

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6246665号
(P6246665)

(45) 発行日 平成29年12月13日(2017.12.13)

(24) 登録日 平成29年11月24日(2017.11.24)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80 E
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/2145 (2014.01)	A 6 3 F 13/2145

請求項の数 7 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2014-117705 (P2014-117705)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成26年6月6日(2014.6.6)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2013-203531 (P2013-203531) の分割		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
原出願日	平成25年9月30日(2013.9.30)	(74) 代理人	110001210 特許業務法人 Y K I 国際特許事務所
(65) 公開番号	特開2015-66428 (P2015-66428A)	(72) 発明者	鈴木 利宜 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式
(43) 公開日	平成27年4月13日(2015.4.13)		会社 ディー・エヌ・エー内
審査請求日	平成28年9月16日(2016.9.16)	(72) 発明者	山口 誠 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	稲川 昌俊 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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ装置、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤキャラクタ、敵キャラクタ及び複数の属性が混在するパネルをタイル状にゲーム画像として生成するゲーム画像生成手段と、

1 ターン毎に、前記プレイヤキャラクタを起点として前記複数の属性が混在するパネルのうち隣り合う同一属性のパネルを選択する入力を受けて、選択されたパネルの属性と、前記プレイヤキャラクタが攻撃対象とした敵キャラクタの属性との関係に応じて当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する敵ダメージ決定手段と、

1 ターン毎に敵キャラクタがゲーム画像上を移動し、前記プレイヤキャラクタと当該敵キャラクタとの相対的な位置の関係に応じて前記プレイヤキャラクタに与えるダメージを決定するプレイヤダメージ決定手段と、
を備えるサーバ装置。

【請求項2】

請求項1に記載のサーバ装置であって、

前記敵ダメージ決定手段は、連続的に選択されたパネルの数に応じてダメージを決定するサーバ装置。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のサーバ装置であって、

前記敵ダメージ決定手段は、複数の前記敵キャラクタを攻撃対象として、当該敵キャラクタに与えるダメージを決定するサーバ装置。

【請求項 4】

プレイヤーキャラクタ、敵キャラクタ及び複数の属性が混在するパネルをタイル状にゲーム画像として表示する表示手段と、

1 ターン毎に、前記プレイヤーキャラクタを起点として前記複数の属性が混在するパネルのうち隣り合う同一属性のパネルを選択する入力を受け付ける入力手段と、

前記入力手段で選択されたパネルの属性と、前記プレイヤーキャラクタが攻撃対象とした敵キャラクタの属性との関係に応じて当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する敵ダメージ決定手段と、

1 ターン毎に敵キャラクタがゲーム画像上を移動し、前記プレイヤーキャラクタと当該敵キャラクタとの相対的な位置の関係に応じて前記プレイヤーキャラクタに与えるダメージを決定するプレイヤーダメージ決定手段と、
を備える電子ゲーム装置。

10

【請求項 5】

請求項 4 に記載の電子ゲーム装置であって、

前記敵ダメージ決定手段は、前記入力手段において連続的に選択されたパネルの数に応じてダメージを決定する電子ゲーム装置。

【請求項 6】

請求項 4 又は 5 に記載の電子ゲーム装置であって、

前記敵ダメージ決定手段は、複数の前記敵キャラクタを攻撃対象として、当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する電子ゲーム装置。

20

【請求項 7】

コンピュータを、

プレイヤーキャラクタ、敵キャラクタ及び複数の属性が混在するパネルをタイル状にゲーム画像として表示する表示手段と、

1 ターン毎に、前記プレイヤーキャラクタを起点として前記複数の属性が混在するパネルのうち隣り合う同一属性のパネルを選択する入力を受け付ける入力手段と、

前記入力手段で選択されたパネルの属性と、前記プレイヤーキャラクタが攻撃対象とした敵キャラクタの属性との関係に応じて当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する敵ダメージ決定手段と、

1 ターン毎に敵キャラクタがゲーム画像上を移動し、前記プレイヤーキャラクタと当該敵キャラクタとの相対的な位置の関係に応じて前記プレイヤーキャラクタに与えるダメージを決定するプレイヤーダメージ決定手段と、
して機能させる電子ゲームプログラム。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パネルの選択により進行するサーバ装置、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】

複数種類のパネルがタイル状に配置されたゲーム画像を表示し、同じ種類のパネルをなぞることによってゲーム上の効果を与える電子ゲームが提案されている（非特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献 1】 <https://itunes.apple.com/jp/app/dungeon-raid/id403090531?mt=8>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

50

ところで、従来の電子ゲームでは、ゲーム画像上にプレイヤーキャラクタが表示されないため、プレイヤー（ユーザ）に対して単にパズルを解いているという印象を強く与え、プレイヤー（ユーザ）がゲームに感情移入し難かった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、パネルの選択により進行する電子ゲームにおいて、より興趣性及び戦略性に富んだ電子ゲームを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明の1つの態様は、プレイヤーキャラクタ、敵キャラクタ及び複数の属性が混在するパネルをタイル状にゲーム画像として生成するゲーム画像生成手段と、1ターン毎に、前記プレイヤーキャラクタを起点として前記複数の属性が混在するパネルのうち隣り合う同一属性のパネルを選択する入力を受けて、選択されたパネルの属性と、前記プレイヤーキャラクタが攻撃対象とした敵キャラクタの属性との関係に応じて当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する敵ダメージ決定手段と、1ターン毎に敵キャラクタがゲーム画像上を移動し、前記プレイヤーキャラクタと当該敵キャラクタとの相対的な位置の関係に応じて前記プレイヤーキャラクタに与えるダメージを決定するプレイヤーダメージ決定手段と、を備えるサーバ装置である。

【 0 0 0 7 】

ここで、前記敵ダメージ決定手段は、連続的に選択されたパネルの数に応じてダメージを決定することが好適である。

【 0 0 0 8 】

また、前記敵ダメージ決定手段は、複数の前記敵キャラクタを攻撃対象として、当該敵キャラクタに与えるダメージを決定することが好適である。

【 0 0 1 2 】

本発明の別の態様は、プレイヤーキャラクタ、敵キャラクタ及び複数の属性が混在するパネルをタイル状にゲーム画像として表示する表示手段と、1ターン毎に、前記プレイヤーキャラクタを起点として前記複数の属性が混在するパネルのうち隣り合う同一属性のパネルを選択する入力を受け付ける入力手段と、前記入力手段で選択されたパネルの属性と、前記プレイヤーキャラクタが攻撃対象とした敵キャラクタの属性との関係に応じて当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する敵ダメージ決定手段と、1ターン毎に敵キャラクタがゲーム画像上を移動し、前記プレイヤーキャラクタと当該敵キャラクタとの相対的な位置の関係に応じて前記プレイヤーキャラクタに与えるダメージを決定するプレイヤーダメージ決定手段と、を備える電子ゲーム装置である。

【 0 0 1 3 】

本発明の別の態様は、コンピュータを、プレイヤーキャラクタ、敵キャラクタ及び複数の属性が混在するパネルをタイル状にゲーム画像として表示する表示手段と、1ターン毎に、前記プレイヤーキャラクタを起点として前記複数の属性が混在するパネルのうち隣り合う同一属性のパネルを選択する入力を受け付ける入力手段と、前記入力手段で選択されたパネルの属性と、前記プレイヤーキャラクタが攻撃対象とした敵キャラクタの属性との関係に応じて当該敵キャラクタに与えるダメージを決定する敵ダメージ決定手段と、1ターン毎に敵キャラクタがゲーム画像上を移動し、前記プレイヤーキャラクタと当該敵キャラクタとの相対的な位置の関係に応じて前記プレイヤーキャラクタに与えるダメージを決定するプレイヤーダメージ決定手段と、して機能させる電子ゲームプログラムである。

【 0 0 1 4 】

ここで、前記敵ダメージ決定手段は、前記入力手段において連続的に選択されたパネルの数に応じてダメージを決定することが好適である。

【 0 0 1 5 】

また、前記敵ダメージ決定手段は、複数の前記敵キャラクタを攻撃対象として、当該敵

キャラクタに与えるダメージを決定することが好適である。

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、パネルの選択により進行する電子ゲームにおいて、より興趣性及び戦略性に富んだ電子ゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本発明の実施の形態における電子ゲームシステム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ゲーム端末の構成を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態におけるサーバの構成を示す図である。

【図4】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5】本発明の実施の形態における電子ゲーム処理のフローチャートである。

【図6】本発明の実施の形態におけるステージデータベースの登録例を示す図である。

【図7】本発明の実施の形態におけるプレイヤーキャラクタデータベースの登録例を示す図である。

【図8】本発明の実施の形態における装備アイテムデータベースの登録例を示す図である。

【図9】本発明の実施の形態における電子ゲーム画像の背景画像の例を示す図である。

【図10】本発明の実施の形態におけるパネル配置データベースの登録例を示す図である。

【図11】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登録例を示す図である。

【図12】本発明の実施の形態における敵キャラクタ配置データベースの登録例を示す図である。

【図13】本発明の実施の形態における敵キャラクタステータスデータベースの登録例を示す図である。

【図14】本発明の実施の形態における攻撃パネルデータベースの登録例を示す図である。

【図15】本発明の実施の形態におけるパネルの選択例を示す図である。

【図16】本発明の実施の形態におけるプレイヤーキャラクタの移動の表示例を示す図である。

【図17】本発明の実施の形態におけるAPを用いた処理のフローチャートである。

【図18】本発明の実施の形態におけるAPデータベースの登録例を示す図である。

【図19】本発明の実施の形態におけるAPメニュー画像の表示例を示す図である。

【図20】本発明の実施の形態におけるアイテムを用いた処理のフローチャートである。

【図21】本発明の実施の形態におけるアイテムデータベースの登録例を示す図である。

【図22】本発明の実施の形態におけるアイテムメニュー画像の表示例を示す図である。

【図23】本発明の実施の形態における宝箱データベースの登録例を示す図である。

【図24】本発明の実施の形態におけるパネルの選択例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

本発明の実施の形態における電子ゲームシステムは、図1に示すように、ゲーム端末100及びサーバ102を含んで構成される。ゲーム端末100とサーバ102は、インターネット等の情報網104を介して、互いに情報を交換することができるように接続される。

【0022】

ゲーム端末100は、図2に示すように、処理部10、記憶部12、入力部14、出力部16及びネットワークインターフェース18を含んで構成される。すなわち、ゲーム端末100は、コンピュータの基本構成を備えており、一般的なPC、スマートフォン、タブレット、携帯電話機等とすることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

処理部 1 0 は、C P U 等の演算処理を行う手段を含む。処理部 1 0 は、記憶部 1 2 に記憶されている電子ゲームプログラム（ウェブアプリケーション、ネイティブアプリケーションを問わない）を実行することによって、本実施の形態における電子ゲーム処理を実現する。記憶部 1 2 は、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶手段を含む。記憶部 1 2 は、処理部 1 0 とアクセス可能に接続され、電子ゲームプログラム、電子ゲームで必要とされる情報、ユーザからの入力された入力情報等を記憶する。入力部 1 4 は、ゲーム端末 1 0 0 に情報を入力する手段を含む。入力部 1 4 は、例えば、ユーザからの入力を受けるタッチパネル、操作ボタン、キーボード等を備える。出力部 1 6 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像（U I ）等やゲーム画像を出力する手段を含む。出力部 1 6 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。ネットワークインターフェース 1 8 は、ゲーム端末 1 0 0 を情報網 1 0 4 に接続して情報の入出力を行う。ネットワークインターフェース 1 8 により、ゲーム端末 1 0 0 は情報網 1 0 4 を介してサーバ 1 0 2 と情報交換が可能となる。

10

【 0 0 2 4 】

また、サーバ 1 0 2 は、図 3 に示すように、処理部 2 0、記憶部 2 2、入力部 2 4、出力部 2 6 及びネットワークインターフェース 2 8 を含んで構成される。すなわち、サーバ 1 0 2 は、コンピュータの基本構成を備えており、一般的なサーバコンピュータ等とすることができる。

20

【 0 0 2 5 】

処理部 2 0 は、C P U 等の演算処理を行う手段を含む。処理部 2 0 は、記憶部 2 2 に記憶されている電子ゲームサーバプログラムを実行することによって、本実施の形態における電子ゲーム処理を実現する。記憶部 2 2 は、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶手段を含む。記憶部 2 2 は、処理部 2 0 とアクセス可能に接続され、電子ゲームサーバプログラム、電子ゲームで必要とされる情報等を記憶する。入力部 2 4 は、サーバ 1 0 2 に情報を入力する手段を含む。入力部 2 4 は、例えば、ゲーム管理者からの入力を受けるキーボード等を備える。出力部 2 6 は、ゲームの管理を行うための画像等を出力する手段を含む。出力部 2 6 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。ネットワークインターフェース 2 8 は、サーバ 1 0 2 を情報網 1 0 4 に接続して情報の入出力を行う。ネットワークインターフェース 2 8 により、サーバ 1 0 2 は情報網 1 0 4 を介して情報交換が可能となる。

30

【 0 0 2 6 】

本実施の形態における電子ゲームシステムは、図 4 に例示するようなゲーム画像 2 0 0 をゲーム端末 1 0 0 の出力部 1 6 に表示させてパズルゲームを実行する。ゲーム画像 2 0 0 には、プレイヤーキャラクタ 3 0、複数種類のパネル 3 2 ~ 3 6、敵キャラクタ 3 8 及び障害物 4 0 が含まれる。プレイヤー（ユーザ）は、ゲーム端末 1 0 0 の入力部 1 4 を用いて、ゲーム画像 2 0 0 上のパネル 3 2 ~ 3 6、敵キャラクタ 3 8 をなぞって選択することによりゲーム上の効果を得る。

【 0 0 2 7 】

以下、図 5 のフローチャートを参照しつつ、本実施の形態における電子ゲーム処理について説明する。

40

【 0 0 2 8 】

本実施の形態では、ゲーム端末 1 0 0 は予めサーバ 1 0 2 からダウンロードされたウェブアプリケーションである電子ゲームアプリケーションを実行することにより、サーバ 1 0 2 から電子ゲームの進行に必要なデータを受信すると共に、プレイヤーによる入力をサーバ 1 0 2 へ送信する。サーバ 1 0 2 は、電子ゲームサーバプログラムを実行することによって、ゲーム端末 1 0 0 からゲームの進行に必要な情報を受信し、それに応じてゲーム上の効果を与える処理やゲーム画像データの生成等の処理を行い、ゲーム端末 1 0 0 にゲームの進行に必要な情報を送信する。このように、本実施の形態では、ゲーム端末 1 0 0 とサーバ 1 0 2 とが共同して、ゲーム端末 1 0 0 におけるプレイヤーへの電子ゲームの提供を

50

実現する。

【 0 0 2 9 】

ステップ S 1 0 では、ゲーム端末 1 0 0 からのログイン処理が行われる。電子ゲームを開始しようとするプレイヤー（ユーザ）は、ゲーム端末 1 0 0 の入力部 1 4 からサーバ 1 0 2 へのログインを行うための情報を入力する。例えば、サーバ 1 0 2 において電子ゲームを提供するための URL を入力してサーバ 1 0 2 にアクセスし、ユーザ ID やパスワードを入力する。ログインに必要な情報は、ゲーム端末 1 0 0 からサーバ 1 0 2 に送信される。

【 0 0 3 0 】

ステップ S 1 2 では、サーバ 1 0 2 においてログインの認証処理が行われる。サーバ 1 0 2 は、ステップ S 1 0 においてゲーム端末 1 0 0 から送信された情報を受信し、プレイヤー（ユーザ）にログインを許可するか否かを判定する。例えば、サーバ 1 0 2 は、ユーザ ID がすでに登録されているか否かを判定し、登録されていればパスワードがそのユーザ ID に関連付けられて登録されているか否かを判定する。そして、ユーザ ID 及びパスワードが一致すればログインを許可し、そうでなければ許可しない。

【 0 0 3 1 】

ステップ S 1 0 及び S 1 2 におけるログイン処理は、これに限定されるものではなく、電子ゲームを行うプレイヤーが特定できる処理であればよい。ログインが許可されれば、サーバ 1 0 2 は、ステップ S 1 4 の初期設定処理に移行する。

【 0 0 3 2 】

ステップ S 1 4 では、電子ゲームを開始するための初期設定処理が行われる。サーバ 1 0 2 は、ログイン処理を行ったプレイヤー（ユーザ）のユーザ ID に対応付けて登録されているゲームに関する情報を読み出して初期設定を行う。

【 0 0 3 3 】

本実施の形態におけるパズルゲームでは、ゲームに関する情報は、ゲームのステージに関する情報、プレイヤーキャラクタに関する情報、プレイヤーキャラクタの装備・アイテムに関する情報を含む。ゲームのステージに関する情報は、プレイヤー毎にゲームのどのステージまでクリアしており、どのステージの背景画像データやパズルの配置を使えばよいのかを特定するための情報である。例えば、図 6 のステージデータベースの登録例に示すように、ユーザ ID に関連付けられたダンジョンの種類及び階数を含む。プレイヤーキャラクタに関する情報は、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタの現在の特性を示す情報である。例えば、図 7 のプレイヤーキャラクタデータベースの登録例に示すように、ユーザ ID に関連付けられたプレイヤーキャラクタ種、レベル、残存ターン数、残存ヒットポイント（HP）、残存アビリティポイント（AP）、ジョブ、座標値及び装備を含む。プレイヤーキャラクタの装備・アイテムに関する情報は、プレイヤーキャラクタに付与されてゲームにおける攻撃力、防御力及び特殊な効果を与える装備及びアイテムに関する情報である。例えば、図 8 の装備アイテムデータベースの登録例に示すように、ユーザ ID に関連付けられたプレイヤーキャラクタが所持する武器、防具、アイテムに関する情報を含む。

【 0 0 3 4 】

ステップ S 1 6 では、サーバ 1 0 2 はゲーム画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、ステージデータベースからプレイヤーに関連付けられたステージに関する情報を読み出し、そのステージに対応する背景画像データ、パネルの配置箇所、障害物の位置等のデータを特定する。これらのデータは、予め画像データベースに登録しておけばよい。

【 0 0 3 5 】

例えば、プレイヤーのユーザ ID が “ 0 1 ” である場合、サーバ 1 0 2 は、ステージデータベースからユーザ ID “ 0 1 ” に関連付けられたダンジョンの種類及び階数を読み出す。さらに、サーバ 1 0 2 は、読み出されたダンジョンの種類及び階数に対して予め登録されている背景画像データ、パネルの配置箇所及び障害物 4 0 の位置のデータを記憶部 2 2 から読み出す。背景画像データは、例えば、図 9 に示すような画像とすることができる。なお、図 9 中において、説明のためにパネルの配置箇所の座標値を（＊，＊）と示してい

10

20

30

40

50

るが、この座標値は実際には背景画像として表示されない。

【 0 0 3 6 】

パネル配置データベースは、図 1 0 に示すように、ゲーム画像データのパネル領域 2 1 6 の各座標値に対してキャラクタ又はパネルが登録されているデータベースである。途中で止めてしまったゲームを再開する場合、サーバ 1 0 2 は、パネル配置データベースからプレイヤーキャラクタ 3 0、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6、敵キャラクタ 3 8 の座標値を読み出す。

【 0 0 3 7 】

また、サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベースからログインしたプレイヤーが選択しているプレイヤーキャラクタのデータを読み出す。プレイヤーキャラクタのデータは、プレイヤーキャラクタの種類、レベル、残存ターン数、残存 H P 及び残存 A P を含む。また、読み出されたプレイヤーキャラクタに対して予め登録されているキャラクタ画像データを記憶部 2 2 から読み出す。

10

【 0 0 3 8 】

なお、ログインしたプレイヤーが初めてゲームを行う場合、ステージに関する情報及びプレイヤーキャラクタに関する情報は新たに設定される。例えば、ダンジョンの種類及び階数は所定の初期値に設定すればよい。また、プレイヤーキャラクタは、プレイヤーに種類を選択させ、レベル、残存ターン数、残存 H P 及び残存 A P は選択されたプレイヤーキャラクタに対して予め定められている所定の初期値に設定すればよい。設定されたステージに関する情報及びプレイヤーキャラクタに関する情報は、それぞれステージデータベース及びプレイヤーキャラクタデータベースにユーザ I D に関連付けて新たに登録される。

20

【 0 0 3 9 】

また、新規にゲームを開始する場合や新たなダンジョンの種類及び階数に移行する場合、パネル配置データベースにプレイヤーキャラクタ 3 0、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6、敵キャラクタ 3 8 の座標値を登録する。以下、新規にプレイヤーキャラクタ 3 0、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6、敵キャラクタ 3 8 の座標値を決定する方法について説明する。

【 0 0 4 0 】

プレイヤーキャラクタ 3 0 の初期座標値は、パネルの配置箇所のうち背景画像データ毎に予め設定されている障害物 4 0 の座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 3 0 の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物 4 0 の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。

30

【 0 0 4 1 】

敵キャラクタ 3 8 の初期座標値は、障害物 4 0 及びプレイヤーキャラクタ 3 0 が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、敵キャラクタ 3 8 の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物 4 0 及びプレイヤーキャラクタ 3 0 の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。

【 0 0 4 2 】

なお、敵キャラクタ 3 8 は、複数の種類を設定してもよい。それぞれの種類の敵キャラクタ 3 8 には、互いに異なる攻撃力、防御力、H P、A P 及び属性を設定することができる。例えば、図 1 1 の敵キャラクタデータベースに示すように、複数種の敵キャラクタ A ~ H の特性（攻撃力、防御力、H P、A P 等）が予め設定される。なお、本実施の形態では、各敵キャラクタ A ~ H に対して属性を設定してもよい。敵キャラクタ A ~ H には、例えば、無属性、火、木、水の属性のいずれかが割り当てられる。

40

【 0 0 4 3 】

また、どのような種類の敵キャラクタ 3 8 を発生させるかについては、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに発生させてもよい。例えば、図 1 2 の敵キャラクタ配置データベースのように、ゲー

50

ムのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に敵キャラクタ38の総数及び各敵キャラクタA～Hの発生確率を登録しておき、敵キャラクタ38の総数の範囲内で各敵キャラクタA～Hを確率的に発生されるようにすればよい。発生させた敵キャラクタ38は、図13に示すように、敵キャラクタステータスデータベースに登録される。敵キャラクタステータスデータベースには、現在ゲームに登場している敵キャラクタ38の現在のステータス（HPやAP等）が登録される。

【0044】

攻撃パネル32の初期座標値は、障害物40、プレイヤーキャラクタ30及び敵キャラクタ38が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、攻撃パネル32の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物40、プレイヤーキャラクタ30及び敵キャラクタ38の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。

10

【0045】

攻撃パネル32には、複数の種類を設定してもよい。例えば、攻撃パネル32に対して属性のうち一つを割り当ててもよい。例えば、無属性の攻撃パネル32a、火の属性の攻撃パネル32b、木の属性の攻撃パネル32c、水の属性の攻撃パネル32dの4つの属性に分けてもよい。そして、複数の属性の攻撃パネル32を混在させて配置してもよい。どの属性の攻撃パネル32を配置するかについては、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。例えば、図14の攻撃パネルデータベースのように、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に攻撃パネル32の総数及び各攻撃パネル32の発生確率を登録しておき、攻撃パネル32の総数の範囲内でいずれかの属性の攻撃パネル32を確率的に発生させるようにすればよい。

20

【0046】

回復パネル34の座標値は、障害物40、プレイヤーキャラクタ30、敵キャラクタ38及び攻撃パネル32が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、回復パネル34の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物40、プレイヤーキャラクタ30、敵キャラクタ38及び攻撃パネル32の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。また、回復パネル34の数もゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。

30

【0047】

魔法パネル36の座標値は、障害物40、プレイヤーキャラクタ30、敵キャラクタ38、攻撃パネル32及び回復パネル34が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。

【0048】

なお、攻撃パネル32、回復パネル34、魔法パネル36、敵キャラクタ38の各々の数は、本実施の形態のようにダンジョンの種類及び階数毎に予め定めておいてもよいし、ゲーム画像を更新する毎に確率的又はランダムに振り分けてもよい。このとき、攻撃パネル32、回復パネル34、魔法パネル36、敵キャラクタ38の各々の数は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）、プレイヤーキャラクタのレベル等に応じてゲームの興趣性が高まるように設定することが好適である。例えば、ゲームが進行するにつれて、敵キャラクタ38の数が多くなり、攻撃パネル32、回復パネル34、魔法パネル36の数が相対的に減るようにすればゲームの難易度が上がり、プレイヤーがゲームをクリアしたときの嬉しさを増加させることができる。

40

【0049】

このようにして、サーバ102は、障害物40、プレイヤーキャラクタ30、敵キャラクタ38、攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36の座標値を決定し、パネル配置データベースに登録する。

【0050】

50

サーバ１０２は、背景画像データにキャラクタ、パネル等の画像データ、プレイヤーキャラクタのレベル、残存ターン数、残存ＨＰ及び残存ＡＰ等の情報を重ね合わせたゲーム画像データを生成する。すなわち、プレイヤーキャラクタ３０、攻撃パネル３２、回復パネル３４、魔法パネル３６、敵キャラクタ３８及び障害物４０の画像データを予め記憶部２２に登録しておき、サーバ１０２は、パネル配置データベースに登録されている各パネルの画像データを読み出し、背景画像データのパネル領域２１６の各々の座標値で特定される画像領域に画像データを書き込む。さらに、ダンジョンの階数、プレイヤーキャラクタの残存ＨＰ、残存ターン数、レベル、残存ＡＰ等の情報をそれぞれ階数表示領域２０２、ＨＰ表示領域２０４、ターン表示領域２０６、レベル表示領域２０８、ＡＰ表示領域２１０に書き込む。このようにして、図４に示したようなゲーム画像データが生成される。

10

【００５１】

なお、各データの表示形式は、プレイヤーが理解し易い形式とすることが好適である。例えば、残存ＨＰ、残存ＡＰ等はそれぞれの値を棒グラフ状に示したレベルインジケータとして表示してもよい。

【００５２】

生成されたゲーム画像データはサーバ１０２からゲーム端末１００へ送信される。なお、パネル配置データベース、プレイヤーキャラクタデータベース、敵キャラクタデータベース、敵キャラクタ配置データベース、敵キャラクタステータスデータベース、攻撃パネルデータベース等は、必要に応じて予めゲーム端末１００に送信しておいてもよいし、必要に応じてゲーム端末１００からサーバ１０２にアクセスして参照してもよい。

20

【００５３】

ステップＳ１８では、ゲーム端末１００においてゲーム画像が表示される。ゲーム端末１００は、サーバ１０２からゲーム画像データを受信し、ゲーム画像データに基づいて出力部１６にゲーム画像を表示させる。これにより、図４に示したようなゲーム画像がタッチパネル等に表示される。

【００５４】

ステップＳ２０では、ゲーム端末１００においてパネルの選択入力の処理が行われる。パネルの選択入力は、ゲーム端末１００の入力部１４を用いてプレイヤーから受け付けられる。入力は、操作性の観点からタッチパネルから行われることが好ましいが、キーボード、カーソルボタン等を用いてもよい。

30

【００５５】

パネルの選択は、プレイヤーキャラクタ３０から開始される。すなわち、プレイヤーはパネルの選択の開始点としてプレイヤーキャラクタ３０が表示された領域を選択（タッチパネルの場合にはタッチ）する。その後、隣り合う同じ種類のパネルを連続的に選択（タッチパネルの場合にはフリック）する。パネルは、縦、横及び斜めの少なくとも一つが隣り合っていれば選択できるようにしてもよいし、縦に隣り合っているときのみ選択できる、横に隣り合っているときのみ選択できる、斜めに隣り合っているときのみ選択できる、又はこれらの組合せとしてもよい。

【００５６】

ゲーム端末１００は、パネル配置データベースを参照して、プレイヤーが選択した座標値に登録されているパネルが同じ種類のパネルであるか否かを判断し、同じ種類のパネルであれば連続的に選択することを可能とし、そうでなければ選択できないように処理する。なお、障害物４０のパネルは選択できないものとする。

40

【００５７】

例えば、図１５に示すように、隣り合う攻撃パネル３２同士をなぞって連続的に選択することができる。本実施の形態では、攻撃パネル３２は属性によらず連続的になぞって選択することが可能としている。攻撃パネル３２を選択する場合、プレイヤーキャラクタ３０から開始して、攻撃パネル３２を連続的になぞって選択し、最後にいずれかの敵キャラクタ３８を連続的になぞる。これにより、選択された敵キャラクタ３８に攻撃を与えることができる。

50

【 0 0 5 8 】

なお、攻撃パネル 3 2 は、同じ属性である場合にのみ連続的になぞって選択することができるようにしてもよい。また、所定の複数種の属性同士であれば連続的になぞって選択できるようにしてもよい。例えば、火の属性をもつ攻撃パネル 3 2 b 同士でなければ選択的に選択できないようにしてもよい。無属性、木、水についても同様であり、これらの条件の組合せとしてもよい。

【 0 0 5 9 】

同様に、隣り合う回復パネル 3 4 同士をなぞって連続的に選択することができる。この場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の H P を回復させることができる。また、隣り合う魔法パネル 3 6 同士をなぞって連続的に選択することができる。この場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の A P を増加させることができる。

10

【 0 0 6 0 】

なお、プレイヤーは、1 ターンについて 1 回のパネルの選択が可能である。すなわち、プレイヤーキャラクタ 3 0 を開始点として攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6 のいずれかを連続的に選択する毎に 1 ターンが消費される。

【 0 0 6 1 】

また、パネルを選択する際には、図 1 5 の矢印で示したように、それまでの選択の軌跡を表示させてもよい。これにより、プレイヤーがどのパネルを選択したか把握し易くなり、ゲームの操作性を向上させることができる。

【 0 0 6 2 】

20

また、パネルの選択はやり直しできるようにしてもよい。例えば、パネルを連続して選択している途中で、選択をやり直したいときには一つ前に選択したパネルの領域まで戻れば、次に別のパネルを選択することもできるようにしてもよい。これにより、プレイヤーは試行錯誤しながらパネルを選択することができ、ゲームの操作性を向上させることができる。

【 0 0 6 3 】

ゲーム端末 1 0 0 は、選択されたパネルの座標値及び選択順を示す情報をサーバ 1 0 2 へ送信する。例えば、図 1 5 の場合、図 9 の背景画像データの座標値 (2 , 4) , (3 , 4) , (3 , 3) , (2 , 3) , (1 , 3) , (1 , 4) , (2 , 5) , (3 , 5) , (4 , 5) が選択順に並べられて送信される。

30

【 0 0 6 4 】

ステップ S 2 2 では、パネルの選択に応じたゲーム上の効果を決定する処理が行われる。サーバ 1 0 2 は、選択されたパネルの座標値及び選択順を示す情報をゲーム端末 1 0 0 から受信すると、それに応じてゲーム上の効果を決定する処理を実行する。

【 0 0 6 5 】

攻撃パネル 3 2 をなぞって選択がされた場合、サーバ 1 0 2 は、パネル配置データベースを参照して、受信した情報から選択された攻撃パネル 3 2 の数及び最後に選択された敵キャラクタ 3 8 の座標値を求める。例えば、図 1 5 の例の場合、選択された攻撃パネル 3 2 の数は 7 であり、最後に選択された敵キャラクタ 3 8 の座標値は (4 , 5) である。

【 0 0 6 6 】

40

このとき、サーバ 1 0 2 は、敵キャラクタステータスデータベースを参照し、抽出された座標値の敵キャラクタに対して選択された攻撃パネル 3 2 の数に応じたダメージを決定してもよい。すなわち、選択された攻撃パネル 3 2 の数が多いほど敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージが大きくなるようにすることが好適である。

【 0 0 6 7 】

例えば、選択された攻撃パネル 3 2 の数に比例させて敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを大きくする。また、例えば、選択された攻撃パネル 3 2 の数が増加するにつれて指数的に敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを大きくする。また、選択された攻撃パネル 3 2 の数を所定の関数に代入して敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを決定してもよい。

【 0 0 6 8 】

50

このように、選択された攻撃パネル 3 2 の数に応じて敵キャラクタ 3 8 に与えられるダメージを増減させることによって、攻撃パネル 3 2 をできるだけ多く連続的につなげて選択するという戦略性が高くなり、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【 0 0 6 9 】

また、敵キャラクタ 3 8 の属性と敵キャラクタ 3 8 を選択する直前に選択された攻撃パネル 3 2 の属性との関係に応じて敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを補正してもよい。例えば、木の属性を有する敵キャラクタ 3 8 に対して、直前に火の属性を有する攻撃パネル 3 2 b が選択されていた場合、敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを 2 倍にする。また、水の属性を有する敵キャラクタ 3 8 に対して、直前に火の属性を有する攻撃パネル 3 2 b が選択されていた場合、敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを 1 / 2 倍にする。また、敵キャラクタ 3 8 又は攻撃パネル 3 2 のいずれかが無属性であった場合、敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージは増減させない。

10

【 0 0 7 0 】

このように、属性の関係に応じて敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを補正することによって、攻撃パネル 3 2 の選択順を考慮するという戦略性がより高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【 0 0 7 1 】

また、同じ属性の攻撃パネル 3 2 を選択した数に応じて、その属性に応じた必殺技が生ずるようにしてもよい。例えば、同じ属性の攻撃パネル 3 2 を選択した数が所定数以上のときに敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを増加させるようにする。さらに、同じ属性の攻撃パネル 3 2 を連続してなぞって選択した数に応じて、その属性に応じた必殺技が生ずるようにしてもよい。例えば、同じ属性の攻撃パネル 3 2 を連続してなぞって選択した数が所定数以上のときに敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージをより増加させるようにする。

20

【 0 0 7 2 】

また、プレイヤーキャラクタ 3 0 の種類、レベル及びジョブに応じた攻撃力も考慮してダメージを補正してもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 3 0 の種類、レベル及びジョブに応じて基本となる攻撃力補正係数を定めておき、それを乗算して敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを決定してもよい。

【 0 0 7 3 】

これにより、プレイヤーが選択したプレイヤーキャラクタ 3 0 の種類及びジョブといった特性を反映したダメージが与えられることになり、プレイヤーキャラクタ 3 0 の種類及びジョブ選択という戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、プレイヤーキャラクタ 3 0 のレベルが高くなるにつれて攻撃力が高くなるようにすれば、プレイヤーがゲームを継続するインセンティブを高めることができる。

30

【 0 0 7 4 】

また、プレイヤーキャラクタ 3 0 が装備している武器に応じた攻撃力も考慮してダメージを与えるようにしてもよい。プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ 3 0 に対して装備アイテムデータベースに登録されている武器を選択して装備させることができ、各武器に攻撃力補正係数を定めておき、装備された武器の攻撃力補正係数の累積値に応じてダメージを補正する。例えば、武器を考慮していないダメージに攻撃力補正係数の累積値を乗算して敵キャラクタ 3 8 に与えるダメージを決定してもよい。

40

【 0 0 7 5 】

さらに、武器に属性を設定して、攻撃対象となっている敵キャラクタ 3 8 の属性と武器の属性との関係に応じて攻撃力補正係数を増減させてもよい。例えば、木の属性を有する敵キャラクタ 3 8 に対して、火の属性を有する武器が選択されていた場合、攻撃力補正係数を 2 倍にする。また、水の属性を有する敵キャラクタ 3 8 に対して、火の属性を有する武器が選択されていた場合、攻撃力補正係数を 1 / 2 倍にする。また、敵キャラクタ 3 8 又は武器のいずれかが無属性であった場合、攻撃力補正係数は増減させない。

【 0 0 7 6 】

また、選択された攻撃パネル 3 2 の属性とプレイヤーキャラクタ 3 0 が装備している武器

50

との関係に応じて敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増減させてもよい。例えば、最後に選択された攻撃パネル 32 の属性とプレイヤーキャラクタ 30 が装備している武器の属性とが一致する場合には敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増加させるようにしてもよい。また、例えば、最も多く選択された攻撃パネル 32 の属性とプレイヤーキャラクタ 30 が装備している武器の属性とが一致する場合には敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増加させるようにしてもよい。

【0077】

なお、プレイヤーキャラクタ 30 が装備できる武器、防具及びアイテムの数を制限したり、同じダンジョン内では交換ができないように制限したりしてもよい。

【0078】

これにより、敵キャラクタ 38 に対して効果的にダメージを与えるような武器を選択するという戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、プレイヤーがより攻撃力を高めてくれる武器を手に入れようとしてゲームを継続するインセンティブを高めることができる。

【0079】

また、敵キャラクタ 38 の防御力に応じて敵キャラクタ 38 に対するダメージを軽減させる補正を行ってもよい。サーバ 102 は、敵キャラクタデータベースを参照して、攻撃対象となっている敵キャラクタ 38 に関連付けて登録されている防御力を取得する。そして、敵キャラクタ 38 に対するダメージを取得した防御力に応じて軽減する処理を行う。例えば、敵キャラクタ 38 に対するダメージを取得した防御力で除算して補正する。また、例えば、敵キャラクタ 38 に対するダメージから防御力を減算して補正する。

【0080】

また、回復パネル 34 が選択された場合も同様にゲーム上の効果を決定する。この場合、回復パネル 34 の数に応じてプレイヤーキャラクタ 30 の HP を回復させることが好適である。すなわち、連続して選択された回復パネル 34 の数が多いほどプレイヤーキャラクタ 30 の HP の回復値が大きくなるようにすることが好適である。

【0081】

例えば、選択された回復パネル 34 の数に比例させてプレイヤーキャラクタ 30 の HP の回復値を大きくする。また、例えば、選択された回復パネル 34 の数が増加するにつれて指数的にプレイヤーキャラクタ 30 の HP の回復値を大きくする。また、選択された回復パネル 34 の数を所定の関数に代入してプレイヤーキャラクタ 30 の HP の回復値を決定してもよい。

【0082】

また、魔法パネル 36 が選択された場合も同様にゲーム上の効果を決定する。この場合、魔法パネル 36 の数に応じてプレイヤーキャラクタ 30 の AP を増加させることが好適である。すなわち、連続して選択された魔法パネル 36 の数が多いほどプレイヤーキャラクタ 30 の AP の増加値が大きくなるようにすることが好適である。

【0083】

例えば、選択された魔法パネル 36 の数に比例させてプレイヤーキャラクタ 30 の AP の増加値を大きくする。また、例えば、選択された魔法パネル 36 の数が増加するにつれて指数的にプレイヤーキャラクタ 30 の AP の増加値を大きくする。また、選択された魔法パネル 36 の数を所定の関数に代入してプレイヤーキャラクタ 30 の AP の増加値を決定してもよい。

【0084】

ステップ S24 では、ゲーム上の効果を与える処理が行われる。サーバ 102 は、ステップ S22 において決定されたゲーム上の効果、すなわち敵キャラクタ 38 へのダメージの付与、プレイヤーキャラクタ 30 の HP の回復又は AP の増加の処理を実行する。

【0085】

敵キャラクタ 38 へダメージを付与する場合、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、最後に選択された座標値に関連付けられている敵キャラクタ 38 の HP から決

10

20

30

40

50

定されたダメージ分の値を減算する。

【 0 0 8 6 】

例えば、最後に選択された敵キャラクタ 3 8 の座標値が (4 , 5) であり、決定されたダメージが 3 であったなら、図 1 3 の例では、座標値が (4 , 5) である敵キャラクタ B の HP を $5 - 3 = 2$ に変更する。

【 0 0 8 7 】

もし、ダメージを与えた敵キャラクタ 3 8 の HP が 0 となった場合、その敵キャラクタ 3 8 は倒されたものとして敵キャラクタステータスデータベースから削除する。また、パネル配置データベースの同じ座標値に登録されている敵キャラクタ 3 8 も削除する。

【 0 0 8 8 】

また、プレイヤーキャラクタ 3 0 の HP を回復させる場合、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 HP にステップ S 2 2 において決定された HP の回復値を加算する。このとき、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 HP に上限値を定めておき、回復値を加算することによって上限値を超える場合には残存 HP を上限値に制限する。

【 0 0 8 9 】

また、プレイヤーキャラクタ 3 0 の AP を増加させる場合、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 AP にステップ S 2 2 において決定された増加値を加算する。このとき、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 AP に上限値を定めておき、増加値を加算することによって上限値を超える場合には AP を上限値に制限する。

【 0 0 9 0 】

さらに、プレイヤーキャラクタ 3 0 の位置を変更する処理を行う。サーバ 1 0 2 は、選択されたパネルの起点となる座標値から最後に選択された座標値へプレイヤーキャラクタ 3 0 を移動させる。具体的には、パネル配置データベースを参照して、最後に選択されたパネル又はキャラクタの座標値に関連付けてプレイヤーキャラクタ 3 0 を登録する。また、選択されたパネルのうち最後に選択された座標値以外の座標値に関連付けて登録されているパネル又はキャラクタを削除する。

【 0 0 9 1 】

例えば、図 1 5 の選択例では、パネル配置データベースの (2 , 4) , (3 , 4) , (3 , 3) , (2 , 3) , (1 , 3) , (1 , 4) , (2 , 5) , (3 , 5) という座標値に関連付けられているパネル又はキャラクタを削除し、(4 , 5) という座標値に関連付けてプレイヤーキャラクタ 3 0 を登録する。

【 0 0 9 2 】

ステップ S 2 6 では、サーバ 1 0 2 は、更新されたパネル配置データベースに基づいて、ゲーム画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、生成されたゲーム画像データをゲーム端末 1 0 0 へ送信する。

【 0 0 9 3 】

このとき、プレイヤーキャラクタ 3 0 が移動する状態をプレイヤーに分かり易く表示するために、選択されたパネルの軌跡に沿って表示されているパネルの画像を消去しつつ、プレイヤーキャラクタ 3 0 の画像を最後の座標値に向けて動かして表示させるようにしてもよい。この処理を行う場合、ゲーム画像データを更新しつつゲーム端末 1 0 0 へ送信し、ゲーム端末 1 0 0 において出力部 1 6 に更新されたゲーム画像データを表示させればよい。

【 0 0 9 4 】

ステップ S 2 8 では、ゲーム画像の表示の処理が行われる。ゲーム端末 1 0 0 は、サーバ 1 0 2 から送信されたゲーム画像データを受信し、そのゲーム画像データに基づいて出力部 1 6 に表示されたゲーム画像を更新する。例えば、図 1 5 の選択が行われた場合、図 1 6 のようなゲーム画像に更新される。

【 0 0 9 5 】

また、上記のように、選択されたパネルの軌跡に沿ってプレイヤーキャラクタ 3 0 の画像

10

20

30

40

50

が移動するようにゲーム画像を表示させてもよい。

【0096】

ステップS30では、敵キャラクタ38からの攻撃の処理が行われる。本実施の形態では、サーバ102は、敵キャラクタ38の移動及び敵キャラクタ38からプレイヤーキャラクタ30への攻撃の処理を行う。

【0097】

サーバ102は、パネル配置データベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の座標値を取得する。さらに、敵キャラクタデータベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の移動特性を取得する。サーバ102は、残っている敵キャラクタ38毎に取得された座標値から移動特性だけ移動させた新たな座標値を決定する。移動方向は、予め定められた方向としてもよいし、縦（上下）、横（左右）、斜め（左上、左下、右上、右下）のいずれかをランダム又は確率的に決めてもよい。なお、新たな座標値にプレイヤーキャラクタ30又は障害物40が登録されている場合、移動が不可能であるとして移動処理を改めて行う。

10

【0098】

サーバ102は、パネル配置データベースを参照して、敵キャラクタ38毎に前の座標値から新たに決定された座標値へ登録を更新する。このとき、新たに決定された座標値に別のパネルが登録されていた場合には、前の座標値に登録されている敵キャラクタ38と新たに決定された座標値に登録されているパネルとを交換する。あるいは、敵キャラクタ38の前の座標値にランダムで選択されたパネルを登録する。

20

【0099】

なお、敵キャラクタ38の移動の方法は、これに限定されるものではなく、なんらかの決められた処理に沿って行うものであればよい。

【0100】

さらに、サーバ102は、敵キャラクタ38からプレイヤーキャラクタ30への攻撃処理を行う。サーバ102は、パネル配置データベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の新たな座標値を取得する。さらに、敵キャラクタデータベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の攻撃範囲を取得する。

【0101】

サーバ102は、残っている敵キャラクタ38毎に取得された座標値から攻撃範囲内にプレイヤーキャラクタ30が登録されているか否かを判定する。攻撃範囲内にプレイヤーキャラクタ30にあった場合、敵キャラクタデータベースをさらに参照し、該当する敵キャラクタ38の攻撃力を取得し、当該攻撃力に応じてプレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを決定する。このとき、敵キャラクタ38の攻撃力が高いほど、プレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを大きくすることが好適である。

30

【0102】

また、プレイヤーキャラクタ30の防御力に応じてプレイヤーキャラクタ30に対するダメージを軽減させる補正を行ってもよい。サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられたプレイヤーキャラクタ30の防御力を取得する。そして、プレイヤーキャラクタ30に対するダメージを取得した防御力に応じて軽減する処理を行う。例えば、プレイヤーキャラクタ30に対するダメージを取得した防御力で除算して補正する。また、例えば、プレイヤーキャラクタ30に対するダメージから防御力を減算して補正してもよい。

40

【0103】

また、プレイヤーキャラクタ30が装備している防具に応じた防御力も考慮してダメージを与えるようにしてもよい。プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ30に対して装備アイテムデータベースに登録されている防具を選択して装備させることができ、各防具に防御力補正係数を定めておき、装備された防具の防御力補正係数の累積値に応じてダメージを補正する。例えば、防具を考慮していないダメージを防御力補正係数の累積値により除算してプレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを決定してもよい。

50

【 0 1 0 4 】

さらに、防具に属性を設定して、攻撃元となっている敵キャラクタ 3 8 の属性と防具の属性との関係に応じて防御力補正係数を増減させてもよい。例えば、木の属性を有する敵キャラクタ 3 8 に対して、火の属性を有する防具が選択されていた場合、防御力補正係数を 2 倍にする。また、水の属性を有する敵キャラクタ 3 8 に対して、火の属性を有する防具が選択されていた場合、防御力補正係数を 1 / 2 倍にする。また、敵キャラクタ 3 8 又は防具のいずれかが無属性であった場合、防御力補正係数は増減させない。

【 0 1 0 5 】

サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P から敵キャラクタ 3 8 毎に決定されたダメージ分の H P を減算する。

10

【 0 1 0 6 】

もし、ダメージを与えたプレイヤーキャラクタ 3 0 の H P が 0 となった場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 は倒されたものとしてゲームオーバーとする。

【 0 1 0 7 】

このように、敵キャラクタ 3 8 を移動させ、プレイヤーキャラクタ 3 0 に対する攻撃を与えるように処理を行うことによって、プレイヤーは敵キャラクタ 3 8 がどのように移動するかを予測してプレイヤーキャラクタ 3 0 を移動させるという戦略性が高まり、ゲームの興趣性が向上する。例えば、敵キャラクタ 3 8 に囲まれない位置にプレイヤーキャラクタ 3 0 を移動させるようにパネルを選択することが求められるためゲームの戦略性が高まる。

20

【 0 1 0 8 】

さらに、敵キャラクタ 3 8 が攻撃パネル 3 2 を取得でき、敵キャラクタ 3 8 が移動する際に通過した攻撃パネル 3 2 の数や属性に応じてプレイヤーキャラクタ 3 0 に与えるダメージを補正してもよい。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 3 2 では、敵キャラクタからの攻撃の結果を考慮してゲーム画像データの更新の処理が行われる。サーバ 1 0 2 は、敵キャラクタ 3 8 の移動によって更新されたパネル配置データベースに基づいて、ゲーム画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、生成されたゲーム画像データをゲーム端末 1 0 0 へ送信する。

【 0 1 1 0 】

このとき、プレイヤーキャラクタ 3 0 に与えられたダメージに応じて（又は、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P に応じて）、プレイヤーキャラクタ 3 0 の画像をダメージを受けた状態を表すような画像に更新してもよい。

30

【 0 1 1 1 】

ステップ S 3 4 では、ゲーム画像の表示の処理が行われる。ゲーム端末 1 0 0 は、サーバ 1 0 2 から送信されたゲーム画像データを受信し、そのゲーム画像データに基づいて出力部 1 6 に表示されたゲーム画像を更新する。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 3 6 では、後処理が行われる。後処理は、プレイヤーキャラクタ 3 0 による攻撃及び敵キャラクタ 3 8 による攻撃以外の処理を意味する。

40

【 0 1 1 3 】

サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存ターン数を 1 減算する。ここで、残存ターン数が 0 となった場合、それ以上の攻撃等ができなくなるのでゲームオーバーとしてもよい。

【 0 1 1 4 】

なお、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存ターン数又は残存 H P が 0 となった場合にはゲームオーバーとしてもよいが、ゲームオーバーとした場合にはゲームを最初からやり直させるようにしてもよい。また、ゲーム中に獲得したアイテムやゲームで使用される通過を失う等のペナルティを与えるようにしてもよい。

50

【 0 1 1 5 】

このようなゲームオーバーの処理とすることによって、プレイヤーは、残存ターン数や残存HPを考慮しながら効率よく敵キャラクタ38を倒したり、アイテムを獲得したりすることを考える必要があり、ゲームの戦略性を高め、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【 0 1 1 6 】

また、サーバ102は、選択されたパネルに代えて新たなパネルを追加設定する。上記のように、プレイヤーによるパネルの選択及び敵キャラクタ38の移動によってゲーム画像上のパネルが消去されるので、次のターンに進む前にゲーム画像の空き領域にパネルを追加設定する。あるいは、プレイヤーキャラクタ30や敵キャラクタ38の移動中に、空き領域に逐次パネルを追加設定するようにしてもよい。

10

【 0 1 1 7 】

サーバ102は、パネル配置データベースを参照し、パネル又はキャラクタが登録されていない座標値を抽出する。そして、抽出された各座標値に新たなパネルを設定する。新たなパネルとしては、攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36を適宜組み合わせ設定することが好適である。

【 0 1 1 8 】

例えば、新たに設定されるパネルのうち攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36の割合は予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。また、ゲームのステージ（ダンジョンの種類や階数）等によって攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36をどのような割合で設定するかを定めておいてもよい。

20

【 0 1 1 9 】

また、例えば、このターンにおいて攻撃パネル32が選択されたときは、新たに設定されるパネルに攻撃パネル32が回復パネル34及び魔法パネル36よりも多く含まれるようにしてもよい。同様に、このターンにおいて回復パネル34が選択されたときは、新たに設定されるパネルに回復パネル34が攻撃パネル32及び魔法パネル36よりも多く含まれるようにしてもよい。また、このターンにおいて魔法パネル36が選択されたときは、新たに設定されるパネルに魔法パネル36が攻撃パネル32及び回復パネル34よりも多く含まれるようにしてもよい。

【 0 1 2 0 】

攻撃パネル32に属性が設定されている場合、新たに設定されるパネルとしてどの属性の攻撃パネル32を配置するかについては、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。上記と同様に、図14の攻撃パネルデータベースにゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に攻撃パネル32の総数及び各攻撃パネル32の発生確率を登録しておき、いずれかの属性の攻撃パネル32を確率的に発生させるようにしてもよい。

30

【 0 1 2 1 】

サーバ102は、空きの座標値に対して新たに設定された攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36をパネル配置データベースに登録する。

【 0 1 2 2 】

また、サーバ102は、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、すべての敵キャラクタ38が倒されたかを判定する。すべての敵キャラクタ38が倒されていれば、そのステージはクリアされたものとして新たなステージに進行する処理を行う。この場合、ステージデータベースのプレイヤーのユーザIDに関連付けられたステージに関する情報（ダンジョンの種類及び階数）を次のステージに更新し、ステップS14に処理を戻す。

40

【 0 1 2 3 】

なお、サーバ102は、1つのステージがクリアされた場合、プレイヤーキャラクタ30の残存ターン数を回復させてもよい。回復させるターン数は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定したり、確率的又はランダムに設定したりしてもよい。また、サーバ102は、1つのステージがクリアされた場合、プレイヤーキャラクタ3

50

0の残存HPや残存APを回復させてもよい。この場合も、回復させる残存HPや残存APは、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定したり、確率的又はランダムに設定したりしてもよい。

【0124】

また、サーバ102は、ゲームの進行に応じてプレイヤーキャラクタ30のレベル、攻撃力及び防御力を変更してもよい。例えば、1つのステージがクリアされた場合、プレイヤーキャラクタ30のレベル、攻撃力及び防御力のいずれかを増加させるようにしてもよい。レベル、攻撃力及び防御力をどのように変更するかは適宜定めておけばよいが、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定したり、確率的又はランダムに設定したりしてもよい。

10

【0125】

ステップS38では、後処理を考慮して、新たなゲーム画像データを生成する。サーバ102は、更新されたパネル配置データベースを参照して、背景画像データにキャラクタ、パネル等の画像データを書き込むと共に、プレイヤーキャラクタのレベル、残存ターン数、残存HP及び残存AP等の情報を重ね合わせて次のターンのための新たなゲーム画像データを生成する。サーバ102は、新たに生成されたゲーム画像データをゲーム端末100へ送信する。

【0126】

ステップS40では、ゲーム画像の表示の処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102から送信されたゲーム画像データを受信し、そのゲーム画像データに基づいて出力部16に表示されたゲーム画像を更新する。

20

【0127】

その後、次のターンの処理に移行する。すなわち、ステップS20のパネル選択入力処理に戻り、ゲーム端末100による次のターンにおけるプレイヤーのパネル選択を受け付け、次のターンの処理を実行する。

【0128】

<アビリティポイント（AP）による処理>

本実施の形態では、プレイヤーキャラクタ30に付与されたアビリティポイント（AP）に応じてゲーム上の効果を与える処理を行ってもよい。すなわち、プレイヤーキャラクタデータベースに登録されているAPを消費することによって、プレイヤーキャラクタ30に与えられた特殊能力を発動させる処理を行ってもよい。

30

【0129】

以下、図17に示すフローチャートに沿って、APを用いたゲーム上の効果を与える処理について説明する。

【0130】

ステップS50では、プレイヤーによるAPを用いた処理の指示を受け付ける処理が行われる。プレイヤーがゲーム端末100の出力部16に表示されたゲーム画像上のAP表示領域210を選択（入力部14がタッチパネルの場合にはタッチ）することによって、APによる処理が受け付けられる。APによる処理は、ゲーム中はいつでも行うことができるようにしてもよいし、ターン間のみに処理を受け付ける等の何らかの制限を設けてもよい。

40

【0131】

ゲーム画像上のAP表示領域210が選択されると、ゲーム端末100はAP処理を開始することを示す情報をサーバ102へ送信する。

【0132】

ステップS52では、APを用いた処理を選択するメニュー画像が生成される。サーバ102は、ゲーム端末100からAP処理を開始することを示す情報を受信すると、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられたプレイヤーキャラクタ30の残存APを取得する。サーバ102は、残存APに応じて、APを用いてプレイヤーキャラクタ30が発動させることができるゲーム上の効果を決定し、それを

50

示す選択肢を含むメニュー画像を生成する。

【0133】

A Pを用いたときのゲーム上の効果としては、例えば、プレイヤーキャラクタ30の残存H Pを回復させる、プレイヤーキャラクタ30の攻撃力や防御力を増加させる、敵キャラクタ38全体に対してダメージを与える、敵キャラクタ38の攻撃力や防御力を低下させる等とすることができる。A Pを用いたときのゲーム上の効果は、これらに限定されるものでなく、一般的なロールプレイングゲームにおいて「魔法」等を使用したときに与えられるゲーム上の効果等であれば適用可能である。

【0134】

A Pを用いたときのゲーム上の効果は、A Pデータベースに登録される。A Pデータベースは、図18の登録例に示すように、A Pを用いたときのゲーム上の効果とその効果を与えるために必要なA Pの数とを関連付けたデータベースである。A Pデータベースは、すべてのプレイヤーキャラクタ30に共通としてもよいし、プレイヤーキャラクタ30の種類、レベル、ジョブ等に応じて、選択できるゲーム上の効果が異なるようにしてもよい。

【0135】

サーバ102は、A Pデータベースを参照して、プレイヤーキャラクタ30の残存A Pによって実行可能なA Pを用いたときのゲーム上の効果を抽出する。そして、抽出されたA Pを用いたときのゲーム上の効果を示す選択肢を含むA Pメニュー画像データを生成する。なお、残存A Pが0であれば、A Pによるゲーム上の効果を与えることができないので、それを示すA Pメニュー画像データを生成する。サーバ102は、生成したA Pメニュー画像データをゲーム端末100へ送信する。

【0136】

例えば、図19のようなA Pメニュー画像220を表示するためのA Pメニュー画像データを生成する。図19の例では、プレイヤーキャラクタ30の残存H Pを回復させることを示す「H P回復」という選択肢、敵キャラクタ38全体に対してダメージを与えることを示す「全体攻撃」という選択肢が含まれている。

【0137】

ステップS54では、A Pを用いたときのゲーム上の効果を選択する処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102からA Pメニュー画像データを受信し、出力部16によってA Pメニュー画像220を表示させる。さらに、ゲーム端末100は、入力部14を用いて、プレイヤーによるA Pメニュー画像220に含まれる選択肢の選択を受け付ける。ゲーム端末100は、選択された選択肢をサーバ102へ送信する。

【0138】

例えば、図19のようなA Pメニュー画像220が表示された場合、プレイヤーは、「H P回復」又は「全体攻撃」という選択肢のうち1つを選択することができる。

【0139】

ステップS56では、選択された選択肢に応じたゲーム上の効果を与える処理が行われる。サーバ102は、ゲーム端末100から選択肢の情報を受信し、その選択肢に応じたゲーム上の効果を与える処理を行う。

【0140】

例えば、「H P回復」という選択肢が選択された場合、プレイヤーキャラクタ30の残存H Pを所定数だけ回復させる処理を行う。この場合、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられている残存H Pを所定数だけ増加させる。また、「全体攻撃」という選択肢が選択された場合、残っている敵キャラクタ38のすべてに対してダメージを与える処理を行う。この場合、サーバ102は、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、登録されているすべての敵キャラクタ38のH Pを所定数減算する。

【0141】

なお、A Pを用いたゲーム上の効果の与え方は、これらの例に限定されるものではなく、様々な効果を適用することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 2 】

また、選択された選択肢に応じたゲーム上の効果に応じてプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 A P を減少させる。すなわち、サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ I D に関連付けられている残存 A P を所定数だけ減算する。

【 0 1 4 3 】

なお、残存 A P は、上記のように、ゲーム画像上の魔法パネル 3 6 をなぞって選択することによって回復させることができる。

【 0 1 4 4 】

< アイテムによる処理 >

本実施の形態では、プレイヤーキャラクタ 3 0 に与えられたアイテムに応じてゲーム上の効果を与える処理を行ってもよい。

【 0 1 4 5 】

以下、図 2 0 に示すフローチャートに沿って、アイテムを用いたゲーム上の効果を与える処理について説明する。

【 0 1 4 6 】

なお、アイテムは、図 8 に示した装備アイテムデータベースからプレイヤーが選択してプレイヤーキャラクタ 3 0 に所持させておくものとする。例えば、プレイヤーキャラクタ 3 0 毎に所定数のアイテムスロット数を設定し、装備アイテムデータベースにプレイヤーのユーザ I D に対応付けられて登録されているアイテムからアイテムスロット数だけプレイヤーキャラクタ 3 0 に所持させることができるようにすればよい。プレイヤーキャラクタ 3 0 が所持させたアイテムは、プレイヤーキャラクタデータベースに登録する。

【 0 1 4 7 】

なお、アイテムは、ゲームのステージが変更されるまで追加や変更ができないようにしてもよい。例えば、1 つのダンジョンがクリアされるまでプレイヤーキャラクタ 3 0 が所持するアイテムは変更できないようにしてもよい。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 6 0 では、プレイヤーによるアイテムを用いた処理の指示を受け付ける処理が行われる。プレイヤーがゲーム端末 1 0 0 の出力部 1 6 に表示されたゲーム画像上のアイテム選択領域 2 1 2 を選択（入力部 1 4 がタッチパネルの場合にはタッチ）することによって、アイテムによる処理が受け付けられる。アイテムによる処理は、ゲーム中はいつでも行うことができるようにしてもよいし、ターン間のみに処理を受け付ける等の何らかの制限を設けてもよい。

【 0 1 4 9 】

ゲーム画像上のアイテム選択領域 2 1 2 が選択されると、ゲーム端末 1 0 0 はアイテム処理を開始することを示す情報をサーバ 1 0 2 へ送信する。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 6 2 では、アイテムを用いた処理を選択するメニュー画像が生成される。サーバ 1 0 2 は、ゲーム端末 1 0 0 からアイテム処理を開始することを示す情報を受信すると、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ I D に関連付けられたプレイヤーキャラクタ 3 0 に登録されているアイテムの情報を取得する。サーバ 1 0 2 は、取得されたアイテムの情報に応じて、アイテムを示す選択肢を含むメニュー画像を生成する。

【 0 1 5 1 】

アイテムを用いたときのゲーム上の効果としては、例えば、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P を回復させる、プレイヤーキャラクタ 3 0 の攻撃力や防御力を増加させる、プレイヤーキャラクタ 3 0 の状態を回復させる、敵キャラクタ 3 8 に対してダメージを与える、敵キャラクタ 3 8 の攻撃力や防御力を低下させる、ターン数を増やす等とすることができる。アイテムを用いたときのゲーム上の効果は、これらに限定されるものでなく、一般的なロールプレイングゲームにおいて「アイテム」等を使用したときに与えられるゲーム上の効果等であれば適用可能である。

【 0 1 5 2 】

アイテムを用いたときのゲーム上の効果は、アイテムデータベースに登録される。アイテムデータベースは、図 2 1 の登録例に示すように、アイテムとそのアイテムを用いたときのゲーム上の効果を登録したものである。

【 0 1 5 3 】

サーバ 1 0 2 は、アイテムを示す選択肢を含むアイテムメニュー画像データを生成する。なお、プレイヤーキャラクタデータベースにおいてプレイヤーキャラクタ 3 0 に対してアイテムが登録されていなければ、アイテムを所持していないことを示すアイテムメニュー画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、生成したアイテムメニュー画像データをゲーム端末 1 0 0 へ送信する。

10

【 0 1 5 4 】

例えば、図 2 2 のようなアイテムメニュー画像 2 3 0 を表示するためのアイテムメニュー画像データを生成する。図 2 2 の例では、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 HP を回復させることを示すアイテム「回復剤」という選択肢、敵キャラクタ 3 8 に対してダメージを与えることを示すアイテム「爆弾」という選択肢が含まれている。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 6 4 では、アイテムを示す選択肢を選択する処理が行われる。ゲーム端末 1 0 0 は、サーバ 1 0 2 からアイテムメニュー画像データを受信し、出力部 1 6 によってアイテムメニュー画像 2 3 0 を表示させる。さらに、ゲーム端末 1 0 0 は、入力部 1 4 を用いて、プレイヤーによるアイテムメニュー画像 2 3 0 に含まれる選択肢の選択を受け付ける。ゲーム端末 1 0 0 は、選択された選択肢をサーバ 1 0 2 へ送信する。

20

【 0 1 5 6 】

例えば、図 2 2 のようなアイテムメニュー画像 2 3 0 が表示された場合、プレイヤーは、「回復剤」又は「爆弾」という選択肢のうち 1 つを選択することができる。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 6 6 では、選択された選択肢に応じたゲーム上の効果を与える処理が行われる。サーバ 1 0 2 は、ゲーム端末 1 0 0 から選択肢の情報を受信し、その選択肢の応じたゲーム上の効果を与える処理を行う。

【 0 1 5 8 】

例えば、「回復剤」という選択肢が選択された場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 HP を所定数だけ回復させる処理を行う。この場合、サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられている残存 HP を所定数だけ増加させる。また、「爆弾」という選択肢が選択された場合、残っている敵キャラクタ 3 8 のすべてに対してダメージを与える処理を行う。この場合、サーバ 1 0 2 は、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、登録されているすべての敵キャラクタ 3 8 の HP を所定数減算する。

30

【 0 1 5 9 】

なお、アイテムを用いたゲーム上の効果の与え方は、これらの例に限定されるものではなく、様々な効果を適用することができる。

【 0 1 6 0 】

また、選択された選択肢のアイテムを削除する処理を行う。すなわち、サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベース及び装備アイテムデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているアイテムのうち使用されたアイテムを削除する。

40

【 0 1 6 1 】

なお、武器、防具及びアイテムは、ゲーム中に獲得できるようにしてもよい。例えば、敵キャラクタ 3 8 を倒したときにゲーム画像上に「宝箱」等のパネルを表示させ、プレイヤーがそれを選択することによって宝箱の種類に応じた新たな武器、防具、アイテムを獲得できるようにしてもよい。新たな武器、防具、アイテムを獲得した場合、サーバ 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタデータベース及び装備アイテムデータベースに新たな武器、防具、アイテムを登録する。

50

【 0 1 6 2 】

このとき、敵キャラクタ 3 8 を倒したときの攻撃パネル 3 2 のパネルの選択数に応じて獲得できる武器、防具、アイテムを変更させてもよい。例えば、選択された攻撃パネル 3 2 の数に応じて確率的に獲得できる武器、防具、アイテムが変更されるようにすることが好適である。図 2 3 に示すように選択された攻撃パネル 3 2 の数の範囲に対して宝箱の種類毎の出現確率を関連付けた宝箱データベースを予め登録しておき、選択された攻撃パネル 3 2 の数に応じて宝箱データベースに定められた確率で各々の種類の宝箱のパネルを出現させるようにすればよい。

【 0 1 6 3 】

また、倒した敵キャラクタ 3 8 の数に応じて出現させる宝箱の数を変更させてもよい。例えば、倒した敵キャラクタ 3 8 の数が増えると出現させる宝箱の数を増加させ、武器、防具、アイテムを獲得できる確率を高めるようにすることが好適である。

【 0 1 6 4 】

< 連続攻撃プレイ >

ステップ S 2 0 では、隣り合うパネル同士をなぞって連続的に選択するものとしたが、図 2 4 に示すように、一定の条件下において敵キャラクタ 3 8 を経由して、さらに攻撃パネル 3 2 や他の敵キャラクタ 3 8 を連続的に選択できるようにしてもよい。

【 0 1 6 5 】

例えば、既に選択された攻撃パネル 3 2 による敵キャラクタ 3 8 へのダメージが敵キャラクタ 3 8 の残存 H P を上回っているとき、その敵キャラクタ 3 8 を経由して次の攻撃パネル 3 2 や他の敵キャラクタ 3 8 へ連続して選択を行うことができるようにしてもよい。既に選択している攻撃パネル 3 2 によるダメージが敵キャラクタ 3 8 の残存 H P 未満であれば、その敵キャラクタ 3 8 を経由して次の攻撃パネル 3 2 を選択することはできないようにする。

【 0 1 6 6 】

この場合、選択処理が確定するまでに、既に選択されている攻撃パネル 3 2 と敵キャラクタ 3 8 との情報をサーバ 1 0 2 に送信し、ステップ S 2 2 での処理と同様に、既に選択されている攻撃パネル 3 2 によって敵キャラクタ 3 8 の残存 H P を上回るダメージとなっているかを演算してゲーム端末 1 0 0 に返信するようにすればよい。ゲーム端末 1 0 0 では、既に選択されている攻撃パネル 3 2 によるダメージが敵キャラクタ 3 8 の残存 H P 以上であれば、連続して次の攻撃パネル 3 2 や敵キャラクタ 3 8 の選択を受け付け、そうでなければ次の攻撃パネル 3 2 や敵キャラクタ 3 8 の選択を受け付けない。

【 0 1 6 7 】

なお、敵キャラクタ 3 8 を経由した場合、直後の攻撃の属性は無属性としてもよいし、直前に選択された攻撃パネル 3 2 の属性を受け継ぐようにしてもよい。

【 0 1 6 8 】

また、プレイヤキャラクタ 3 0 の種類やジョブ、ゲームのステージ、装備している武器、防具、アイテムの種類等に応じて、敵キャラクタ 3 8 を経由してさらに攻撃パネル 3 2 や他の敵キャラクタ 3 8 を連続的に選択できるようにしてもよい。ただし、敵キャラクタ 3 8 を経由してさらに攻撃パネル 3 2 や他の敵キャラクタ 3 8 を連続的に選択できるように条件は、これらに限定されるものではなく、他の条件を適用してもよい。

【 0 1 6 9 】

このような処理を行うことによって、プレイヤは、1 ターンで複数の敵キャラクタ 3 8 を攻撃できるようになり、プレイヤキャラクタ 3 0 の攻撃力や敵キャラクタ 3 8 の残存 H P、残りターン数等を考慮しつつ、複数の敵キャラクタ 3 8 に対して効果的な経路で攻撃パネル 3 2 を選択する等のゲームの戦略性を高めることができる。

【 0 1 7 0 】

< プレイヤキャラクタの種類及び特性 (ジョブ) >

プレイヤキャラクタ 3 0 の種類及び特性 (ジョブ) を選択できるようにしてもよい。プレイヤキャラクタ 3 0 の種類及びジョブに応じて、能力値 (H P、攻撃力、防御力)、装

10

20

30

40

50

備できる武器や防具、発揮できるゲーム上の効果（特殊効果）が変わるようにすることによって、プレイヤーキャラクタ30の種類やジョブを選択するという戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0171】

例えば、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブに応じて、プレイヤーキャラクタ30の攻撃特性や移動特性を変更させてもよい。攻撃特性としては、例えば、敵キャラクタ38に攻撃を行うことができる範囲（パネル1マス分、2マス分等の攻撃範囲）、敵キャラクタ38を選択するときの条件（連続攻撃プレイができない、ダメージが敵キャラクタ38のHPを超えない場合でも連続攻撃プレイができる等）、の条件を変えることが挙げられる。また、移動特性としては、例えば、パネルの選択の条件（同じ種類かつ隣り合う縦・横のパネルのみを選択できる、同じ種類かつ斜めに隣り合うパネルのみ選択できる、異なる種類のパネルも選択できる等）が挙げられる。

10

【0172】

また、ゲームのステージ（ダンジョンの種類や階数）に応じて、特定のプレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブを有利又は不利にするような処理をしてもよい。例えば、ステージに応じて、水や毒沼などのエリアを設け、特定の種類又はジョブのプレイヤーキャラクタ30のみが通過できるようにしてもよい。

【0173】

プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブは、任意に変更できるようにしてもよいし、ゲームが一定以上に進行した場合や新しい武器を獲得したときに変更できるようにしてもよい。また、ゲーム開始時やステージ開始時のみ変更できるようにしてもよい。プレイヤーキャラクタ30の変更が行われた場合、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられているプレイヤーキャラクタ30の種類又はジョブを更新する。

20

【0174】

このように、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブ毎に異なった特性を与えることによって、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブ毎に異なる操作をするという戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、異なる種類やジョブのプレイヤーキャラクタ30でゲームを行いたいというプレイヤーの意欲を高めることができる。

【0175】

30

<時間制度>

本実施の形態では、残存ターン数が0となった場合にゲームオーバーとなるようにしたが、ターン数に代えて、又はターン数に加えて制限時間を設けて、制限時間内に敵キャラクタ38をすべて倒せなかった場合にはゲームオーバーとなるようにしてもよい。

【0176】

上述した実施の形態では、ユーザの入力がある度に入力情報をサーバに送信したり、ゲーム画像表示処理を行う際にゲーム画像データを都度サーバから受信したりする場合について説明したが、このような態様に限られず、ゲーム端末100とサーバ102との通信を所定のタイミングに基づいて行うことも可能である。例えば、ゲーム端末100の記憶部12に記憶されたプログラムに基づいてゲーム画像データをゲーム端末側で生成し、また、プレイヤーの入力やその結果についての情報をゲーム端末100の記憶部12に記憶し、一定の時間おきに、あるいはステージをクリアした等のタイミングでゲームの状況や結果をサーバに送信することも可能である。

40

【符号の説明】

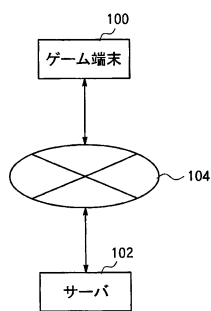
【0177】

10 処理部、12 記憶部、14 入力部、16 出力部、18 ネットワークインターフェース、20 処理部、22 記憶部、24 入力部、26 出力部、28 ネットワークインターフェース、30 プレイヤーキャラクタ、32（32a～32d）攻撃パネル、34 回復パネル、36 魔法パネル、38 敵キャラクタ、40 障害物、100 ゲーム端末、102 サーバ、104 情報網、200 ゲーム画像、202 階

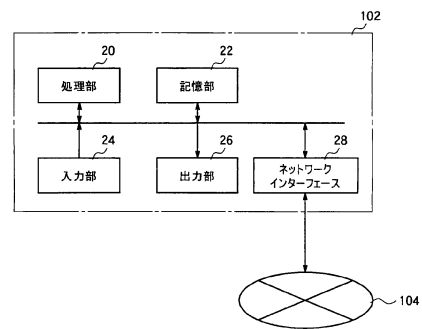
50

数表示領域、204 HP表示領域、206 ターン表示領域、208 レベル表示領域、210 AP表示領域、212 アイテム選択領域、216 パネル領域、220 APメニュー画像、230 アイテムメニュー画像。

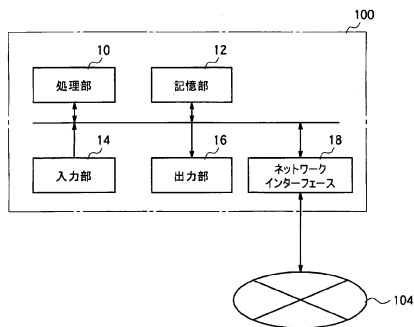
【図1】



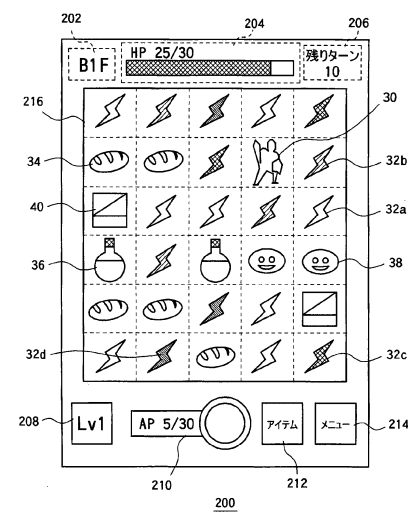
【図3】



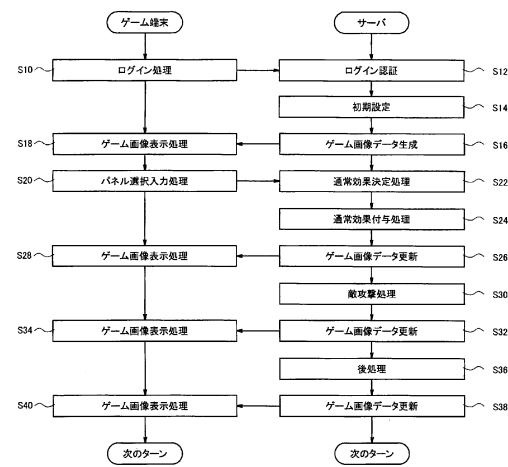
【図2】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

ユーザID	ダンジョン	階数
ユーザ01	A	B1F
ユーザ02	B	B2F
ユーザ03	A	B4F

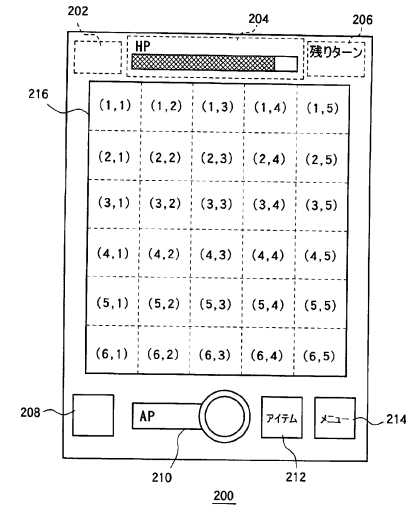
【図 7】

ユーザID	プレイヤー キャラクター	レベル	残存 ターン数	残存 HP	残存 AP	ジョブ	座標値	装備
ユーザ01	ファイター	1	10	25	5	特性A	(2,4)	武器A、防具A、回復剤、毒消し
ユーザ02	魔法使い	3	8	20	10	特性C	(1,1)	武器C、防具C、回復剤
ユーザ03	ファイター	5	12	30	12	特性B	(4,3)	武器E、防具E、防具F

【図 8】

ユーザID	装備	アイテム
ユーザ01	武器A、武器B、防具A、防具B...	回復剤、爆弾、毒消し...
ユーザ02	武器C、武器D、防具C、防具D...	毒消し、指輪...
ユーザ03	武器E、防具E、防具F...	

【図 9】



【図 10】

ユーザID:01

座標値	内容
(1.1)	攻撃パネル32a
(1.2)	攻撃パネル32b
(1.3)	攻撃パネル32d
(1.4)	攻撃パネル32a
(1.5)	攻撃パネル32c
(2.1)	回復パネル34
(2.2)	回復パネル34
(2.3)	攻撃パネル32c
(2.4)	プレイヤーキャラクタ30
(2.5)	攻撃パネル32b
⋮	⋮
(6.1)	攻撃パネル32a
(6.2)	攻撃パネル32d
(6.3)	回復パネル34
(6.4)	攻撃パネル32a
(6.5)	攻撃パネル32c

【図 11】

キャラクタ種	攻撃力	防御力	HP	AP	属性	移動特性	攻撃範囲
敵キャラクタA	1	1	5	0	無属性	1マス	1マス
敵キャラクタB	3	3	7	1	火	1マス	1マス
敵キャラクタC	5	5	10	2	木	1マス	1マス
敵キャラクタC	10	8	15	2	水	2マス	1マス
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
敵キャラクタH	50	48	30	5	無属性	1マス	2マス

【図 12】

ダンジョンの種類:A
階数:B1F
敵キャラクタ総数:2

パネル種	発生確率
敵キャラクタA	50%
敵キャラクタB	20%
敵キャラクタC	10%
敵キャラクタD	5%
⋮	⋮
敵キャラクタH	1%

ダンジョンの種類:A
階数:B2F
敵キャラクタ総数:3

敵キャラクタ種	発生確率
敵キャラクタA	30%
敵キャラクタB	50%
敵キャラクタC	15%
敵キャラクタD	8%
⋮	⋮
敵キャラクタH	2%

【図 13】

キャラクタ種	HP	AP	座標値
敵キャラクタA	5	0	(4.4)
敵キャラクタB	5	0	(4.5)

【図 14】

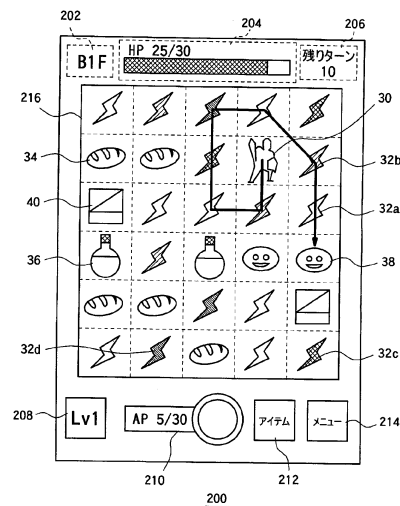
ダンジョンの種類:A
階数:B1F
攻撃パネル総数:18

パネル種	発生確率	属性
攻撃パネル32a	50%	無属性
攻撃パネル32b	20%	火
攻撃パネル32c	20%	木
攻撃パネル32d	20%	水

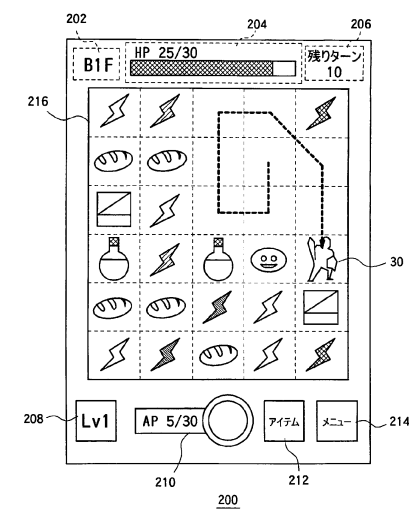
ダンジョンの種類:A
階数:B1F
攻撃パネル総数:20

パネル種	発生確率	属性
攻撃パネル32a	50%	無属性
攻撃パネル32b	20%	火
攻撃パネル32c	10%	木
攻撃パネル32d	5%	水

【図 15】



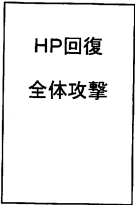
【図 16】



【図 18】

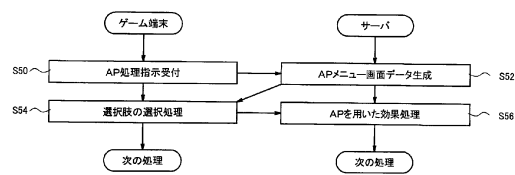
ゲーム上の効果	選択技	必要AP
プレイヤーキャラクタの残存HPを回復	HP回復	2
プレイヤーキャラクタの攻撃力を増加させる	攻撃力up	2
プレイヤーキャラクタの防御力を増加させる	防御力up	2
敵キャラクタ全体にダメージを与える	全体攻撃	4
敵キャラクタの攻撃力を低下させる	敵攻撃力down	3
敵キャラクタの防御力を低下させる	敵防御力down	3
...

【図 19】

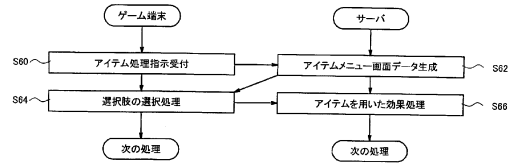


220

【図 17】



【図 20】



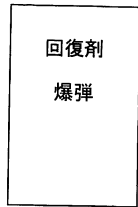
【図 21】

ゲーム上の効果	選択技
プレイヤーキャラクタの残存HPを回復	回復剤
プレイヤーキャラクタの攻撃力を増加させる	スタミナ剤
プレイヤーキャラクタの防御力を増加させる	バリア
プレイヤーキャラクタの防御力を増加させる	毒消し
敵キャラクタ全体にダメージを与える	爆弾
敵キャラクタの攻撃力を低下させる	痺れ剤
敵キャラクタの防御力を低下させる	睡眠剤
ターン数を増やす	指輪
...	...

【図 23】

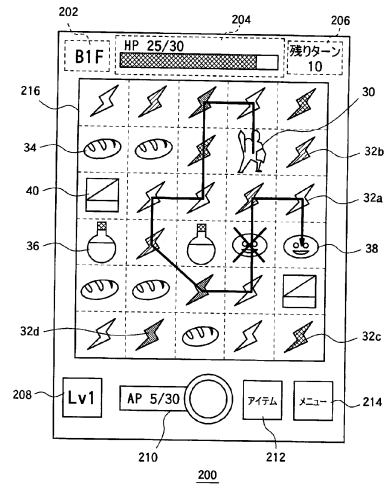
装備	連続して選択された攻撃パネル数					
	1～9	10～14	15～17	17～19	20～23	24～29
武器A	5%	4%	2%	0%	0%	0%
武器B	2%	6%	5%	2%	0%	0%
...
武器Z	0%	0%	0%	2%	5%	15%
防具A	5%	4%	2%	0%	0%	0%
防具B	2%	6%	5%	2%	0%	0%
...
防具Z	0%	0%	0%	2%	5%	15%
回復剤	50%	45%	40%	10%	10%	5%
スタミナ剤	10%	8%	5%	2%	2%	0%
バリア	5%	8%	12%	10%	10%	5%
...

【図 22】



230

【図24】



フロントページの続き

審査官 比嘉 翔一

(56)参考文献 特開2006-263007(JP,A)

米国特許出願公開第2011/244937(US,A1)

“iPhone AC 番外レポート:Dungeon Raid”, 2011年 1月29日, [online], [2013年12月 5日検索], URL, <http://iphoneac-blog.com/archives/4046364.html>

“ねこ忍者 - Google PlayのAndroidアプリ”, 2012年 5月28日, [online], [2013年12月10日検索], URL, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gclue.nekonin&hl=ja>

“パズル&ドラゴンズ”, 月刊アプリスタイル 4月号, 株式会社イースト・プレス, 2013年 2月28日, 第1巻, 第3号, p. 040 - 045

“iTunesのApp Storeで配信中のiPhone、iPod touch、iPad用 Dung”, 2011年 5月 3日, [online], [2013年12月10日検索], URL, <https://itunes.apple.com/jp/app/dungeon-raid/id403090531>

“あの有名タイトルの原点となった作品は? パズル&ドラゴンズ”, ファミ通App iPhone & Android NO.003, 株式会社エンターブレイン, 2012年 8月2日, p. 66

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00 - 13/98

A63F 9/24