

(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2016-7530

(P2016-7530A)

(43) 公開日 平成28年1月18日(2016.1.18)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 63 F 13/47 (2014.01)	A 63 F 13/47	2 C 001
A 63 F 13/58 (2014.01)	A 63 F 13/58	
A 63 F 13/537 (2014.01)	A 63 F 13/537	
A 63 F 13/42 (2014.01)	A 63 F 13/42	
A 63 F 13/428 (2014.01)	A 63 F 13/428	

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 14 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2015-80050 (P2015-80050)	(71) 出願人	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー
(22) 出願日	平成27年4月9日 (2015.4.9)		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
(62) 分割の表示	特願2014-131247 (P2014-131247) の分割	(74) 代理人	110001210 特許業務法人 Y K I 国際特許事務所
原出願日	平成26年6月26日 (2014.6.26)	(72) 発明者	渡部 辰城 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	徳武 ゆり絵 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
			F ターム (参考) 2C001 AA14 BA02 BC01

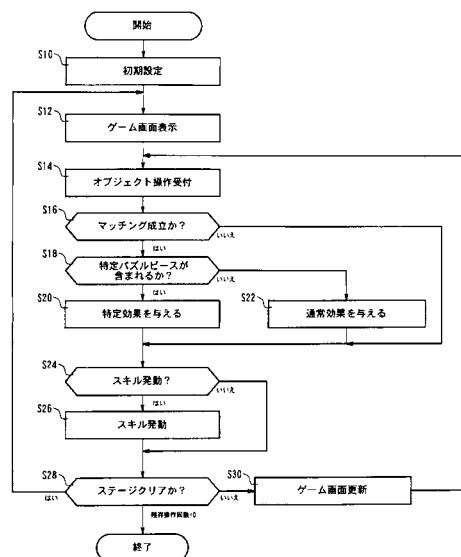
(54) 【発明の名称】電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラム

## (57) 【要約】

【課題】従来よりも嗜好性の高いパズルゲームを提供する。

【解決手段】複数のステージの各々において共通する複数種類のパズルピースをゲーム画面上に配置し、プレイヤによるパズルピースの移動によってパズルピースの配置が所定の条件を満たしたときにパズルピースを消去する電子ゲーム装置であって、複数のステージの各々において複数種類のパズルピースのうち1種類以上のパズルピースを特定パズルピースとして設定し、特定パズルピースが消去された場合と特定パズルピース以外の種類のパズルピースが消去された場合とでゲーム上の効果を異なる。

【選択図】図3



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数のステージから構成され、前記複数のステージの各々において前記複数のステージ間で共通する複数種類のパズルピースをゲーム画面上に配置し、プレイヤによる前記パズルピースの移動によって前記パズルピースの配置が所定の条件を満たしたときに当該条件を満たしたパズルピースを消去する電子ゲーム装置であって、

前記複数のステージの各々において前記複数種類のパズルピースのうち1種類以上のパズルピースを特定パズルピースとして設定し、前記複数のステージ毎に前記特定パズルピースとなる種類を変更しつつ、前記特定パズルピースが消去された場合と前記特定パズルピース以外の種類のパズルピースが消去された場合とでゲーム上の効果を異ならせることを特徴とする電子ゲーム装置。10

**【請求項 2】**

請求項1に記載の電子ゲーム装置であって、

前記特定パズルピースの種類は、前記複数のステージ毎にゲーム画面上に表示されるパズルピースに関連付けられており、

前記特定パズルピースが消去された場合、前記パズルピースに対するスキルポイントが加算され、前記スキルポイントが基準値以上となると特定のスキルを発動可能とすることを特徴とする電子ゲーム装置。

**【請求項 3】**

請求項2に記載の電子ゲーム装置であって、

前記特定パズルピースが消去された場合、前記複数種類のパズルピースのうち前記特定パズルピース以外のパズルピースが消去された場合に比べて前記スキルポイントの加算値を大きくすることを特徴とする電子ゲーム装置。20

**【請求項 4】**

請求項2又は3に記載の電子ゲーム装置であって、

前記ゲーム画面上に表示されたパズルピースに対して、プレイヤがスキル発動の入力を行った場合に前記スキルを発動させることを特徴とする電子ゲーム装置。

**【請求項 5】**

請求項1～4のいずれか1に記載の電子ゲーム装置であって、

所定の条件に応じて、前記複数種類のパズルピースの他に特殊パズルピースをゲーム画面上に配置し、前記特殊パズルピースが消去された場合にゲーム上の特殊な効果を与えることを特徴とする電子ゲーム装置。30

**【請求項 6】**

請求項5に記載の電子ゲーム装置であって、

前記特殊パズルピースは、前記特定パズルピースとの組み合わせが所定の条件を満たしたときに消去されることを特徴とする電子ゲーム装置。

**【請求項 7】**

コンピュータを、

複数のステージから構成され、前記複数のステージの各々において前記複数のステージ間で共通する複数種類のパズルピースをゲーム画面上に配置し、プレイヤによる前記パズルピースの移動によって前記パズルピースの配置が所定の条件を満たしたときに当該条件を満たしたパズルピースを消去し、40

前記複数のステージの各々において前記複数種類のパズルピースのうち1種類以上のパズルピースを特定パズルピースとして設定し、前記複数のステージ毎に前記特定パズルピースとなる種類を変更しつつ、前記特定パズルピースが消去された場合と前記特定パズルピース以外の種類のパズルピースが消去された場合とでゲーム上の効果を異ならせる電子ゲーム装置として機能させる電子ゲームプログラム。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラムに関する。

**【背景技術】****【0002】**

画面上部に敷き詰められた複数色のバブルをゲーム画面に表示させ他のバブルと連結させ、連結によって同色のバブルが3個以上の塊になったときにそれらのバブルをゲーム画面から消滅させ、消滅させたバブルの数が得点になるパズルゲームが知られている。このとき、消滅させたバブルに特定バブルが含まれているときに塊となったバブルを上昇させる処理を行う技術が開示されている（特許文献1）。

**【先行技術文献】**

10

**【特許文献】****【0003】****【特許文献1】特許第3681531号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、従来のパズルゲームでは、ゲームの演出やストーリー性に改善の余地があり、プレイヤーに対してより嗜好性が高いゲームを提供することが望まれている。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

20

本発明の1つの態様は、複数のステージから構成され、前記複数のステージの各々において前記複数のステージ間で共通する複数種類のパズルピースをゲーム画面上に配置し、プレイヤによる前記パズルピースの移動によって前記パズルピースの配置が所定の条件を満たしたときに当該条件を満たしたパズルピースを消去する電子ゲーム装置であって、前記複数のステージの各々において前記複数種類のパズルピースのうち1種類以上のパズルピースを特定パズルピースとして設定し、前記複数のステージ毎に前記特定パズルピースとなる種類を変更しつつ、前記特定パズルピースが消去された場合と前記特定パズルピース以外の種類のパズルピースが消去された場合とでゲーム上の効果を異ならせることを特徴とする電子ゲーム装置である。

**【0006】**

30

また、本発明の別の態様は、コンピュータを、複数のステージから構成され、前記複数のステージの各々において前記複数のステージ間で共通する複数種類のパズルピースをゲーム画面上に配置し、プレイヤによる前記パズルピースの移動によって前記パズルピースの配置が所定の条件を満たしたときに当該条件を満たしたパズルピースを消去し、前記複数のステージの各々において前記複数種類のパズルピースのうち1種類以上のパズルピースを特定パズルピースとして設定し、前記複数のステージ毎に前記特定パズルピースとなる種類を変更しつつ、前記特定パズルピースが消去された場合と前記特定パズルピース以外の種類のパズルピースが消去された場合とでゲーム上の効果を異ならせる電子ゲーム装置として機能させる電子ゲームプログラムである。

**【0007】**

40

ここで、前記特定パズルピースの種類は、前記複数のステージ毎にゲーム画面上に表示されるパズルピースに関連付けられており、前記特定パズルピースが消去された場合、前記パズルピースに対するスキルポイントが加算され、前記スキルポイントが基準値以上になると特定のスキルを発動可能とすることが好適である。

**【0008】**

また、前記特定パズルピースが消去された場合、前記複数種類のパズルピースのうち前記特定パズルピース以外のパズルピースが消去された場合に比べて前記スキルポイントの加算値を大きくすることが好適である。

**【0009】**

また、前記ゲーム画面上に表示されたパズルピースに対して、プレイヤがスキル発動の

50

入力を行った場合に前記スキルを発動させることが好適である。

【0010】

また、所定の条件に応じて、前記複数種類のパズルピースの他に特殊パズルピースをゲーム画面上に配置し、前記特殊パズルピースが消去された場合にゲーム上の特殊な効果を与えることが好適である。

【0011】

また、前記特殊パズルピースは、前記特定パズルピースとの組み合わせが所定の条件を満たしたときに消去されることが好適である。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、従来よりも嗜好性の高いパズルゲームを提供する電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の実施の形態における電子ゲーム装置の構成を示す図である。

【図2】本発明の実施の形態における電子ゲーム画像の表示例を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態における電子ゲームの処理を示すフローチャートである。

【図4】本発明の実施の形態におけるステージデータベースの例を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態におけるユーザデータベースの例を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態におけるパズルピースデータベースの例を示す図である。

【図7】本発明の実施の形態におけるマッチング条件データベースの例を示す図である。

【図8】本発明の実施の形態における味方キャラクタデータベースの例を示す図である。

【図9】本発明の実施の形態における敵キャラクタデータベースの例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

< 基本構成 >

本発明の実施の形態における電子ゲーム装置100は、図1に示すように、処理部10、記憶部12、入力部14及び出力部16を含んで構成される。電子ゲーム装置100は、携帯電話、スマートフォン、タブレット端末等の通信可能な携帯端末の基本構成を備えている。

【0015】

処理部10は、CPU等の演算処理を行う手段を含む。処理部10は、記憶部12に記憶されている電子ゲームプログラムを実行することによって、電子ゲーム装置100において電子ゲーム等の処理を実現することによってパズル型電子ゲームが提供される。記憶部12は、半導体メモリやメモリカード等の記憶手段を含む。記憶部12は、処理部10とアクセス可能に接続され、電子ゲームプログラム、処理に必要なデータ等の情報を記憶する。入力部14は、電子ゲーム装置100に情報を入力する手段を含む。入力部14は、例えば、ユーザからの入力を受けるタッチパネルやボタン等を備える。出力部16は、ユーザから入力情報を受け付けるためのユーザインターフェース画面(UI)等や電子ゲーム装置100での処理結果を出力する手段を含む。出力部16は、例えば、ユーザに対して画像を呈示するディスプレイを備える。

【0016】

また、電子ゲーム装置100は、通信部18を含んでもよい。通信部18は、情報通信網を介して、他の情報通信機器と情報をやり取りするためのインターフェースを含んで構成される。通信部18を含む場合、電子ゲーム装置100は外部のコンピュータ(サーバ)から電子ゲームに関する情報を取得し、以下に説明する処理(手段)の一部を外部のコンピュータにおいて行うように構成してもよい。

【0017】

パズル型の電子ゲームでは、図2に示すように、ゲーム画面200内に複数種類のパズ

10

20

30

40

50

ルピース P 1 ~ P 5 がパネル状に配置される。また、ゲーム画面 200 には、味方キャラクタ C 1 及び敵キャラクタ D 1 が表示される。そして、プレイヤからパズルピース P 1 ~ P 5 の位置の変更を受け付けて、パズルピースの位置変更によって複数のパズルピースの位置の関係がマッチング条件を満たしたときにゲーム上の効果、例えば味方キャラクタ C 1 から敵キャラクタ D 1 への攻撃が行われる。

#### 【 0 0 1 8 】

以下、図 3 のフローチャートに沿って、電子ゲーム装置 100 において電子ゲームプログラムを実行して行われる本実施の形態におけるパズル型の電子ゲーム処理について説明する。

#### 【 0 0 1 9 】

本実施の形態におけるパズルゲームは、複数のステージから構成され、ステージ毎に味方キャラクタ C 1 と敵キャラクタ D 1 が選択され、敵キャラクタ D 1 からの攻撃によって味方キャラクタ C 1 が倒される前に味方キャラクタ C 1 からの攻撃によって敵キャラクタ D 1 を倒すことができればステージがクリアされる。ステージがクリアされると次のステージのプレイが開始される。

#### 【 0 0 2 0 】

ステップ S 10 では、ステージの初期設定処理が行われる。このステップでの処理によって、電子ゲーム装置 100 は初期設定手段として機能する。処理部 10 は、電子ゲーム処理において必要とされるデータベース、画像データ等の情報を記憶部 12 から読み出す。本実施の形態における電子ゲームで使用されるデータベースは、ステージデータベース、ユーザデータベース、パズルピースデータベース、マッチング条件データベース、味方キャラクタデータベース、敵キャラクタデータベース及びゲーム効果データベースである。

#### 【 0 0 2 1 】

ステージデータベースには、電子ゲーム装置 100 において提供されるパズル型電子ゲームにおける複数のステージの各々に関する情報が記憶される。ステージデータベースには、図 4 に示すように、ステージ番号、登場する味方キャラクタ ID、登場する敵キャラクタ ID、特定パズルピースとなるパズルピース ID、使用する特殊パズルピースのパズルピース ID が関連付けて登録される。

#### 【 0 0 2 2 】

ユーザデータベースには、電子ゲームをプレイするプレイヤに関する情報が記憶される。ユーザデータベースには、図 5 に示すように、現在のステージ番号、パズルピースを操作できる残りの回数（操作回数）、スコア、現在の味方キャラクタのヒットポイント、現在の敵キャラクタのヒットポイント、必殺技ポイント（スキルポイント）及びフィーバーポイントが登録される。

#### 【 0 0 2 3 】

パズルピースデータベースには、電子ゲームで用いられるパズルピースに関するデータが記憶される。ここで、パズルピースとは、パズル型電子ゲームのゲーム画面 200 においてプレイヤが操作する対象である。パズル型電子ゲームでは、複数種類のパズルピースが用いられる。本実施の形態では、通常のパズルピースは 5 種類（P 1 ~ P 5）使用される。通常のパズルピースは、複数のステージにおいて共通に使用される。また、ステージ毎に通常のパズルピースのうち 1 種類が特定パズルピースとされる。また、通常のパズルピースの他に、消去されることによってゲーム上の特殊な効果を与える特殊なパズルピース（P 6, P 7 等）が設けられる。異なる種類のパズルピースは異なる色、図柄としてパズル型電子ゲームのゲーム画面 200 上において互いに判別可能とする。パズルピースデータベースには、図 6 に示すように、パズルピースに関するデータとしてパズルピース ID、パズルピースの画像データが登録される。

#### 【 0 0 2 4 】

マッチング条件データベースには、プレイヤの操作によって移動させられたパズルピースのゲーム画面 200 上での他のパズルピースとの位置の関係を示すマッチング条件に関

するデータが記憶される。マッチング条件データベースには、マッチングID及びマッチング条件が登録される。

#### 【0025】

マッチング条件は、図7に示すように、マッチング条件を満たすためのパズルピースの種類及びパズルピースを並べる型の組み合わせで表される。例えば、マッチングIDがM1で特定されるマッチング条件として、パズルピースP1を縦方向又は横方向に3つ以上並べるという条件が登録されている。なお、マッチング条件はこれらに限定されるものではない。順序を問わず異なる種類のパズルピースを決まった個数だけ特定の方向に並べるマッチング条件を設定してもよい。例えば、マッチングIDがM6で特定されるマッチング条件として、パズルピースP1, P2, P3を順不動に縦方向又は横方向に並べるという条件が登録されている。また、特定の順序で異なる種類のパズルピースを特定の個数だけ特定の方向に並べるマッチング条件を設定してもよい。例えば、図7において、マッチングIDがM7で特定されるマッチング条件として、パズルピースP1, P2, P3の順に縦方向又は横方向に並べるという条件が登録されている。

10

#### 【0026】

また、パズルピースを並べる型は、縦方向又は横方向に限定されず、斜め方向、L字型、T字型等の任意の方向にてもよい。

#### 【0027】

味方キャラクタデータベースには、ゲームに登場する味方キャラクタに関する情報が記憶される。味方キャラクタデータベースには、図8に示すように、キャラクタID、画像データ、攻撃力、ヒットポイントの初期値及び必殺技の種類が関連付けられて登録される。

20

#### 【0028】

敵キャラクタデータベースは、ゲームに登場する敵キャラクタに関する情報が記憶される。敵キャラクタデータベースには、図9に示すように、キャラクタID、画像データ、攻撃力及びヒットポイントの初期値が関連付けられて登録される。

20

#### 【0029】

処理部10は、新たなステージに移行すると、ユーザデータベースにおける現在のステージ番号を1増加させる。そして、ステージデータベースを参照して、現在のステージ番号に関連付けられている味方キャラクタID、敵キャラクタID、特定パズルピースID及び特殊パズルピースIDを読み出す。さらに、味方キャラクタデータベース、敵キャラクタデータベース、パズルピースデータベースを参照して、読み出された味方キャラクタID、敵キャラクタID、特定パズルピースID及び特殊パズルピースIDに関連付けられている情報を読み出す。また、読み出された味方キャラクタのヒットポイントの初期値及び敵キャラクタのヒットポイントの初期値をユーザデータベースの味方キャラクタ及び敵キャラクタのヒットポイントの現在値として登録する。

30

#### 【0030】

ステップS12では、ゲーム画面200の表示処理が行われる。このステップにおける処理によって、電子ゲーム装置100はゲーム画面表示手段として機能する。処理部10は、図2に示すようなパズルピースを配置したゲーム画面200を生成して出力部16に表示させる処理を行う。各ステージにおいて使用されるパズルピースは、通常のパズルピース（特定パズルピースとして指定される種類のパズルピースを含む）及びステージデータベースにてステージ毎に定められた特殊パズルピースのみとする。ゲーム画面200内に配置するパズルピースは、ゲームのステージ毎に予め定められた種類のパズルピースの配置をランダムに決定し、パズルピースデータベースを参照してそれぞれのパズルピースの画像データを読み出して表示させればよい。また、ゲームのステージ毎にゲーム画面200内におけるパズルピースの初期配置を予め設定しておいてもよい。

40

#### 【0031】

ゲーム画面200に表示された各パズルピースの位置情報（縦何列目、横何行目）はパズルピースの種類に関連付けられて記憶部12に記憶される。位置情報は、以下のス

50

ステップ S 14 でのパズルピース位置変更手段における処理によってパズルピースの位置が変更された場合に更新される。また、位置情報を参照することによって、パズルピースがマッチング条件を満たしたか否かの判定を行うことができる。

#### 【0032】

ステップ S 14 では、パズルピースの操作入力の受付処理が行われる。このステップにおける処理によって、電子ゲーム装置 100 はパズルピース位置変更手段として機能する。処理部 10 は、プレイヤからパズルピースの位置変更の入力を受け付ける。

#### 【0033】

例えば、ゲーム画面 200において隣り合うパズルピースを入れ替えるように位置の変更が可能とする。入力部 14 がタッチパネルの場合、出力部 16 に表示されたゲーム画面 200 のうち移動元となるパズルピースを指先等でタッチしたまま移動先となるパズルピースの位置まで指先を動かすことによって移動元のパズルピースと移動先のパズルピースとを入れ替えるようにすればよい。なお、パズルピースの位置の変更方法は、これに限定されるものではなく、電子ゲーム毎に決められた条件を満たすようにすればよい。

10

#### 【0034】

また、パズルピースの位置の変更操作は、ユーザデータベースに登録されている操作残回数の範囲内において可能とすればよい。例えば、1ステージ毎に操作可能な回数を設定し、その操作可能な残回数の範囲内であればパズルピースの位置の変更の入力を受け付けるようにすればよい。残り操作回数は、ゲーム画面 200 に表示させることが好適である。

20

#### 【0035】

処理部 10 は、パズルピースの操作入力を受け付けると、次の操作入力を受け付ける前にステップ S 16 に処理を移行させる。

#### 【0036】

ステップ S 16 では、マッチング条件が成立したか否かが判断される。このステップにおける処理によって、電子ゲーム装置 100 はマッチング処理手段として機能する。処理部 10 は、記憶部 12 からゲーム画面 200 上の各パズルピースの位置情報を読み出し、ステップ S 14 において受け付けられたパズルピースの操作によって、マッチング条件データベースに登録されているマッチング条件のいずれかが満たされたか否かを判定する。

30

#### 【0037】

処理部 10 は、プレイヤの操作によって移動させられたパズルピースのゲーム画面 200 上での他のパズルピースとの位置の関係がマッチング条件データベースのマッチング条件に合致した場合にはステップ S 18 に処理を移行させ、そうでない場合にはステップ S 24 に処理を移行させる。

#### 【0038】

例えば、操作によってパズルピース P 1 が縦方向又は横方向に 3 つ以上並べられた場合、マッチング ID が M 1 で特定されるマッチング条件を満たすのでステップ S 18 に処理を移行させる。

#### 【0039】

ステップ S 18 では、マッチング条件が成立したパズルピース群に特定パズルピースが含まれているか否かが判定される。このステップにおける処理によって、電子ゲーム装置 100 は特定マッチング処理手段として機能する。特定パズルピースは、ステージデータベースにステージ毎に登録されている。特定パズルピースは、複数設けられている通常のパズルピースのうち 1 種類がステージ毎に設定される。処理部 10 は、マッチング条件が成立したパズルピース群に特定パズルピースが含まれていれば処理をステップ S 20 に移行させ、そうでなければ処理をステップ S 22 に移行させる。

40

#### 【0040】

例えば、現在ステージ 1 がプレイされている場合、図 4 のステージデータベースを参照すると、通常のパズルピースである「P 1, P 2, P 3, P 4, P 5」のうち「P 1」が特定パズルピースとして登録されている。したがって、特定パズルピースを含むマッチン

50

グ条件、すなわち図7のマッチング条件データベースにおけるマッチングIDが「M1」、「M6」及び「M7」のマッチング条件が満たされた場合にはステップS20に処理を移行させ、それ以外のマッチング条件が満たされた場合にはステップS22に処理を移行させる。他のステージについても同様である。

#### 【0041】

このように、特定パズルピースを設定しておくことによって、他のステージでは通常のパズルピースとして扱われるパズルピースが特定のステージでは特定パズルピースとして扱われるようになることができる。

#### 【0042】

なお、特定パズルピースは、同様にステージ毎に設定される味方キャラクタの特徴に応じて設定することが好適である。例えば、ステージ毎に割り当てられる味方キャラクタの色と同系色のパズルピースを特定パズルピースとして割り当てることが好適である。また、例えば、ステージ毎に割り当てられる味方キャラクタの外観を想起させる外観を有するパズルピースを特定パズルピースとして割り当てることが好適である。このように、味方キャラクタと特定パズルピースとを関連付けることによって、プレイヤは各ステージにおいてどのパズルピースが特定パズルピースであるかを把握し易くなる。

#### 【0043】

ステップS20では、特定パズルピースを含むマッチング条件が満たされたときにゲーム上の効果を与える処理が行われる。このステップにおける処理によって、電子ゲーム装置100は特定効果付与手段として機能する。特定パズルピースを含むマッチング条件が満たされたときに与えられるゲーム上の効果は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、敵キャラクタへの攻撃、必殺技ポイントの加算及びスコアの加算とする。

#### 【0044】

処理部10は、味方キャラクタデータベースを参照して、現在のステージに割り当てられている味方キャラクタの攻撃力を読み出し、その攻撃力に応じてユーザデータベースに登録されている敵キャラクタの現在のヒットポイントの値を減ずる処理を行う。また、これに併せて、ゲーム画面200上の味方キャラクタC1から敵キャラクタD1へ攻撃が行われたことを示す表示を行ってもよい。また、攻撃に応じてプレイヤのスコアを増加させる。処理部10は、ユーザデータベースのスコアの値を増加させる処理を行う。増加させるスコアの値は、特に限定されるものではなく、一定としてもよいし、マッチング条件を満たして消去されるパズルピースの数に連動させててもよいし、敵キャラクタへの攻撃の値に連動させることによってもよい。

#### 【0045】

なお、ここでの敵キャラクタへの攻撃処理では、後述するステップS22における敵キャラクタへの攻撃処理よりも攻撃力を高め、敵キャラクタのヒットポイントの減算値をより大きくすることが好適である。例えば、ステップS20では味方キャラクタの攻撃力を2倍した値を敵キャラクタの現在のヒットポイントの値を減ずる処理とし、ステップS22では味方キャラクタの攻撃力を敵キャラクタの現在のヒットポイントの値を減ずる処理とする。これにより、プレイヤに対して現ステージのキャラクタに対応する特定パズルピースを消去してより高いゲーム上の効果を得ようとする動機を与えることができる。

#### 【0046】

また、処理部10は、ユーザデータベースを参照して、現在の必殺技ポイントを加算する。また、これに併せて、ゲーム画面200上に表示された必殺技ポイントの表示を更新する。例えば、ユーザデータベースを参照して、現在の必殺技ポイントを2増加させる。

#### 【0047】

なお、ここでの必殺技ポイントの加算処理では、後述するステップS22における必殺技ポイントの加算処理よりも加算されるポイントの加算値を大きくすることが好適である。例えば、ステップS20では必殺技ポイントを2増加させる処理とし、ステップS22では必殺技ポイントを1増加させる処理とする。これにより、プレイヤに対して現ステージのキャラクタに対応する特定パズルピースを消去してより高いゲーム上の効果を得よう

10

20

30

40

50

とする動機を与えることができる。

【0048】

ステップS22では、特定パズルピースを含まないマッチング条件が満たされたときのゲーム上の効果を与える処理が行われる。このステップの処理によって、電子ゲーム装置100は通常効果付与手段として機能する。特定パズルピースを含まないマッチング条件が満たされたときに与えられるゲーム上の効果は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、敵キャラクタへの攻撃、スコアの加算及び必殺技ポイントの加算とする。

【0049】

10  
処理部10は、味方キャラクタデータベースを参照して、現在のステージに割り当てられている味方キャラクタの攻撃力を読み出し、その攻撃力に応じてユーザデータベースに登録されている敵キャラクタの現在のヒットポイントの値を減ずる処理を行う。また、これに併せて、ゲーム画面200上の味方キャラクタC1から敵キャラクタD1へ攻撃が行われたことを示す表示を行ってもよい。また、攻撃に応じてプレイヤのスコアを増加させる。処理部10は、ユーザデータベースのスコアの値を増加させる処理を行う。増加させるスコアの値は、特に限定されるものではなく、一定としてもよいし、マッチング条件を満たして消去されるパズルピースの数に連動させてもよいし、敵キャラクタへの攻撃の値に連動させるようにしてもよい。なお、上述したように、ここでの敵キャラクタへの攻撃処理では、ステップS20における敵キャラクタへの攻撃処理よりも攻撃力を低めるようにすることが好適である。

【0050】

20  
また、処理部10は、ユーザデータベースを参照して、現在の必殺技ポイントを増加させる。また、これに併せて、ゲーム画面200上に表示された必殺技ポイントの表示を更新する。例えば、ユーザデータベースを参照して、現在の必殺技ポイントを1増加させる。なお、上述したように、ここでの必殺技ポイントの加算処理では、ステップS20における加算されるポイントの値を小さくすることが好適である。また、このステップでは、必殺技ポイントを加算しないようにしてもよい。

【0051】

30  
また、敵キャラクタから味方キャラクタへの攻撃が行われるようにしてもよい。例えば、味方キャラクタから敵キャラクタへの攻撃が所定回数行われる毎に敵キャラクタから味方キャラクタへの攻撃が行われるようにする。処理部10は、敵キャラクタデータベースを参照して、現在のステージに割り当てられている敵キャラクタの攻撃力を読み出し、その攻撃力に応じてユーザデータベースに登録されている味方キャラクタの現在のヒットポイントの値を減ずる処理を行う。また、これに併せて、ゲーム画面200上の敵キャラクタD1から味方キャラクタC1へ攻撃が行われたことを示す表示を行ってもよい。

【0052】

40  
ステップS24では、スキル発動の指示が行われた否かが判定される。このステップの処理によって、電子ゲーム装置100はスキル受付手段として機能する。本実施の形態では、必殺技ポイントが基準値以上となるとゲーム上の効果として味方キャラクタ毎に定められた必殺技を用いることができる。なお、基準値は、必殺技の種類毎に設定してもよいし、必殺技の種類に関わらず一定値としてもよい。

【0053】

必殺技は、ユーザデータベースの必殺技ポイントが基準値以上の値となっていれば発動可能となる。処理部10は、ユーザデータベースを参照して現在の必殺技ポイントを読み出し、読み出された必殺技ポイントが基準値以上となつていれば必殺技(スキル)の発動を受け付ける処理を行う。例えば、ゲーム画面200上に表示された味方キャラクタの画像領域をタップすることによって必殺技の発動が受け付けられるようにすればよい。プレイヤが必殺技の発動を指示した場合には処理をステップS26に移行させ、そうでない場合には処理をステップS28に移行させる。

【0054】

ステップS26では、スキルの発動が行われたときのゲーム上の効果を与える処理が行

10

20

30

40

50

われる。このステップの処理によって、電子ゲーム装置 100 はスキル発動手段として機能する。実行される必殺技（スキル）は、特に限定されるものではないが、例えば、任意の列（行）のパズルピースが消去される、残り操作回数を減らすことなくパズルピースを移動させることができる、プレイヤが選択したパズルピースを消去することができる、プレイヤが選択したパズルピースの場所を入れ替える、味方キャラクタから敵キャラクタへの攻撃により敵キャラクタのヒットポイントを減少させる、等の処理とすることができます。

#### 【0055】

ステップ S28 では、ステージがクリアされたか否かの判定が行われる。このステップの処理によって、電子ゲーム装置 100 はクリア判定処理手段として機能する。処理部 10 10 は、ユーザデータベースを参照して、敵キャラクタの現在のヒットポイントが 0 以下になった否かを判定し、0 以下となっていればステージがクリアされたものと判定する。ステージがクリアされた場合、処理をステップ S10 に戻して次のステージの処理を開始させる。

#### 【0056】

なお、ステージがクリアされた場合、そのステージに割り当てられている味方キャラクタの特性を変更してもよい。例えば、そのステージに割り当てられている味方キャラクタの攻撃力を増加させたり、必殺技による効果を増加させたり、パズルピースを消去したときのスコアを増加させたりしてもよい。または、ステージがクリアされた場合に、ゲームポイントをユーザに付与し、ユーザはゲームポイントを用いてそのステージに割り当てられている味方キャラクタの攻撃力を増加させたり、必殺技による効果を増加させたり、パズルピースを消去したときのスコアを増加させたりすることを可能にしてもよい。

#### 【0057】

また、プレイヤがパズルピースを操作できる操作回数の残数が 0 となった場合及び味方キャラクタの現在のヒットポイントが 0 以下になった場合にはゲームを終了させる。処理部 10 20 は、ユーザデータベースを参照して、残り操作回数が 0 以下となった場合又は味方キャラクタの現在のヒットポイントが 0 以下となった場合にゲームオーバーとし、そうでない場合にはステップ S30 に処理を移行させる。

#### 【0058】

ステップ S30 では、ゲーム画面の更新処理が行われる。このステップにおける処理によって、電子ゲーム装置 100 はゲーム画面更新手段として機能する。処理部 10 30 は、ステップ S16 においてマッチング条件が成立したとされたパズルピースをゲーム画面 200 から消去し、消去された位置に新たなパズルピースを表示させる処理を行う。新たに表示させるパズルピースは、ゲームのステージ毎に予め定められた種類のパズルピースからランダムに選択してもよいし、予め定められた規則に沿って選択してもよい。ゲーム画面 200 の更新が終了すると、処理をステップ S14 に戻す。

#### 【0059】

以上のように、本実施の形態におけるパズル型電子ゲームにおける電子ゲーム処理方法が実行される。このとき、他のステージでは通常のパズルピースとして用いられるパズルピースが特定のステージでは特定パズルピースとして用いられることによって、パズルゲームとしての戦略性を高めることができる。また、特定パズルピースをステージの味方キャラクタと関連付けることによって、パズルゲームにおけるストーリー性を高めることができる。したがって、パズル型電子ゲームの嗜好性を高めることができ、プレイヤに飽きられにくい電子ゲームを提供することができる。

#### 【0060】

<変形例 1 >

上記実施の形態において特殊パズルピースによる処理を適用してもよい。特殊パズルピースは、通常のパズルピースと異なる種類のパズルピースであり、ランダム又は所定の条件に応じて通常のパズルピースの代わりにゲーム画面 200 上に表示される。

#### 【0061】

10

20

30

40

50

特殊パズルピースは、他のパズルピースの代りとなりマッチング条件を満たすものとして扱えばよい。例えば、通常のパズルピースがP1～P5であり、特殊パズルピースがP6である場合、2つのP1と1つのP1が縦方向又は横方向に揃えられたときにマッチング条件「M1」が満たされたものとして扱うようにすればよい。同様に、他の種類の通常のパズルピースとの特殊パズルピースとの組み合わせによってもマッチング条件が満たされるものとして扱ってもよい。

#### 【0062】

特殊パズルピースを含むマッチング条件が満たされた場合にはゲーム上の効果を与える。ゲーム上の効果としては、例えば、特殊パズルピースを含む1行（又は1列）のパズルピースを全部消去する、当該特殊パズルピースから所定の範囲内にあるパズルピースを全部消去する、当該特殊パズルピースを移動させた先のパズルピースと同種類のパズルピースを全部消去する、等とすればよい。なお、これらのゲーム上の効果のそれぞれに対して異なる特殊パズルピースを割り当てることが好適である。また、消去されたパズルピースの数に連動させてスコアを加算してもよい。

10

#### 【0063】

また、特殊パズルピースを含むマッチング条件が満たされた場合にフィーバーポイントを加算し、当該フィーバーポイントが基準値以上となった場合にフィーバーモードに突入するように処理してもよい。例えば、処理部10は、特殊パズルピースを含むマッチング条件が満たされた場合にユーザデータベースに登録されているフィーバーポイントを1増加させ、当該フィーバーポイントが5以上となった場合にフィーバーモードに突入するように処理する。フィーバーモードでは、パズルピースが消去されて新たなパズルピースを出現させるときに通常モードのときに比べて特定パズルピースがより高い確率で出現するように処理を行う。

20

#### 【0064】

これによって、特定パズルピースを含むマッチング条件を満たすようにプレイすることが容易となり、敵キャラクタに対する攻撃をより強くし、スコアをアップさせることができる。

30

#### 【0065】

なお、特殊パズルピースと特定パズルピースとの組み合わせによりマッチング条件が満たされた場合のみにフィーバーポイントを加算するようにしてもよい。このように特定パズルピースと特殊パズルピースとを組み合わせることにより、パズルゲームとしての戦略性を高めることができる。また、パズルゲームにおけるストーリー性を高めることができる。

#### 【0066】

##### <変形例2>

上記実施の形態において、ステージクリアの条件がスコアを所定値以上貯めることであってもよい。すなわち、図3のステップS28において、処理部10は、ユーザデータベースを参照して、ユーザが獲得したスコアがステージのクリア条件となっているスコア以上であればステージがクリアされたものと判定する。

40

#### 【0067】

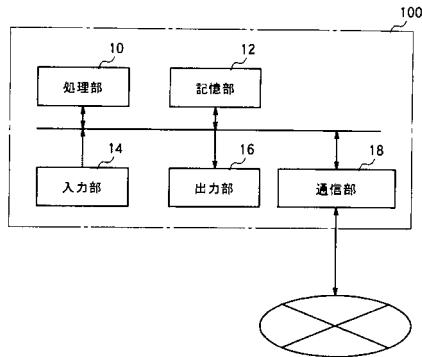
この場合、敵キャラクタのヒットポイントの値等を管理しなくてもよい。また、味方キャラクタから敵キャラクタへ（又はその逆）の攻撃は、単なるゲーム上の演出として表示するようにしてもよい。

#### 【符号の説明】

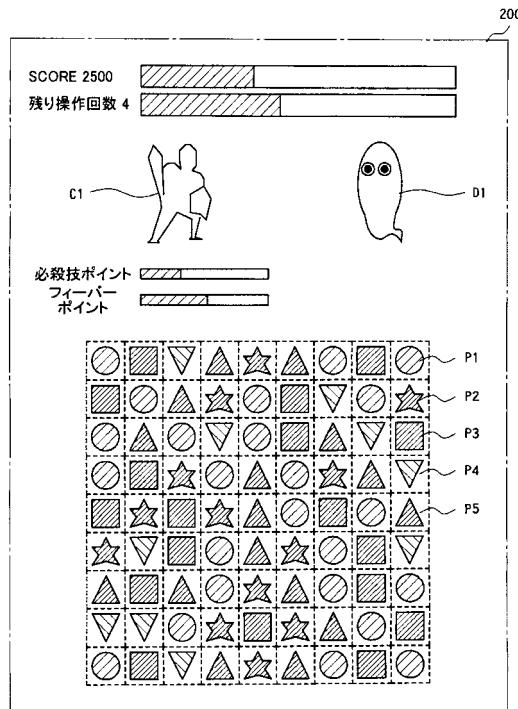
#### 【0068】

10 処理部、12 記憶部、14 入力部、16 出力部、18 通信部、100  
電子ゲーム装置、200 ゲーム画面。

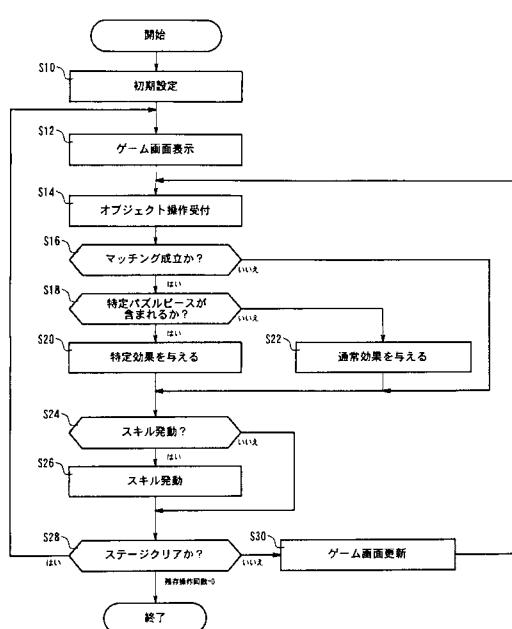
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

ステージデータベース				
ステージ番号	味方ID	敵ID	特定パズルID	特殊パズルID
1	C1	D1	P1	P6
2	C2	D2	P2	P7
3	C3	D3	P3	P8
4	C4	D4	P4	P6,P9
5	C5	D5	P5	P7,P10
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図5】

ユーザーデータベース	
現在のステージ	1
残り回数	4
スコア	2700
敵キャラクタHP	15
必殺技ポイント	8
フィーバーポイント	4
⋮	⋮

【図6】

パズルピースデータベース	
パズルピースID	画像データ
P1	P1.jpg
P2	P2.jpg
P3	P3.jpg
P4	P4.jpg
P5	P5.jpg
P6	P6.jpg
P7	P7.jpg
⋮	⋮

【図7】

マッチング条件データベース		マッチング条件	順序
マッチングID	オブジェクトの組み合わせ	型	順序
M1	P1,P1,P1	縦、横	-
M2	P2,P2,P2	縦、横	-
M3	P3,P3,P3	横、横	-
M4	P4,P4,P4	縦、横	-
M5	P5,P5,P5	縦、横	-
M6	P1,P2,P3	縦、横	順不動
M7	P1,P2,P3	縦、横	順序通り
⋮	⋮	⋮	⋮

【図8】

味方キャラクタデータベース				
キャラクタID	画像データ	攻撃力	HP	必殺技
C1	C1.jpg	5	30	A1
C2	C2.jpg	6	40	A2
C3	C3.jpg	7	50	A3
C4	C4.jpg	8	60	A4
C5	C5.jpg	9	70	A5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図9】

敵キャラクタデータベース			
キャラクタID	画像データ	攻撃力	HP
D1	D1.jpg	4	20
D2	D2.jpg	5	30
D3	D3.jpg	6	40
D4	D4.jpg	7	50
D5	D5.jpg	8	60
⋮	⋮	⋮	⋮

---

フロントページの続き

(51) Int.CI.

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/80

テーマコード(参考)

E