番に従って、各々の前記選択対象に対応付けられた待機時間のカウントを開始するカウント部と、

10

それぞれの待機時間が経過したときに、各々の前記選択対象に対応付けられた制御対象のアクションを制御するアクション制御部と、

を備え、

前記特殊効果発生部は、

ある選択対象に対応付けられた制御対象のアクションが先に行われてから、他の選択対象に対応付けられた制御対象のアクションが後に行われるまでの時間差が、所定時間以内であるか否かを判定し、

前記所定時間以内であると判定された場合には、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる、

ことを特徴とする情報処理装置。

20

【請求項 7】

プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成部と、

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付部であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付部と、

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力を受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる特殊効果発生部と、

30

を備え、

前記特殊効果発生部は、

前記プレイヤーの選択操作によって選択された前記選択対象が、前記選択操作入力の受け付けられた順番が遅い選択対象であるほど、当該選択対象に対応付けられた制御対象に与えられる特典を多くする、

ことを特徴とする情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、及び、情報処理装置に関する。

40

【背景技術】

【0002】

画面上に表示されたキャラクターを操作することにより、キャラクター同士で対戦を行うゲームが知られている。例えば、特許文献1には、タッチパネル上に表示されているキャラクターに対してタッチ操作やドラッグ操作を行うことで、当該キャラクターに対する操作の指示を迅速に行うことが可能な対戦ゲームに関する発明が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

50

【特許文献1】特開2009-18202号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームでは、対戦の度に操作指示の入力（例えばタッチ操作）を繰り返す必要が生じるため、プレイヤーにとって大きな手間となっていた。特に、複数のキャラクターに対して操作指示を行う場合には、各々のキャラクターに対して単純な入力作業（タッチ操作）を個別に行わなくてはならず、プレイヤーがゲームに飽きてしまう一因となっていた。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、キャラクターに対する操作指示を、より効率的で興味あるものにするゲームシステムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、
コンピューターに、
プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成処理と、

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付処理であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付処理と、

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力が受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を生じさせる特殊効果発生処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

【図2】サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。

【図3】アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図4】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図5】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図6】所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図7】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図8】デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図9】コンボ攻撃情報のデータ構造例を示す図である。

【図10】プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。

【図11】ゲームシステム1で対戦ゲームを行う際の各種処理について説明するフローチャートである。

【図12】対戦ゲームのゲーム画面50の一例を示す図である。

【図13】プレイヤーがキャラクターの選択操作の入力を行う際の具体的な動作について説明する図である。

【図14】プレイヤーがキャラクターの選択操作の入力を行う際の具体的な動作について説明する図である。

【図15】プレイヤーがキャラクターの選択操作の入力を行う際の具体的な動作について説明する図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0008】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、コンピューターに、

プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成処理と、

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付処理であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付処理と、

10

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力を受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる特殊効果発生処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、複数の選択対象（例えばキャラクター）について、選択指示位置をスライド移動等させることにより、選択の順番やタイミングを自在に変更することにより、効率的に選択対象を操作することができる。また、選択の順番やタイミングに応じて、所定の条件下で特殊効果を発生させることができるようになるため、プレイヤーの興味を高めることができる。

20

【0009】

また、かかるゲームプログラムであって、前記画面生成処理は、複数の前記選択対象が配置された操作領域を含むゲーム画面を生成し、

前記受付処理は、プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記指示位置が前記操作領域外に位置したか否かに関わらず、前記操作領域内に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーが選択対象（例えばキャラクター）に対して選択操作指示を行う際に、選択対象が表示された領域以外の領域を通過するように指示位置をスライド移動させることが可能になる。これにより、所望の順番及びタイミングで複数の選択対象を一連の動作として選択しやすくなり、選択操作指示を、より効率的に行うことができる。

30

【0010】

また、かかるゲームプログラムであって、前記コンピューターに、

前記選択操作入力を受け付けられた順番に従って、各々の前記選択対象に対応付けられた待機時間のカウントを開始するカウント処理と、

それぞれの待機時間が経過したときに、各々の前記選択対象に対応付けられた制御対象のアクションを制御するアクション制御処理と、

を実行させ、

前記特殊効果発生処理は、

40

ある選択対象に対応付けられた制御対象のアクションが先に行われてから、他の選択対象に対応付けられた制御対象のアクションが後に行われるまでの時間差が、所定時間以内であるか否かを判定し、

前記所定時間以内であると判定された場合には、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーは、選択対象を選択する順番やタイミングを変更することで、対戦ゲームに有利な特殊効果を発生させることができる。これにより、ゲームの戦略性が高くなり、プレイヤーの興味をより高くすることができる。

【0011】

また、かかるゲームプログラムであって、前記アクション制御処理は、各々の前記制御

50

対象に対応付けられたアクション回数に基づき、当該制御対象がアクションを連続して行なうように制御し、

前記特殊効果発生処理は、アクション回数に基づき、前記ある選択対象に対応付けられた制御対象によって連続アクションのそれぞれが行なわれる度に、前記時間差が前記所定時間以内であるか否かを判定する、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、制御対象毎に設定されたアクション回数（例えば攻撃回数）に応じて、対戦ゲーム中に特殊効果を発生させやすくすることが可能となる。したがって、プレイヤーは、アクション回数を考慮して選択対象の選択操作を行う順番及びタイミングを調整する等によってゲームを有利に進めることができるようになる。これにより、ゲームの戦略性をより高くすることができる。

10

【0012】

また、かかるゲームプログラムであって、前記特殊効果発生処理は、

前記プレイヤーの選択操作によって選択された前記選択対象が、前記選択操作入力の受け付けられた順番が遅い選択対象であるほど、当該選択対象に対応付けられた制御対象に与えられる特典を多くする、こととしても良い。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーは、選択対象を選択する順番やタイミングを変更することで、よりレアなアイテムやより多くのゲームポイント等を取得することができるようになる。これにより、プレイヤーの興趣をより高くすることができる。

【0013】

次に、プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成部と、

20

プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、前記ゲーム画面に配置された前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付部であって、前記指示位置が最初に到達したタイミングが早い前記選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付部と、

前記選択対象の位置に前記指示位置が最初に到達したタイミング、又は、前記選択対象の選択操作入力を受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる特殊効果発生部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

30

このような情報処理装置によれば、プレイヤーは、複数の選択対象について選択の順番やタイミングを自在に変更することにより、効率的にキャラクターを操作することができる。また、選択の順番やタイミングに応じて、所定の条件下で特殊効果を発生させることができるようになるため、プレイヤーの興趣を高めることができる。

【0014】

=== 実施形態 ===

<< ゲームシステム1の構成 >>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム1は、ネットワーク2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置10と、複数のプレイヤー

40

端末20と、を含んで構成される。

【0015】

本実施形態に係るゲームシステム1は、ゲームコンテンツの一例としてのキャラクターカード（以下、単に「キャラクター」とも呼ぶ）を用いて行う対戦ゲームをプレイヤーに提供することができる。

【0016】

対戦ゲームにおいて、プレイヤーは、複数のキャラクターによって構成される対戦デッキを操作して敵（対戦相手のプレイヤーもしくはコンピューターが操作する敵キャラクター）と対戦する。対戦デッキ中の複数のキャラクターに対する操作指示は、ゲーム画面に表示された複数のキャラクターのそれぞれについて行われる。その際、複数のキャラクタ

50

一のそれぞれに対応付けられて表示されている選択対象（例えば、キャラクター選択・操作のボタンや、キャラクター自体）を指示する指示位置をスライド移動させることで、キャラクターを連続的に選択して操作指示を行うことができる。これにより、複数のキャラクターを効率的に操作することができる。

【0017】

また、プレイヤーは、ゲーム画面上で指示位置を移動させることで選択対象（キャラクター）を選択・操作する順番やタイミングを自由に変更することが可能である。そして、各キャラクターを選択した順番やタイミングに基づいて、所定の条件で特殊効果が発動される。この特殊効果が発動されると、キャラクターが対戦に有利な攻撃を行ったりゲーム画面上で特別な演出が行われたりするため、ゲームの戦略性が高くなり、より興味あるものに行うことができる。

10

【0018】

<<サーバー装置10の構成>>

図2は、サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置10は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピューター等）である。サーバー装置10は、プレイヤー端末20から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末20上で動作可能なゲームプログラム・各種データや、プレイヤー端末20の規格に合わせたマークアップ言語（HTML等）で作成されたWebページ（ゲーム画面等）を送信（レスポンス）する。サーバー装置10は、制御部11と、記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有する。

20

【0019】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態における制御部11は、少なくとも、ゲーム進行処理部111、画面データ生成部112を備える。

【0020】

ゲーム進行処理部111は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態のゲーム進行処理部111は、対戦処理部111A、受付部111B、カウント部111C、アクション制御部111D、特殊効果発生部111Eを、少なくとも備えている。

30

【0021】

対戦処理部111Aは、対戦ゲームに関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における対戦処理部111Aは、プレイヤーからの操作入力を受け付けると、入力された操作に応じてプレイヤーキャラクターに所定の行動（例えば「攻撃」）を実行させ、実行の結果に基づいて発生するパラメーターと敵キャラクターに設定されたパラメーターとを比較する等により、対戦ゲームの勝敗を決定する。

【0022】

受付部111Bは、プレイヤーからのキャラクター選択操作の入力を受け付ける受付処理を実行する機能を有している。本実施形態における受付部111Bは、キャラクターの選択指示を行う指示位置（例えば、タッチパネル上でのタッチ位置やゲーム画面上に表示されるカーソルの位置）がプレイヤーの操作によってゲーム画面上で移動されたときに、ゲーム画面に配置されている選択対象（キャラクター）の位置に当該指示位置が最初に到達したタイミングで、選択対象キャラクター（すなわち制御対象キャラクター）についての選択操作入力を受け付ける処理を行う。その際、指示位置が最初に到達したタイミングが早い選択対象キャラクターから順番に選択操作入力を受け付けられる。

40

【0023】

カウント部111Cは、対戦ゲーム時にキャラクター毎に待機時間をカウントするカウント処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるカウント部111Cは、受付部111Bによってキャラクターの選択操作入力を受け付けられた順番に従って、各々の

50

選択対象キャラクター（制御対象）に対応付けられた待機時間のカウントを開始する処理を行う。

【 0 0 2 4 】

アクション制御部 1 1 1 D は、対戦ゲーム時のキャラクターのアクション（行動）に関する各種制御を行うアクション制御処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるアクション制御部 1 1 1 D は、上述の待機時間が経過したときに、各々の選択対象キャラクター（制御対象）に対応付けられたアクション（例えば、「攻撃」等の行動）を制御する処理を行う。

【 0 0 2 5 】

特殊効果発生部 1 1 1 E は、対戦ゲーム時に所定の条件下で特殊効果を発生させる特殊効果発生処理を実行する機能を有している。本実施形態における特殊効果発生部 1 1 1 E は、ある選択対象キャラクター（制御対象）に対応付けられたアクションが先に行われてから、他の選択対象キャラクター（制御対象）に対応付けられたアクションが後に行われるまでの時間差が、所定時間以内であるか否かを判定する。そして、その時間差が所定時間以内であると判定された場合には、プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果を発生させる。特殊効果の具体的内容については追って詳述する。

10

【 0 0 2 6 】

画面データ生成部 1 1 2（画面生成部）は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 0 に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面データ生成部 1 1 2 は、ゲーム画面に対応する画面データとして HTML データを生成する。

20

【 0 0 2 7 】

記憶部 1 2 は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域である ROM（Read Only Memory）と、制御部 1 1 による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域である RAM（Random Access Memory）とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態における記憶部 1 2 は、アイテム情報、キャラクター情報、プレイヤー情報、コンボ攻撃情報等の各種データを記憶する。

【 0 0 2 8 】

入力部 1 3 は、システム管理者等が各種データ（例えば、アイテム情報やキャラクター情報等）を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

30

【 0 0 2 9 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【 0 0 3 0 】

通信部 1 5 は、ネットワーク 2 を介してプレイヤー端末 2 0 との間で各種情報の送受信を行うための送受信部として機能するものであり、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現されるものである。

40

【 0 0 3 1 】

図 3 は、アイテム情報のデータ構造例を示す図である。このアイテム情報には、アイテム ID に対応付けて、少なくとも、アイテム名が設定されている。

【 0 0 3 2 】

図 4 は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報には、キャラクター ID に対応付けて、少なくとも、キャラクター名、キャラクター画像、複数の段階のクラスに分類されたレアリティ（例えば、「コモン」「アンコモン」「レア」「スーパーレア」「特スーパーレア」「ウルトラレア」）、初期攻撃力、上限攻撃力、初期防御力、上限防御力、初期体力、上限体力等の各種パラメーター、キャラクターのスキル、キャラクターの攻撃回数、キャラクターの待機時間、そして、キャラクタ

50

ーの属性に関する情報が設定されている。

【0033】

ここで、キャラクターの「スキル」は、そのキャラクターが対戦ゲーム時に発動する特殊攻撃等の能力である。また通常の「スキル」の他に、そのキャラクターがリーダーに設定された場合に発動する「リーダースキル」が設定されていても良い。キャラクターの「攻撃回数」は、対戦ゲーム時に、そのキャラクターが1回のアクション（行動）中に敵キャラクターを攻撃できる回数である。攻撃回数が多いキャラクターほど連続して敵キャラクターを攻撃することができる。キャラクターの「待機時間」は、プレイヤーから攻撃指示があった場合に、攻撃指示を受けたキャラクターが実際に敵キャラクターを攻撃するまでに要する時間である。待機時間が短いキャラクターほど、攻撃指示を受けてから敵キャラクターを攻撃するまでに要する時間が短くなる。すなわち、素早く攻撃できる。

10

【0034】

図5は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤーIDに対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、レベル、プレイヤーが所有しているアイテム（以下、「所有アイテム」とも呼ぶ）に関する情報である所有アイテム情報、プレイヤーが所有しているキャラクター（以下、「所有キャラクター」とも呼ぶ）に関する情報である所有キャラクター情報、プレイヤーが編成した複数のキャラクターからなる対戦デッキに関する情報であるデッキ情報、そして、プレイヤー毎のゲーム進行に関する情報であるゲーム進行情報が設定されている。ゲーム進行情報としては、例えば、ゲーム内における現在のプレイヤーのランキングや経験値、勝利数ポイント、ゲームへのログイン回数等が設定されている。

20

【0035】

図6は、所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。この所有アイテム情報には、アイテムIDに対応付けて、少なくとも、プレイヤーが各アイテムを所有している個数が設定されている。

【0036】

図7は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクターIDに対応付けて、少なくとも、レベル、攻撃力、防御力、体力等の各種パラメーター、そのキャラクターが装備している武器（アイテム）のID、そしてキャラクターの経験値が設定されている。

30

【0037】

図8は、デッキ情報のデータ構造例を示す図である。このデッキ情報には、デッキIDに対応付けて、少なくとも、デッキ名、構成キャラクター、キャラクター配置、リーダーが設定されている。構成キャラクターは、デッキを構成するプレイヤーキャラクターのキャラクターIDを示す情報である。キャラクター配置は、対戦ゲームにおいてゲーム画面上に配置されるキャラクターの位置を示す情報である。リーダーは、そのデッキの中でリーダーに設定されているキャラクターを示す情報である。

【0038】

図9は、コンボ攻撃情報のデータ構造例を示す図である。このコンボ攻撃情報には、コンボIDに対応付けて、少なくとも、コンボ攻撃発動の条件（例えば、属性や時間差）、特殊効果が設定されている。

40

【0039】

コンボ攻撃とは、異なる2以上のキャラクターが敵キャラクターに対してそれぞれ攻撃（アクション）を行う際に、第1のキャラクターによる攻撃と第2のキャラクターによる攻撃との間の時間差が所定の条件を満たした場合に、通常の攻撃よりも大きな攻撃力で敵キャラクターを攻撃できる等の特殊効果を伴う攻撃である。本実施形態のコンボ攻撃情報では、コンボ攻撃発動の条件として、2以上のキャラクターによる攻撃の時間差が定められている。例えば、図9でコンボID：1のコンボ攻撃は、第1のキャラクターによる攻撃と第2のキャラクターによる攻撃との時間差が0.2秒以内であった場合には、各々のキャラクターの攻撃力が2倍になるという特殊効果が発動される。なお、時間差が0.2

50

秒以内であれば、2体のキャラクターのうちのどちらの攻撃が先に行われても良く、攻撃のタイミングが同時であっても良い。また、3体以上のキャラクターによって攻撃が行われる場合に、それぞれの攻撃の時間差が0.2秒以内であれば、コンボ攻撃が継続される。例えば、5体のキャラクターがそれぞれ0.2秒以内の時間差で敵キャラクターを順番に攻撃すれば、5回分のコンボ攻撃について特殊効果が発動するため、それだけ大きな効果が期待できる。

【0040】

なお、対戦ゲームにおいて攻撃（アクション）を行う複数のキャラクターの属性がコンボ攻撃発動の条件として設定されていても良い。例えば、図9でコンボID：2のコンボ攻撃は、火・水・風のいずれかの属性を有する2以上のキャラクターが0.5秒以内の時間差でそれぞれ攻撃を行うことが発動条件となる。

10

【0041】

<<プレイヤー端末20の構成>>

図10は、プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末20は、プレイヤーが所持し利用することができる情報処理装置（例えば、タブレット端末、携帯電話端末、スマートフォン等）である。プレイヤー端末20は、Webブラウザ機能を有しているため、サーバー装置10から送信されたWebページ（ゲーム画面等）を画面表示することができる。プレイヤー端末20は、プレイヤー端末20全体の制御を行う端末制御部21と、各種データ・プログラムを記憶する端末記憶部22と、プレイヤーが操作入力を行うための端末入力部23と、ゲーム画面・操作画面を表示する端末表示部24と、サーバー装置10との間で情報通信を行う端末通信部25を有している。

20

【0042】

<<ゲームシステム1の動作>>

図11は、ゲームシステム1で対戦ゲームを行う際の各種処理について説明するフローチャートである。

【0043】

先ず始めに、プレイヤーは、プレイヤー端末20を操作して、対戦ゲーム開始の要求を行う（S101）。サーバー装置10がプレイヤー端末20を介してプレイヤーからの対戦ゲーム開始要求を受け付けると、対戦ゲームを実行するための各種処理が開始される。

【0044】

次いで、制御部11は、記憶部12に記憶されているキャラクター情報にアクセスして、敵キャラクターについての情報を取得するとともに、プレイヤー情報のうちのデッキ情報にアクセスして、対戦ゲームに参加する複数のプレイヤーキャラクターからなる対戦デッキについての情報を取得する（S102）。

30

【0045】

次いで、画面データ生成部112は、S102で取得したデッキ情報及び敵キャラクターの情報に基づいて対戦ゲームのゲーム画面データを生成し、プレイヤー端末20に表示させる（S103）。

【0046】

図12は、対戦ゲームのゲーム画面50の一例を示す図である。本実施形態における対戦ゲームのゲーム画面50は、各キャラクターの画像や配置を表示するキャラクター表示領域51と、プレイヤーが操作指示を行うための操作領域52とを有する。キャラクター表示領域51には、敵キャラクターの画像、及び、プレイヤーの対戦デッキに含まれる複数のプレイヤーキャラクターの画像が表示される。操作領域52には、複数のキャラクター操作ボタンが配置される。「キャラクター操作ボタン」は、複数のプレイヤーキャラクターのそれぞれに対応付けて設けられ、プレイヤーは所定のキャラクター操作ボタンを選択して操作指示の入力を行う（例えばキャラクター操作ボタンをタッチする）ことで、当該キャラクター操作ボタンに対応付けられたキャラクターを選択して操作することができる。すなわち、「キャラクター操作ボタン」は、プレイヤーに所望のキャラクターを選択させて操作指示を行わせるための「選択対象」である。図12の例では、対戦ゲームに参

40

50

加する5体のキャラクターにそれぞれ対応付けられた5つのキャラクター操作ボタン52A～52Eが配置されている。キャラクター操作ボタン52A～52Eの配置は、例えば、デッキ情報のうちの「配置」情報に基づいて決定される(図8参照)。

なお、キャラクター操作ボタンには、当該キャラクター操作ボタンにそれぞれ対応付けられているキャラクター(制御対象)の画像や、当該キャラクターに設定されている待機時間やパラメーターの情報が表示されていても良い。キャラクター操作ボタンにこのような情報が表示されていれば、プレイヤーはキャラクター選択の順番等を決定する際の参考にすることができる。

【0047】

次いで、図11に戻り、プレイヤー端末20はプレイヤーからキャラクター操作ボタンへの入力があったか否かを判定する(S104)。そして、入力がなかった場合は(S104:NO)、プレイヤーからの入力があるまで待機する。このとき、プレイヤーに入力を促すメッセージをゲーム画面上に表示させるようにしても良い。プレイヤーからの入力があった場合には(S104:YES)、S105へ処理を進める。

【0048】

次いで、プレイヤーからキャラクター操作ボタンへの入力があった場合、受付部111Bはプレイヤーからの操作指示の入力を受け付ける受付処理を行う(S105)。図12の例で示したように、本実施形態の対戦ゲームのゲーム画面50には選択対象であるキャラクター操作ボタンが複数配置されている。プレイヤーは、それら複数のキャラクター操作ボタンを選択して指示する順番及びタイミングを変更することにより、様々なパターンでプレイヤーキャラクターを操作することができる。

【0049】

本実施形態では、ゲーム画面上でキャラクター操作ボタンが配置されている位置をプレイヤーが指示(タッチ)したタイミングで、そのキャラクター操作ボタンに対応付けられたキャラクターに対する操作入力が受け付けられる。そして、複数のキャラクター操作ボタンの位置を順次指示(タッチ)していくことで、それぞれのキャラクター操作ボタンに対応付けられキャラクターに対する選択操作入力が順番に受け付けられる。その際、プレイヤーはゲーム画面上に表示されている複数のキャラクター操作ボタンに対して指示位置をスライド移動させることにより、複数のキャラクターに対する選択操作入力を一連の動作として行うことができる。言い換えると、プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、当該指示位置が最初に到達したタイミングが早い選択対象から順番に選択操作入力が受け付けられる。

【0050】

図13は、プレイヤーがキャラクターの選択操作の入力を行う際の具体的な動作について説明する図である。図13では、プレイヤーがキャラクター操作ボタン52A(キャラクターA)、キャラクター操作ボタン52B(キャラクターB)、キャラクター操作ボタン52C(キャラクターC)、キャラクター操作ボタン52D(キャラクターD)、キャラクター操作ボタン52E(キャラクターE)の順番で選択を行う場合の例について表している。プレイヤーは先ずキャラクター操作ボタン52Aの位置を指示する(タッチする)。これにより、キャラクター選択ボタン52Aに対応付けられたキャラクターAが最初に選択されたものとして操作入力が受け付けられる。続いて、指示位置をキャラクター操作ボタン52Aの右隣に配置されているキャラクター操作ボタン52Bの位置にスライド移動させる。これにより、キャラクターBが2番目に選択されたものとして操作入力が受け付けられる。このようにして指示位置のスライド移動をキャラクター操作ボタン52Eの位置まで続ける(指示位置の移動を維持する)ことにより、当該指示位置が所定のキャラクター操作ボタンの位置に到達した順番でそのキャラクターに対する選択操作入力が受け付けられる。したがって、プレイヤーは指示位置を1回スライド移動させる動作を行うだけで、効率的に操作指示を行うことができる。

【0051】

図14及び図15は、プレイヤーがキャラクターの選択操作の入力を行う際の具体的な動

10

20

30

40

50

がら所望の順番でキャラクターを選択して操作指示を行うことができる。

【 0 0 5 6 】

次いで、図 1 1 に戻り、カウント部 1 1 1 C は、選択操作入力を受け付けられた順番に従って、選択されたキャラクター毎に対応付けられた待機時間のカウントを開始するカウント処理を行う (S 1 0 6)。例えば、S 1 0 5 でキャラクター A についての操作入力を受け付けられた場合、カウント部 1 1 1 C は当該操作入力を受け付けられたタイミングでキャラクター A について待機時間のカウントを開始する。

【 0 0 5 7 】

次いで、アクション制御部 1 1 1 D は、それぞれのキャラクター毎に対応付けられた待機時間が経過したときに、当該キャラクター毎に対応付けられたアクションについての制御を行うアクション制御処理を行う (S 1 0 7)。例えば、S 1 0 6 でキャラクター A についての待機時間のカウントが開始されていた場合、アクション制御部 1 1 1 D はキャラクター A に対応付けられた待機時間である 3 秒 (図 4 参照) が経過したタイミングで、キャラクター A に所定のアクションを行わせるように制御する。本実施形態の対戦ゲームでは、キャラクター毎に対応付けられている「攻撃回数」に基づいて各キャラクターが敵キャラクターを攻撃するアクションが行われる。例えば、キャラクター A には「攻撃回数 5 回」というアクションが対応付けられているので (図 4 参照)、待機時間が経過したときに、キャラクター A は敵キャラクターに対して 5 回の連続攻撃を行う。

【 0 0 5 8 】

なお、キャラクターに対する操作入力を受け付けられてから待機時間が経過するまでの間に、選択された当該キャラクターを、ゲーム画面上で敵キャラクターが表示されている位置まで移動させるように制御しても良い。つまり、キャラクターが攻撃対象まで移動して攻撃を開始するまでに要する時間を「待機時間」として扱っても良い。このような演出を行うことにより、対戦ゲームにおいて各キャラクターが刻々とアクションを行っているように見えるため、プレイヤーの興趣を高めることができる。

【 0 0 5 9 】

次いで、特殊効果発生部 1 1 1 E は、所定の条件が満たされたか否かの判定を行う (S 1 0 8)。ここで、所定の条件とは、あるキャラクターのアクション (攻撃) が先に行われてから、他のキャラクターのアクション (攻撃) が後に行われるまでの時間差が、所定時間以内となることである。すなわち、図 8 で説明したコンボ攻撃発動の条件を満たされたか否かが判定される。かかる判定の結果、所定条件が満たされなかった場合は (S 1 0 8 : N O)、S 1 1 0 の処理に進み、所定条件が満たされた場合は (S 1 0 8 : Y E S)、S 1 0 9 の処理に進む。

【 0 0 6 0 】

次いで、所定の条件が満たされた場合、特殊効果発生部 1 1 1 E は、対戦ゲーム進行中に特殊効果が発生させる (S 1 0 9)。本実施形態では、上述のコンボ攻撃発動条件が満たされた場合に、コンボ攻撃が発動される。例えば、図 1 3 において、最初にキャラクター A の選択操作入力を受け付けられた 1 秒後に、2 番目にキャラクター B の選択操作入力を受け付けられたとする。この場合、キャラクター A は、待機時間である 3 秒が経過したタイミングで敵キャラクターに対して攻撃を開始する。同様に、キャラクター B は、待機時間である 2 秒が経過したタイミングで敵キャラクターに対して攻撃を開始する。ここで、キャラクター A の待機時間のカウントが開始されてから 1 秒後にキャラクター B の待機時間のカウントが開始されるため、キャラクター A の攻撃開始のタイミング (3 秒) とキャラクター B の攻撃開始のタイミング (1 秒 + 2 秒) とが同時になる。すなわち、キャラクター A の攻撃 (アクション) とキャラクター B の攻撃 (アクション) との時間差が 0 . 2 秒以内となる。したがって、図 9 のコンボ I D : 1 の条件が満たされるため、キャラクター A 及びキャラクター B の攻撃力を 2 倍にする「特殊効果」が発生する。なお、複数の条件が同時に満たされた場合は、あらかじめ設定された優先順位に基づいて最も優先順位の高い特殊効果が発生するようにしても良いし、複数の特殊効果が同時に発生するようにしても良い。

10

20

30

40

50

【0061】

また、各キャラクターにはそれぞれ「攻撃回数」が設定されているため、特殊効果発生部111Eは、設定された攻撃回数（すなわちアクション回数）に基づいてキャラクターによって連続攻撃のそれぞれが行なわれる度に、次のキャラクターによる攻撃との時間差が所定時間以内であるか否かについて判定を行う。例えば上述の例において、最初に選択操作入力を受け付けられたキャラクターAは、待機時間（2秒）の経過後に5回連続で攻撃を行うが、その5回の連続攻撃のそれぞれについて、次のキャラクター（上述の例ではキャラクターB）による攻撃との時間差が判定される。一般に、攻撃回数の多いキャラクターほど、攻撃を開始してから攻撃を終了するまでの時間が長くなるため、他のキャラクターによる攻撃との時間差が所定時間以内になる確率が高くなる。つまり、特殊効果が発生する確率が高くなる。したがって、プレイヤーは、各キャラクターの待機時間及び攻撃回数を十分に考慮したうえで、ゲーム画面上における各キャラクターの配置（すなわち対戦デッキの設定）や操作入力を行う順番及びタイミングを決定することによって、対戦ゲームをより有利に進めることができるようになる。

10

【0062】

次いで、対戦処理部111Aは、対戦の勝敗を判定する（S110）。対戦の勝敗は、例えば、プレイヤーキャラクターによる攻撃の合計値と敵キャラクターの体力値とを比較して、プレイヤーキャラクターによる攻撃の合計値が敵キャラクターの体力値以上であれば、プレイヤーの勝利とする。逆に、プレイヤーキャラクターによる攻撃の合計値が敵キャラクターの体力値よりも小さければ、敵キャラクターの勝利とする。なお、勝敗の判定方法はこの限りではない。

20

【0063】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム1においては、プレイヤーは、指示位置をスライド移動させながら複数のキャラクターに対して操作指示を行うことができるため、効率的に操作を行うことができる。また、複数のキャラクターに対して指示を行う順番やタイミングを変更することにより、所定の条件下で特殊効果が発生させることが可能となるため、対戦ゲームをより興味あるものにする事ができる。

【0064】

=== その他の実施形態 ===

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

30

【0065】

< 特殊効果について >

上記の実施形態では、対戦ゲームにおいて所定の条件を満たした場合の特殊効果として、対戦ゲーム時にコンボ攻撃が発動して攻撃力が高くなる等の効果が発生する例について説明したが、他の特殊効果が発生するようにしても良い。例えば、複数のキャラクターに対する選択操作入力を受け付けられる順番に基づいて特典が付与されるような特殊効果であっても良い。

40

【0066】

この場合、特殊効果発生部111Eは、プレイヤーの選択操作によって選択されたキャラクター（制御対象のキャラクター）について、選択操作入力の受け付けられた順番が遅いほど、当該キャラクターに付与される特典を多くする。具体的には、プレイヤーの対戦デッキを構成する複数のキャラクターのうち、対戦ゲーム時に最後に選択操作入力を受け付けられたキャラクターに対して回復アイテムや経験値等を他のキャラクターよりも多く付与する。特殊効果発生部111Eは、特殊効果として付与されるべきアイテムや経験値を、所有キャラクター情報のキャラクターIDに対応付けて記憶部12に記憶させる。

【0067】

また、プレイヤーのゲーム進行情報に基づいて特殊効果の内容が変更されるようにして

50

も良い。例えば、現時点におけるプレイヤーのランキングやゲームへのログイン回数が多いほど貴重なアイテムが付与されたり、コンボ攻撃を行う際の効果（例えば攻撃力）が大きくなるようにしたりしても良い。

【0068】

< 待機時間及び攻撃回数の設定について >

上記の実施形態では、キャラクター情報として各キャラクターに対応付けて待機時間及び攻撃回数がそれぞれ設定されていたが、待機時間及び攻撃回数の設定値が変化するようにしても良い。例えば、キャラクターのレベルが高くなるほど、攻撃回数が多くなったり、待機時間が短くなったりするようにしても良い。このようにすれば、キャラクターのレベルを上げるほどコンボ攻撃が発動しやすくなる等の効果が得られるため、プレイヤーが

10

【0069】

また、キャラクターがデッキ中でリーダーに設定された場合に待機時間及び攻撃回数が増えたり、キャラクターのレアリティやキャラクターに設定されているスキルの種類に応じて待機時間及び攻撃回数が補正されたりするようにしても良い。このようにすれば、対戦デッキの編成の仕方によって対戦ゲームを有利に進めることができるようになるため、対戦ゲームの戦略性が高くなり、プレイヤーの興味を高めることができる。

【0070】

< サーバー装置 >

上記の実施形態では、サーバー装置の一例として1台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1としても良い。すなわち、複数台のサーバー装置10がネットワーク2を介して接続され、各サーバー装置10が各種処理を分散して行うようにしても良い。

20

【0071】

< 情報処理装置 >

上記の実施形態におけるゲームシステム1では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置10及びプレイヤー端末20を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末20単体、または、サーバー装置10単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。

30

また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末20が担う構成としても良い。この場合には、サーバー装置10及びプレイヤー端末20が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はプロセッサ及びメモリを備えるコンピューターの一例である。

【符号の説明】

【0072】

1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバー装置、11 制御部、12 記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、25 端末通信部、50 ゲーム画面、51 キャラクター表示領域、52 操作領域、52A キャラクター操作ボタン、52B キャラクター操作ボタン、52C キャラクター操作ボタン、52D キャラクター操作ボタン、52E キャラクター操作ボタン、111 ゲーム進行処理部、111A 対戦処理部、111B 受付部、111C カウント部

40

111D アクション制御部、111E 特殊効果発生部、112 画面データ生成部

【要約】

【課題】キャラクターに対する操作指示をより効率的で興味あるものにするゲームシステムを提供する。

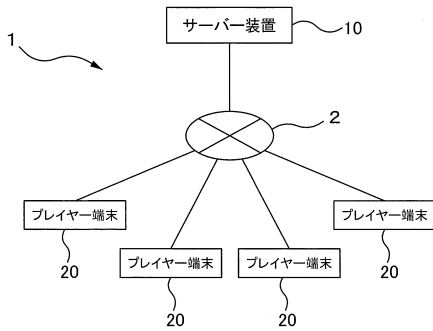
【解決手段】本発明に係るゲームプログラムは、コンピューターに、プレイヤーに選択させる複数の選択対象が配置されたゲーム画面を生成する画面生成処理と、プレイヤーの操作によってゲーム画面上での指示位置の移動が維持された状態にあるときに、ゲーム画面

50

に配置された選択対象の位置に指示位置が最初に到達したタイミングで、当該選択対象の選択操作入力を受け付ける受付処理であって、指示位置が最初に到達したタイミングが早い選択対象から順番に選択操作入力を受け付ける受付処理と、選択対象の位置に指示位置が最初に到達したタイミング、又は、選択対象の選択操作入力を受け付けられた順番、の少なくとも一方に基づいて、前記プレイヤーの操作によるゲーム進行中に特殊効果が発生させる特殊効果発生処理と、を実行させる。

【選択図】図1

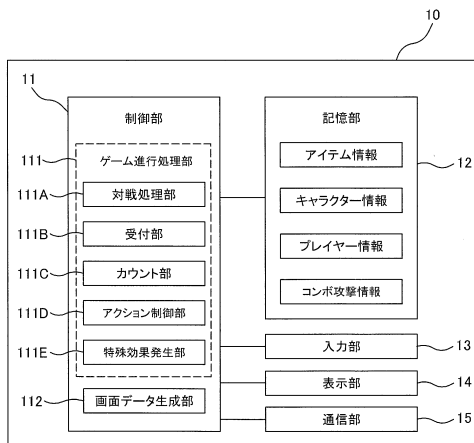
【図1】



【図3】

アイテムID	アイテム名
0001	アイテムA
0002	アイテムB
0003	アイテムC
⋮	⋮
⋮	⋮

【図2】



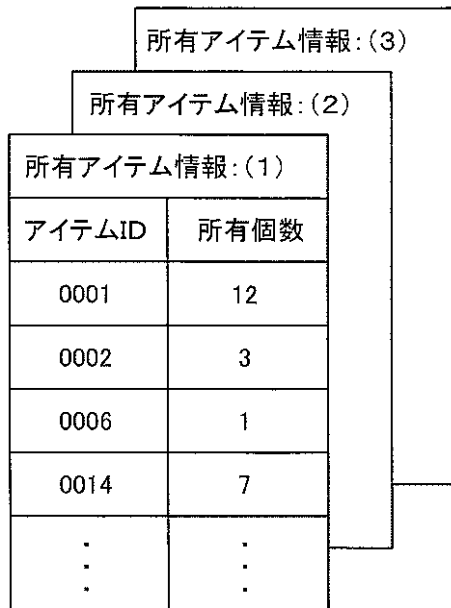
【 図 4 】

属性	火	風	水	土	...
待機時間	3秒	2秒	10秒	7秒	...
攻撃回数	5	2	3	1	...
スキル	スキルA	スキルB	スキルC	スキルD	...
上限体力	100	300	600	1000	...
初期体力	10	15	25	60	...
上限防御力	100	300	600	1000	...
初期防御力	8	20	30	55	...
上限攻撃力	100	300	600	1000	...
初期攻撃力	15	30	45	60	...
レアリティ	コモン	アンコモン	レア	スーパーレア	...
キャラクター画像					...
キャラクター名	キャラクターA	キャラクターB	キャラクターC	キャラクターD	...
キャラクターID	0001	0002	0003	0004	...

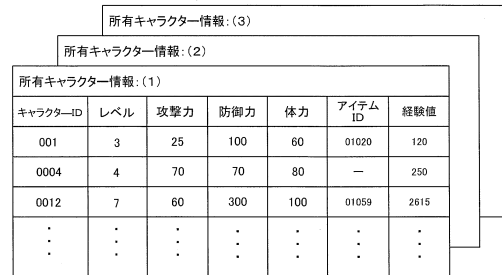
【 図 5 】

プレイヤーID	プレイヤー名	レベル	所有アイテム情報	所有キャラクター情報	デッキ情報	ゲーム進行情報
1	A	20	所有アイテム情報(1)	所有キャラクター情報(1)	デッキ情報(1)	ゲーム進行情報(1)
2	B	12	所有アイテム情報(2)	所有キャラクター情報(2)	デッキ情報(2)	ゲーム進行情報(2)
3	C	31	所有アイテム情報(3)	所有キャラクター情報(3)	デッキ情報(3)	ゲーム進行情報(3)
4	D	18	所有アイテム情報(4)	所有キャラクター情報(4)	デッキ情報(4)	ゲーム進行情報(4)
5	E	100	所有アイテム情報(5)	所有キャラクター情報(5)	デッキ情報(5)	ゲーム進行情報(5)
6	F	85	所有アイテム情報(6)	所有キャラクター情報(6)	デッキ情報(6)	ゲーム進行情報(6)
.
.

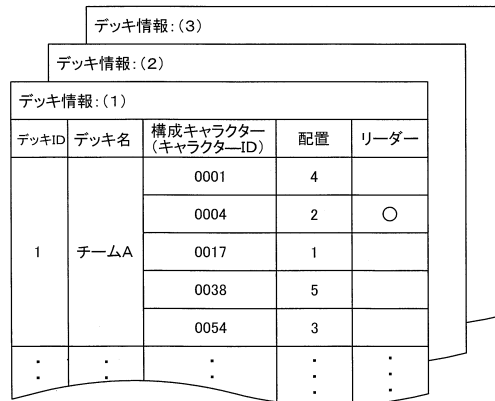
【 図 6 】



【 図 7 】



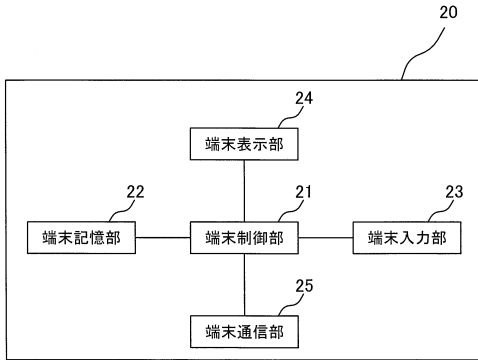
【 図 8 】



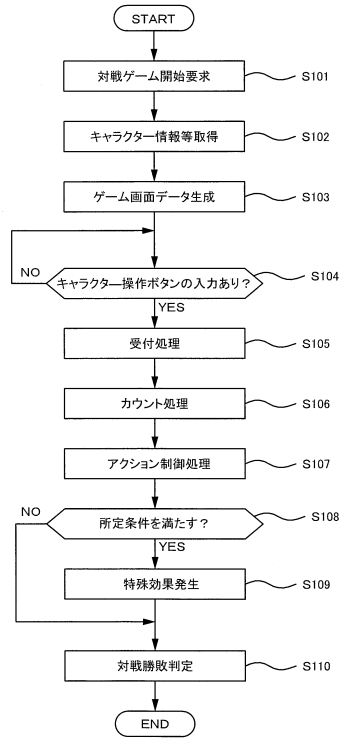
【図9】

コンボ攻撃情報			
コンボID	発動条件		特殊効果
	属性	時間差	
1	全属性	0.2秒以内	攻撃力2倍
2	火・水・風	0.5秒以内	攻撃力3倍
3	全属性	0.6秒以内	攻撃回数3倍
⋮	⋮	⋮	⋮

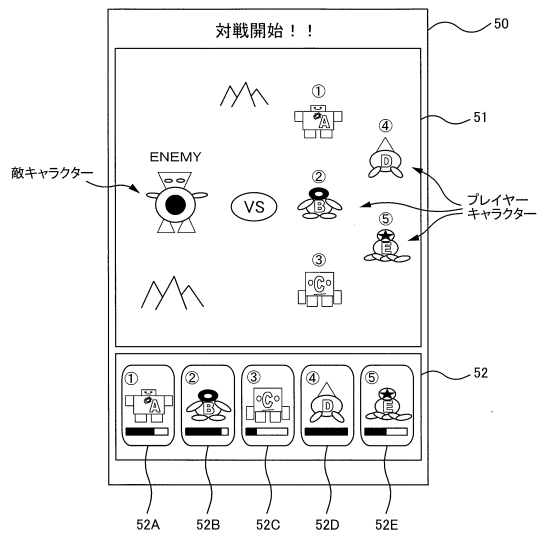
【図10】



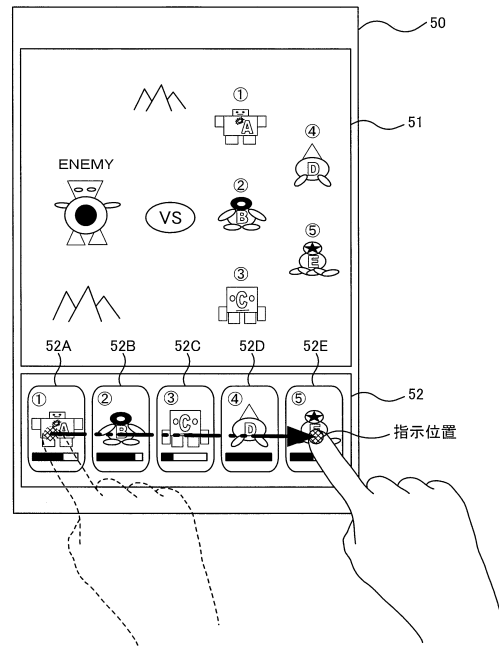
【図11】



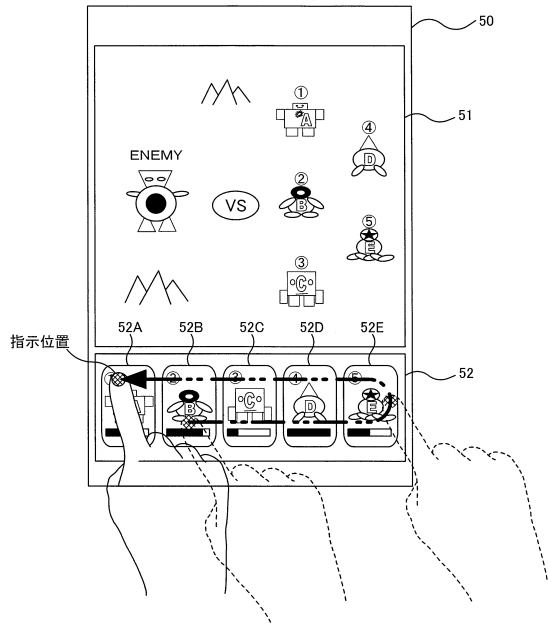
【図12】



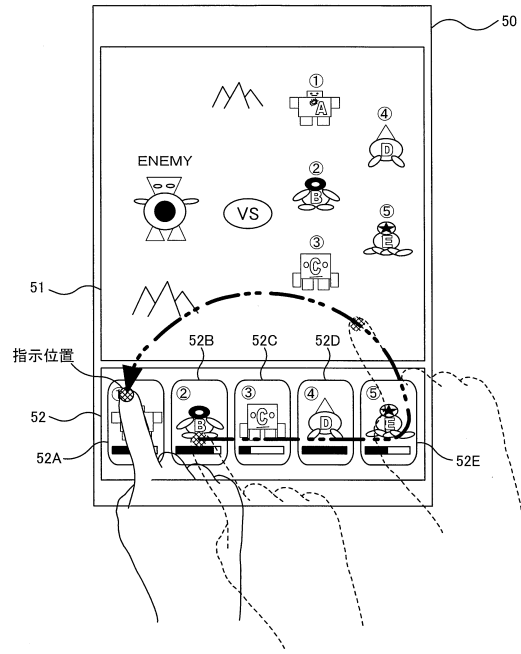
【図13】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



フロントページの続き

審査官 櫻井 茂樹

- (56)参考文献 特開2011-206444(JP,A)
特開2011-062418(JP,A)
特許第5498817(JP,B2)
特許第5559920(JP,B1)
特許第5514944(JP,B1)
ぷよぷよ!!クエスト,アプリFan,株式会社コスミック出版,2013年 6月10日,第1巻第3号,P.72-73
ミリオンチェイン,月刊アプリスタイル,株式会社イースト・プレス,2014年 2月28日,第2巻第4号,P.064

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F13/00~13/98、9/24