

(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2019-72600

(P2019-72600A)

(43) 公開日 令和1年5月16日(2019.5.16)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79	5 2 0
A 6 3 F 13/45 (2014.01)	A 6 3 F 13/45	
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35	
A 6 3 F 13/822 (2014.01)	A 6 3 F 13/822	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 35 頁)

(21) 出願番号	特願2019-28686 (P2019-28686)	(71) 出願人	308033283
(22) 出願日	平成31年2月20日 (2019. 2. 20)		株式会社スクウェア・エニックス
(62) 分割の表示	特願2017-71171 (P2017-71171)	(74) 代理人	東京都新宿区新宿六丁目27番30号
	の分割		110001782
原出願日	平成29年3月31日 (2017. 3. 31)		特許業務法人ライトハウス国際特許事務所
特許法第30条第2項適用申請有り 2017年3月21日に株式会社スクウェア・エニックスにより、Yahoo! JAPANのサイトYahoo! ゲームにて公開 (https://games.yahoo-net.jp/cbt/casualgame/990727597)		(72) 発明者	藤川 翔
			東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株式会社スクウェア・エニックス内
		(72) 発明者	佐久間 瑞紀
			東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株式会社スクウェア・エニックス内
		(72) 発明者	柴 貴正
			東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株式会社スクウェア・エニックス内

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム及びシステム

(57) 【要約】

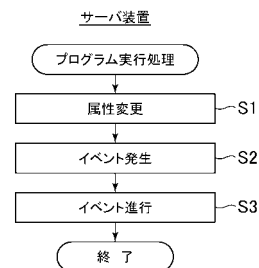
【課題】

プレイヤーが不利な状況であっても、逆転して勝つことが可能な、戦略性のある、趣向性の高いゲームプログラムを提供することを目的とする。

【解決手段】

対戦ゲーム中に、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域属性を変更し、ゲームの進行中にイベントを発生させ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するゲームプログラム。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムであって、

サーバ装置を、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段、

ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段、

所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手段

10

として機能させるゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームプログラム及びシステムに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、レベルを有するユニットと呼ばれるキャラクタを操作して、ゲームフィールド上で行動させながら仮想戦闘を行うシミュレーション R P G (R o l e P l a y i n g G a m e) という種類のゲームが知られている。シミュレーション R P G では、キャラクタの強さだけでなく、キャラクタの位置が仮想戦闘の勝敗に影響する。例えば、非特許文献 1 には、正面から攻撃するより、側面や後ろから攻撃する方が攻撃の成功率が上昇することが記載されている。

20

【先行技術文献】**【非特許文献】****【0003】**

【非特許文献 1】「FINAL FANTASY TACTICS 獅子戦争」公式サイト、[online]、[平成 29 年 3 月 14 日検索]、インターネット (URL: http://www.square-enix.co.jp/fft/main_fft.html)

30

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上述のシミュレーション R P G では、プレイヤーのキャラクタの強さが相手プレイヤーのキャラクタに比べて弱い場合には、当然ながら仮想戦闘に勝つことができなかった。また、互いのキャラクタの強さが同程度であっても、仮想戦闘の勝敗に影響を与える位置を押さえたキャラクタには勝つことが難しかった。つまり、キャラクタが相手のキャラクタより弱い、あるいは、仮想戦闘の勝敗に影響を与える位置を押さえられたことが明らかである場合には、プレイヤーがどれだけ戦略を駆使しようと逆転して勝利することは難しく、プレイヤーは勝負を諦めるしかなかった。

40

【0005】

本発明の少なくとも 1 つの実施の形態の目的は、プレイヤーが不利な状況であっても、逆転して勝つことが可能な、戦略性のある、趣向性の高いゲームプログラ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】**【0006】**

非限定的な観点によると、本発明に係るゲームプログラムは、入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムであって、サーバ装置を、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段、

50

ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手段として機能させるゲームプログラムである。

【0007】

非限定的な観点によると、本発明に係るシステムは、入力装置を有するコンピュータ装置と、コンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置とを含むシステムであって、システムが、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段と、ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段と、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手段とを備えるシステムである。

10

【0008】

非限定的な観点によると、本発明に係るゲームプログラムは、入力装置を有し、かつ、サーバ装置と通信接続が可能なコンピュータ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムであって、サーバ装置は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域が有する領域属性を変更し、ゲームの進行中にイベントを発生させ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するものであり、コンピュータ装置をプレイヤーによる操作指示を受け付ける操作指示受付手段として機能させるゲームプログラムである。

【発明の効果】

【0009】

20

本発明の各実施形態により1または2以上の不足が解決される。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【図3】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

30

【図5】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図6】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【図7】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図8】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【図9】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、システムの構成を示すブロック図である。

40

【図10】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図11】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、コンピュータ装置の構成を示すブロック図である。

【図12】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ゲーム実行画面の例を表す図である。

【図13】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、オブジェクトの移動規則を説明する図である。

【図14】本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、領域の確保について説明す

50

る図である。

【図 1 5】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【図 1 6】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ターン内処理のフローチャートである。

【図 1 7】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、領域が所定の位置関係にある場合を説明する図である。

【図 1 8】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム実行画面の例を表す図である。

【図 1 9】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、仮想戦闘処理のフローチャートである。

10

【図 2 0】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、行動マスタテーブルを表す図である。

【図 2 1】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、システムの構成を示すブロック図である。

【図 2 2】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、実行処理のフローチャートである。

【図 2 3】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、コンピュータ装置の構成を示すブロック図である。

【図 2 4】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

20

【図 2 5】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、コンピュータ装置の構成を示すブロック図である。

【図 2 6】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【図 2 7】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【図 2 8】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ターン内処理のフローチャートである。

【図 2 9】本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、仮想戦闘処理のフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。以下、効果に関する記載は、本発明の実施の形態の効果の一側面であり、ここに記載するものに限定されない。また、以下で説明するフローチャートを構成する各処理の順序は、処理内容に矛盾や不整合が生じない範囲で順不同である。

【0012】

[第一の実施の形態]

本発明の第一の実施の形態の概要について説明をする。以下では、本発明の第一の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。

40

【0013】

図 1 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、属性変更部 101、イベント発生部 102、及び、イベント進行部 103 を少なくとも備える。

【0014】

属性変更部 101 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する機能を有する。イベント発生部 102 は、ゲームの進行中にイベントを発生させる機能を有する。イベント進行部 1

50

03は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行する機能を有する。

【0015】

本発明の第一の実施の形態におけるプログラム実行処理について説明する。図2は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【0016】

サーバ装置1は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域が有する領域属性を変更する(ステップS1)。サーバ装置1は、ゲームの進行中にイベントを発生させる(ステップS2)。サーバ装置1は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行し(ステップS3)、終了する。

【0017】

第一の実施の形態の一側面として、ゲームの進行状況に応じて、領域の属性を変更し、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じてイベントを進行することにより、戦略性のある、趣向性の高いゲームを提供することが可能となる。

【0018】

第一の実施の形態において、「サーバ装置」とは、例えば、コンピュータ装置からの要求に応じて処理を実行する装置をいう。「コンピュータ装置」とは、例えば、デスクトップ型又はノート型パーソナルコンピュータ、タブレットコンピュータ、又は、PDA等を用いて、表示画面にタッチパネルセンサを備える携帯型端末であってもよい。「対戦ゲーム」とは、例えば、コンピュータ装置においてプログラムを起動して実行するコンピュータゲームのうち他の人間又はコンピュータプログラムにより制御されたプレイヤーと対戦するものをいい、ゲーム内容のジャンルは問わない。

【0019】

第一の実施の形態において、「進行状況」とは、例えば、ゲーム全体に占める現時点の進行状況を示すパラメータや、ゲームの状態を示す段階に関する情報、あるいは、ゲーム空間内に配置されたオブジェクトの状況に関する情報をいう。「フィールド」とは、例えば、ゲーム内の空間をいう。「領域」とは、例えば、ゲームフィールドの一部を構成する要素であって、大きさ、形状は問わない。「領域属性」とは、例えば、領域が有する属性であって、領域が支配された日付や時刻、支配したプレイヤーに関する情報、あるいは、支配したプレイヤーの履歴情報等に基づいて決定されるものをいう。ここで「支配」とは、例えば、領域にプレイヤー情報を関連付けることをいい、確保、占拠、あるいは獲得したこと等が挙げられる。「イベント」とは、例えば、ゲーム内で発生する出来事であり、アイテムの獲得、敵キャラクタとの戦闘等が挙げられる。

【0020】

[第二の実施の形態]

次に、本発明の第二の実施の形態の概要について説明をする。以下では、本発明の第二の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。

【0021】

図3は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置1は、位置変更部111、属性変更部112、イベント発生部113、及び、イベント進行部114を少なくとも備える。

【0022】

位置変更部111は、ゲームフィールド上に存在する、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト及びプレイヤーオブジェクトと対戦する対戦オブジェクトを含むオブジェクトの位置を変更する機能を有する。属性変更部112は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域が有する領域属性を変更する機能を有する。イベント発生部113は、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェ

クトとが所定の位置関係にある場合に、ゲームの進行中にイベントを発生させる機能を有する。イベント進行部 114 は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行する機能を有する。

【0023】

本発明の第二の実施の形態におけるプログラム実行処理について説明する。図 4 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【0024】

サーバ装置 1 は、ゲームフィールド上に存在する、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト及びプレイヤーオブジェクトと対戦する対戦オブジェクトを含むオブジェクトの位置を変更する（ステップ S11）。サーバ装置 1 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する（ステップ S12）。

【0025】

サーバ装置 1 は、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが所定の位置関係にある場合に、ゲームの進行中にイベントを発生させる（ステップ S13）。サーバ装置 1 は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行し（ステップ S14）、終了する。

【0026】

第二の実施の形態の一側面として、ゲームフィールド上に存在するオブジェクトの位置を変更する機能を有し、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが所定の位置関係にある場合にイベントを発生させることにより、プレイヤーにイベントを発生させるタイミングを選択的に提供することができ、より戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0027】

第二の実施の形態において、「サーバ装置」、「コンピュータ装置」、「対戦ゲーム」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【0028】

第二の実施の形態において、「オブジェクト」とは、プレイヤーの操作指示にしたがって操作することが可能なものであれば特に限定されず、例えば、キャラクタ、アイテム、又は戦車等の乗物等が挙げられる。「対戦オブジェクト」とは、例えば、プレイヤーオブジェクトと対戦するオブジェクトであって、人間により操作されるオブジェクト、あるいはコンピュータにより制御されるオブジェクトをいう。

【0029】

[第三の実施の形態]

次に、本発明の第三の実施の形態の概要について説明をする。以下では、本発明の第三の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。

【0030】

図 5 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、属性変更部 121、イベント発生部 122、イベント進行部 123、及び、ゲーム要素設定部 124 を少なくとも備える。

【0031】

属性変更部 121 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する機能を有する。イベント発生部 122 は、ゲームの進行中にイベントを発生させる機能を有する。イベント進行部 123 は、ゲームフィールド上に存在するオブジェクトをイベントに参加させ、かつ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行する機能を有する。ゲーム要素設定部 124 は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、オブジェク

10

20

30

40

50

トがイベントにおいて所定の行動を実行できるか否かの判定に利用されるゲーム要素を設定する機能を有する。

【 0 0 3 2 】

本発明の第三の実施の形態におけるプログラム実行処理について説明する。図 6 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【 0 0 3 3 】

サーバ装置 1 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する（ステップ S 2 1）。サーバ装置 1 は、ゲームの進行中にイベントを発生させる（ステップ S 2 2）。サーバ装置 1 は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、オブジェクトがイベントにおいて所定の行動を実行できるか否かの判定に利用されるゲーム要素を設定する（ステップ S 2 3）。サーバ装置 1 は、ゲームフィールド上に存在するオブジェクトをイベントに参加させ、かつ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行し（ステップ S 2 4）、終了する。

【 0 0 3 4 】

第三の実施の形態の一側面として、イベントにオブジェクトを参加させ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、オブジェクトがイベントにおいて所定の行動を実行できるか否かの判定に利用されるゲーム要素を設定する構成を有することで、プレイヤーは、イベントにおいて、オブジェクトに実行させたい行動に必要な領域数又は面積を考慮してイベントに臨むようになり、より戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【 0 0 3 5 】

第三の実施の形態において、「サーバ装置」、「コンピュータ装置」、「対戦ゲーム」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【 0 0 3 6 】

第三の実施の形態において、「オブジェクト」とは、第二の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【 0 0 3 7 】

第三の実施の形態において、「所定の行動」とは、例えば、イベントにおいてオブジェクトに実行させる行動であって、敵キャラクタに攻撃する、味方オブジェクトを回復する回復魔法を使用する、アイテムを使用する、店舗でアイテムを購入する等の行動をいう。「ゲーム要素」とは、例えば、オブジェクトが所定の行動を実行できるか否かの判定に利用する要素であって、オブジェクトに関連付けられた要素、ゲームの状況に関連付けられた要素等をいう。

【 0 0 3 8 】

[第四の実施の形態]

次に、本発明の第四の実施の形態の概要について説明する。以下では、本発明の第四の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。

【 0 0 3 9 】

図 7 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、位置変更部 1 3 1、属性変更部 1 3 2、第一属性変更部 1 3 3、第二属性変更部 1 3 4、イベント発生部 1 3 5、及び、イベント進行部 1 3 6 を少なくとも備える。

【 0 0 4 0 】

位置変更部 1 3 1 は、ゲームフィールド上に存在する、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト及び対戦プレイヤーに関連付けられた対戦オブジェクトを含むオブジェクトの位置を変更する機能を有する。属性変更部 1 3 2 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲ

ームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも１つの領域が有する領域属性を変更する機能を有する。第一属性変更部１３３は、位置変更部１３１により変更されたオブジェクトの位置に対応する領域の領域属性を変更する機能を有する。第二属性変更部１３４は、第一属性変更部１３３により変更された後の領域属性とは異なる領域属性を有する領域が所定の条件を満たす場合に、該所定の条件を満たす領域の領域属性を変更する機能を有する。イベント発生部１３５は、ゲームの進行中にイベントを発生させる機能を有する。イベント進行部１３６は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行する機能を有する。

【００４１】

本発明の第四の実施の形態におけるプログラム実行処理について説明する。図８は、本発明の実施の形態の少なくとも１つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【００４２】

サーバ装置１は、ゲームフィールド上に存在する、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト及び対戦プレイヤーに関連付けられた対戦オブジェクトを含むオブジェクトの位置を変更する（ステップＳ３１）。サーバ装置１は、ステップＳ３１において変更されたオブジェクトの位置に対応する領域の領域属性を変更する（ステップＳ３２）。サーバ装置１は、ステップＳ３２において変更された後の領域属性とは異なる領域属性を有する領域が所定の条件を満たす場合に、該所定の条件を満たす領域の領域属性を変更する（ステップＳ３３）。サーバ装置１は、ゲームの進行中にイベントを発生させる（ステップＳ３４）。サーバ装置１は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行し（ステップＳ３５）、終了する。

【００４３】

第四の実施の形態の一側面として、第一属性変更部１３３により、位置変更部１３１が変更した位置に対応する領域の領域属性を変更し、第二属性変更部１３４により、変更された後の領域属性とは異なる領域属性を有する領域が所定の条件を満たす場合に、該所定の条件を満たす領域の領域属性を変更することで、領域の変更に戦略性を持たせることができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【００４４】

第四の実施の形態において、「サーバ装置」、「コンピュータ装置」、「対戦ゲーム」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。第四の実施の形態において、「オブジェクト」とは、第二の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【００４５】

第四の実施の形態において、「所定の条件」とは、例えば、属性を変更した後の領域とは異なる領域属性の領域と、属性を変更した後の領域と同じ領域属性の領域とが所定の位置関係にあること、あるいは、属性を変更した後の領域とは異なる領域属性の領域と、属性を変更した後の領域と同じ領域属性の領域とが所定の順序で並ぶこと等をいう。

【００４６】

[第五の実施の形態]

次に、本発明の第五の実施の形態の概要について説明する。以下では、本発明の第五の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。図９は、本発明の実施の形態の少なくとも１つに対応する、システムの構成を示すブロック図である。図示するように、システムは、サーバ装置１と、通信ネットワーク２と、複数のユーザ（ユーザＡ、Ｂ・・・Ｚ）によって操作される複数のコンピュータ装置３（コンピュータ装置３ａ、３ｂ・・・３ｚ）とから構成される。サーバ装置１は、通信ネットワーク２を介してコンピュータ装置３と接続されている。なお、サーバ装置１とコンピュータ装置３とは常時接続していなくてもよく、必要に応じて、接続が可能であればよい。

【 0 0 4 7 】

図 1 0 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、サーバ装置の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 は、制御部 1 1、R A M 1 2、ストレージ部 1 3 及び通信インタフェース 1 4 を備え、それぞれ内部バスにより接続されている。

【 0 0 4 8 】

制御部 1 1 は、C P U や R O M から構成され、ストレージ部 1 3 に格納されたプログラムを実行し、サーバ装置 1 の制御を行う。また、制御部 1 1 は時間を計時する内部タイマを備えている。R A M 1 2 は、制御部 1 1 のワークエリアである。ストレージ部 1 3 は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。制御部 1 1 は、プログラム及びデータを R A M 1 2 から読み出し、コンピュータ装置 3 から受信した要求情報をもとに、プログラム実行処理を行う。通信インタフェース 1 4 は、無線又は有線により通信ネットワーク 2 に接続が可能であり、通信ネットワーク 2 を介してデータを受信することが可能である。通信インタフェース 1 4 を介して受信したデータは、R A M 1 2 にロードされ、制御部 1 1 により演算処理が行われる。

【 0 0 4 9 】

図 1 1 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、コンピュータ装置の構成を示すブロック図である。コンピュータ装置 3 は、制御部 3 1、R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 3 2、ストレージ部 3 3、サウンド処理部 3 4、グラフィックス処理部 3 5、D V D / C D - R O M ドライブ 3 6、通信インタフェース 3 7、及び、インタフェース部 3 8 を少なくとも備え、それぞれ内部バスにより接続されている。

【 0 0 5 0 】

制御部 3 1 は、C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) や R O M (R e a d O n l y M e m o r y) から構成される。制御部 3 1 は、ストレージ部 3 3 や記録媒体 4 4 に格納されたプログラムを実行し、コンピュータ装置 3 の制御を行う。また、制御部 3 1 は時間を計時する内部タイマを備えている。R A M 3 2 は、制御部 3 1 のワークエリアである。ストレージ部 3 3 は、プログラムやデータを保存するための記憶領域である。

【 0 0 5 1 】

D V D / C D - R O M ドライブ 3 6 は、D V D - R O M や C D - R O M などのプログラムが格納された記録媒体 4 4 を装着することが可能である。記録媒体 4 4 には、例えばプログラム及びデータが記憶されている。D V D / C D - R O M ドライブ 3 6 により、プログラム及びデータが記録媒体 4 4 から読み出され、R A M 3 2 にロードされる。

【 0 0 5 2 】

制御部 3 1 は、プログラム及びデータを R A M 3 2 から読み出して処理を行う。制御部 3 1 は、R A M 3 2 にロードされたプログラム及びデータを処理することで、サウンド出力の指示をサウンド処理部 3 4 に出力し、描画命令をグラフィックス処理部 3 5 に出力する。

【 0 0 5 3 】

サウンド処理部 3 4 は、スピーカであるサウンド出力装置 4 1 に接続されている。制御部 3 1 がサウンド出力の指示をサウンド処理部 3 4 に出力すると、サウンド処理部 3 4 はサウンド出力装置 4 1 にサウンド信号を出力する。

【 0 0 5 4 】

グラフィックス処理部 3 5 は表示装置 4 2 に接続されている。表示装置 4 2 は表示画面 4 3 を有している。制御部 3 1 が描画命令をグラフィックス処理部 3 5 に出力すると、グラフィックス処理部 3 5 は、フレームメモリ (フレームバッファ) 3 9 に画像を展開し、表示画面 4 3 上に画像を表示するためのビデオ信号を出力する。グラフィックス処理部 3 5 は、フレーム単位で 1 枚の画像の描画を実行する。画像の 1 フレーム時間は、例えば 3 0 分の 1 秒である。グラフィックス処理部 3 5 は、制御部 3 1 だけで行ってきた描画に関する演算処理の一部を受け持ち、システム全体の負荷を分散させる役割を有する。

【 0 0 5 5 】

10

20

30

40

50

インタフェース部 38 には入力部 40 (例えば、マウスやキーボード等) が接続され得る。ユーザによる入力部 40 からの入力情報は RAM 32 に格納され、制御部 31 は入力情報をもとに各種の演算処理を実行する。あるいは、インタフェース部 38 に記憶媒体読取装置を接続し、メモリ等からプログラム及びデータ等を読み込むことも可能である。また、タッチパネルを備えた表示装置 42 を入力部 40 とすることもできる。

【0056】

通信インタフェース 37 は無線又は有線により通信ネットワーク 2 に接続が可能であり、通信ネットワーク 2 を介して他のコンピュータ装置との間で情報の送受信を行うことが可能である。

【0057】

次に、本発明の第五の実施の形態におけるゲームの画面について説明する。図 12 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム実行画面の例を表す図である。

【0058】

[ゲーム概要]

第五の実施の形態では、一例として、プレイヤーが操作するプレイヤオブジェクトと、他のプレイヤーが操作する対戦オブジェクトとをゲームフィールド上で移動させながら対戦する対戦ゲームを挙げる。対戦ゲームは、プレイヤー及び対戦プレイヤーが交互に操作指示を行うことにより進行する、いわゆるターン制バトルを採用することができる。対戦ゲームが終了となるゲーム終了条件は、対戦オブジェクトの全滅、所定の属性を有するオブジェクトをイベントにおいて倒すこと、あるいは、ゲーム開始から所定の時間が経過することであってもよい。時間の経過によりゲームが終了する場合には、終了時にゲームフィールド上に存在するオブジェクトに関する情報に基づいて勝敗を判定するようにしてもよい。

【0059】

また、ゲームは、対戦ゲームを行う様子を、対戦ゲームに参加していない他のプレイヤーが観戦可能にしてもよい。例えば、観戦者が応援することにより、対戦しているプレイヤーたちが対戦を有利に進められるようなアイテム等を提供するようにしてもよい。

【0060】

[ゲーム実行画面]

コンピュータ装置 3 の表示画面 43 には、ゲーム画面 50 が表示される。ゲーム画面 50 の画面中央にはゲームフィールド 51 が表示され、画面上部には対戦ゲームの現在のターン数 52 が表示される。ゲームフィールド 51 は、複数の領域 (マス) により形成されている。図中では、ゲームフィールドは 5 × 5 マスで構成されているが、ゲームフィールドは図示された構成に限定されるものではない。また、ゲームフィールドを構成する領域は、三角形や円形、六角形であってもよい。

【0061】

ゲーム画面 50 の左側及び右側には、プレイヤー又は対戦プレイヤーに関連付けられたオブジェクトに関する情報が表示される。アイコン PS1 ~ PS4 及び ES1 ~ ES4 は、各プレイヤーに関連付けられたオブジェクトの状態を表す。MP53 及び MP56 は、対戦ゲーム実行中に発生するイベントにおいて、オブジェクトに所定の行動を実行させる際に消費するポイントを表す。

【0062】

ゲームフィールドに配置されない使役オブジェクト 54 及び 57 は各プレイヤーに関連付けられた使役キャラクタであり、所定のターン数が経過した場合に、使役キャラクタに対応する技能を使用可能であり、対戦ゲームの戦況に影響を与えることができる。例えば、使役オブジェクト 54 は、所定のターンが経過していないため、技能を使用できない状態である。使役オブジェクト 54 が技能を使用するためには、表示された数値分のターンをさらに経過しなければならない。一方、使役オブジェクト 57 は、所定のターンが経過した状態であり、技能を使用することができる。プレイヤーは、自身のターン中であれば、使役キャラクタに技能を使用するよう指示することが可能である。使役オブジェクト 54 及び 57 が使用する技能は、ゲームフィールド全体に影響を与えるものであってもよいし、

10

20

30

40

50

プレイヤーが指定した一部の領域に影響を与えるものであってもよい。

【0063】

オブジェクト技能ボタン55a~55c及び58a~58dは、所定のターン数が経過した場合に、各オブジェクト技能ボタンに対応する効果を発生させ、対戦ゲームの戦況に影響を与えることができる。オブジェクト技能ボタンに対応する効果は、オブジェクトの位置に応じて発動する効果を変えるようにしてもよい。

【0064】

チャットボタン59は、押下又は接触することでチャット用のウィンドウを表示させ、対戦プレイヤーと、あるいは、チャットルームにいる観戦者とチャットをすることができる。ターン終了ボタン60は、押下又は接触することで自身のターンを終了し、相手のターンを開始させることができる。すなわち、ターン終了ボタン60を押下することで、自身のターンをスキップさせ、相手のターンを開始させることができる。なお、ターンの終了は、ターン終了ボタン60を押下又は接触するだけでなく、ターン開始から所定の時間が経過した場合に、強制的にターンを終了するものとしてもよい。

【0065】

[オブジェクト]

続いて、ゲームフィールド51上に配置されたオブジェクト(ユニット)について説明する。オブジェクトは、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト(図12におけるPU1及びPU2)と、対戦プレイヤーに関連付けられた対戦オブジェクト(図12におけるEU1~EU4)が存在する。各オブジェクトには種類を表すシンボル61と、オブジェクトの生命力(体力)を表す生命力ゲージ62が表示されている。オブジェクトの生命力ゲージ62が0になると、該オブジェクトはゲームフィールド51から除去される。

【0066】

オブジェクトが移動可能な領域には、例えば、チェス、将棋、囲碁、リバーシ、チャトランガ、その他のボードゲームに類するものの移動規則にしたがって定められ得る。一例として、チェスのクラスである、キング、クイーン、ルーク、及びナイト等を用いて説明する。図13は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、オブジェクトの移動規則を説明する図である。図13の各図は、各クラスのオブジェクトが移動可能な領域を表している。例えば、図13(a)はキングのクラスのオブジェクトが移動可能な領域を表す。5×5のマス目の中心(黒いマス)にキングのオブジェクトが存在する場合に、起点から移動可能な領域は周囲の網掛けのマスである。同様にクイーンは、画面垂直方向及び画面水平方向であれば、いずれのマスにも移動可能である。

【0067】

[領域属性の変更]

次に、領域の属性である領域属性について説明する。ゲームフィールド51を構成する領域には属性情報が設定されており、いずれのプレイヤーが所有しているか否かに関する情報を保有している。領域を確保(所有)するには、確保したい領域にオブジェクトを移動させればよい。ただし、永続的な領域の確保が認められるものではなく、プレイヤーが確保している領域に、対戦オブジェクトが移動してきた場合には、対戦プレイヤーが確保した領域として変更される。

【0068】

図14は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、領域の確保について説明する図である。図14(a)は、対戦ゲーム開始時のゲームフィールド51を俯瞰した図である。印はプレイヤーが確保している領域であり、×印は対戦プレイヤーが確保している領域である。無印の領域は、いずれのプレイヤーにも属さない領域である。初期状態では、印×印各々の領域にプレイヤーオブジェクト又は対戦オブジェクトが存在している。

【0069】

一方、図14(b)は、図12に表した状況の領域を表した図である。図12のように対戦ゲームが途中まで進行されると、各オブジェクトが移動することによって、領域属性が変更されていく。図14(b)では、当初と比較して×とともに増加していて、印は

6 個、×印は 9 個存在する。なお、図 1 4 における 印及び×印の数又は面積、すなわち領域属性の数又は面積に応じて、図 1 2 に示す M P 5 3 及び M P 5 6 を定める。このような設計により、プレイヤは領域属性を数多く、あるいは面積を広く確保することで、強い対戦プレイヤに勝つための手段を得ることができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【 0 0 7 0 】

[プログラム実行処理]

次に、本発明の第五の実施の形態における、プログラム実行処理について説明する。図 1 5 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

10

【 0 0 7 1 】

最初に、サーバ装置 1 はプログラムを実行すると、ゲームを開始するための初期設定を行う (ステップ S 1 0 1) 。初期設定とは、例えば、ゲームを進行させる仮想空間の構築、チャットルームの設定、対戦ゲームの対戦相手とのマッチング等である。対戦ゲームを行う準備が整ったら、サーバ装置 1 と通信により接続されたコンピュータ装置 3 からの要求を受信するまで待機する。

【 0 0 7 2 】

対戦相手のマッチングは、例えば、プレイヤの戦歴に応じて付与されるランキング情報に基づいて、近いランキング情報を有するプレイヤとマッチングするようにしてもよい。あるいは、プレイヤがバトル用のルームを開設し、広く対戦相手を公募するようなシステムであってもよい。あるいは、コンピュータにより制御されるプレイヤと対戦するようにしてもよい。

20

【 0 0 7 3 】

対戦後に再度マッチングしてもよいし、いわゆるガンスリンガー形式のように、ルームを開設したプレイヤが勝ち続ける限り連続して対戦可能とし、プレイヤとの対戦に関する待ち行列を生成するようにしてもよい。

【 0 0 7 4 】

プレイヤは、コンピュータ装置 3 に対してゲーム開始の操作指示を行う (ステップ S 1 0 2) 。コンピュータ装置 3 は、開始要求指示をサーバ装置 1 へ送信する。

【 0 0 7 5 】

30

サーバ装置 1 は、コンピュータ装置 3 から開始要求を受信する。サーバ装置 1 は、制御部 1 1 に備える内部タイマを使用して計時を開始する (ステップ S 1 0 3) 。

【 0 0 7 6 】

次に、プレイヤの操作指示によりプレイヤのターン内の処理を行う (ステップ S 1 0 4) 。サーバ装置 1 は、プレイヤのターンが終了すると、ゲーム終了条件を満たすか否か判定する (ステップ S 1 0 5) 。ゲーム終了条件を満たす場合 (ステップ S 1 0 5 にて Y E S) には、サーバ装置 1 は、対戦プレイヤのターンの処理を行うことなく、ゲームを終了させる。終了時の処理については後述する。ゲーム終了条件を満たさない場合 (ステップ S 1 0 5 にて N O) には、サーバ装置 1 は、対戦プレイヤのターン内の処理を行う (ステップ S 1 0 6) 。そして、対戦プレイヤのターンが終了すると、サーバ装置 1 は、ゲーム終了条件を満たすか否か判定する (ステップ S 1 0 7) 。ゲーム終了条件を満たさない場合 (ステップ S 1 0 7 にて N O) には、サーバ装置 1 は、再びプレイヤのターン内の処理を行う (ステップ S 1 0 4) 。ゲーム終了条件を満たすまで、サーバ装置 1 は、ステップ S 1 0 4 から S 1 0 7 までの処理を繰り返す。ゲーム終了条件の一例として、対戦プレイヤに関連付けられた所定の属性 (例えば、キング) を有するオブジェクトの体力値を所定の閾値以下にすることが挙げられる。

40

【 0 0 7 7 】

ゲーム終了条件を満たすと (ステップ S 1 0 5 又はステップ S 1 0 7 にて Y E S) 、サーバ装置 1 は、対戦ゲームの結果をコンピュータ装置 3 へ送信する (ステップ S 1 0 8) 。コンピュータ装置 3 は、対戦ゲーム結果を受信する (ステップ S 1 0 9) 。コンピュー

50

タ装置 3 は、表示画面 4 3 に結果を表示して（ステップ S 1 1 0）、終了する。

【 0 0 7 8 】

[ターン内処理]

次に、本発明の第五の実施の形態における、ターン内処理について説明する。図 1 6 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ターン内処理のフローチャートである。以下の記載は、プレイヤー側のターンにおける処理を記載するが、対戦プレイヤーのターン処理についても同じ処理を採用し得る。

【 0 0 7 9 】

最初に、コンピュータ装置 3 は、プレイヤーからオブジェクトの位置に関する変更を受け付ける（ステップ S 1 1 1）。すなわち、プレイヤーは、ゲームフィールド上に位置するオブジェクトを選択して、移動先の位置を指定する。コンピュータ装置 3 は、変更前の状態に関する情報と変更後の状態に関する情報との差分情報を変更情報としてサーバ装置 1 へ送信する（ステップ S 1 1 2）。

【 0 0 8 0 】

サーバ装置 1 は、変更情報を受信し（ステップ S 1 1 3）、ゲームフィールドの状況を変更する。ここで、オブジェクトが所定の条件を満たすと、サーバ装置 1 は、仮想戦闘が発生するか否かの判定を行う（ステップ S 1 1 4）。所定の条件とは、例えば、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが所定の位置関係にあることであり、ステップ S 1 1 1 におけるオブジェクトの位置変更により、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが同一の領域に位置することとなった場合や、隣接する領域に位置した場合が挙げられる。あるいは、所定の位置関係を満たしたうえで、仮想戦闘を行うか否かの確認が表示され、プレイヤーが仮想戦闘を望んだ場合に仮想戦闘が発生するようにしてもよい。

【 0 0 8 1 】

仮想戦闘が発生する場合（ステップ S 1 1 4 にて Y E S）には、サーバ装置 1 は、仮想戦闘処理を行う（ステップ S 1 1 5）。仮想戦闘処理についての詳細は後述する。仮想戦闘処理が終了すると、サーバ装置 1 は、ゲーム終了条件を満たすか判定される（ステップ S 1 1 6）。ゲーム終了条件を満たす場合（ステップ S 1 1 6 にて Y E S）には、サーバ装置 1 は、その後のターン内処理を行わず、ゲームの結果をコンピュータ装置 3 へ送信し（ステップ S 1 0 8）、ゲームを終了させる。ゲーム終了条件を満たさない場合（ステップ S 1 1 6 にて N O）には、サーバ装置 1 は、仮想戦闘に勝利したか否かの判定を行う（ステップ S 1 1 7）。仮想戦闘に勝利した場合（ステップ S 1 1 7 にて Y E S）には、サーバ装置 1 は、ゲームフィールド上から対戦オブジェクトを除去する。サーバ装置 1 は、変更後の位置に対応する領域属性を変更して、確保する（ステップ S 1 1 8）。

【 0 0 8 2 】

仮想戦闘に勝利しなかった場合、つまり、仮想戦闘に引き分けたか敗北した場合（ステップ S 1 1 7 にて N O）には、サーバ装置 1 は、ターンを終了する処理を行う。仮想戦闘に引き分けた場合は、サーバ装置 1 は、ゲームフィールド上から互いのオブジェクトを除去しない。また、仮想戦闘に敗北した場合には、サーバ装置 1 は、ゲームフィールド上から敗北したプレイヤー側のオブジェクトを除去するようにしてもよい。除去されたオブジェクトは、対戦ゲームが終了するまでプレイヤーが使用できないものとしてもよいし、将棋のように、仮想戦闘に勝利した側のプレイヤーが除去されたオブジェクトを使用できるようにしてもよい。

【 0 0 8 3 】

位置を変更して、又は、仮想戦闘に勝利して、ステップ S 1 1 8 において領域を確保すると、サーバ装置 1 は、領域が所定の位置関係を満たすか否かの判定を行う（ステップ S 1 1 9）。

【 0 0 8 4 】

[リバーシ効果]

図 1 7 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、領域が所定の位置関係にある場合を説明する図である。図中の 印はプレイヤーに関連付けられた領域を表し、× 印

10

20

30

40

50

は対戦プレイヤーに関連付けられた領域を表す。無印はいずれのプレイヤーにも関連付けられていない領域を表す。印は、ステップS 1 1 8において属性が 印に変更された領域を表す。

【0085】

ステップS 1 1 9において判定される所定の位置関係は、属性を変更した後の領域とは異なる領域属性の領域と、属性を変更した後の領域と同じ領域属性の領域とが、直線状に挟まれた状態になっていることをいう。例えば、図17(a)においては、変更された領域200の領域属性は 印であり、異なる領域属性である×印の領域202は、 印の領域200及び201に直線状に挟まれた状態である。このような状態において、×印の領域202の属性を、変更された領域200の領域属性と同じ領域属性である 印に変更する。

10

【0086】

続いて、図17(b)においては、変更された領域210の領域属性とは異なる属性×印の領域212及び213が、 印の領域210及び211に直線状に挟まれた状態である。したがって、×印の領域212及び213の属性を 印に変更する。

【0087】

続いて、図17(c)においては、変更された領域220の領域属性とは異なる属性×印の領域222が、無印の領域223を介して、 印の領域220及び221に直線状に挟まれた状態である。しかしながら、このような場合には、「挟んだ」状態であるとはいえないため、×印の領域222の属性を変更しない。

20

【0088】

続いて、図17(d)においては、変更された領域230の領域属性とは異なる属性×印の領域232が、 印の領域233、×印の領域234を介して、 印の領域230及び231に直線状に挟まれた状態である。このような場合には、×印の領域232は、変更された領域230と 印の領域233とにより直線状に挟まれた状態である。しかしながら、変更された領域230と×印の領域234との間には 印の領域233が存在するため、この場合には、変更された領域230と 印の領域233との間に位置する×印の領域232の属性を変更し、×印の領域234の属性は変更しない。

【0089】

図16のフローチャートに戻り、領域が所定の位置関係を満たすと判定された場合(ステップS 1 1 9にてYES)には、サーバ装置1は、所定の位置関係にある領域の領域属性をさらに変更する(ステップS 1 2 0)。すなわち、図17において、 印と 印とに挟まれた×印の属性を有する領域を 印の属性に変更する処理である。

30

【0090】

ステップS 1 2 0における変更後の領域属性は、変更前の領域属性と異なる属性である。すなわち、×印を 印の属性に変更する、あるいは、×印を無印の属性に変更するようにしてもよい。

【0091】

さらに、属性が変更された領域に、対戦オブジェクトが存在する場合には、サーバ装置1は、所定の効果が発生させる(ステップS 1 2 1)。所定の効果は、対戦オブジェクトに対する攻撃のように直接的な効果であってもよいし、対戦オブジェクトの攻撃に関する命中率を下げる等の補助的な効果であってもよい。あるいは、ステップS 1 2 1において、属性が変更された領域に味方オブジェクトが存在する場合に、所定の効果が発生させるようにしてもよい。この場合には、味方オブジェクトが受けたダメージを軽減させる、あるいは、回復させるように設計してもよい。

40

【0092】

続いて、ステップS 1 2 1において発生させた効果により、サーバ装置1は、ゲーム終了条件を判定する(ステップS 1 2 2)。ゲーム終了条件を満たす場合(ステップS 1 2 2にてYES)には、サーバ装置1は、その後の処理を行うことなくゲームを終了させる。ゲーム終了条件を満たさない場合(ステップS 1 2 2にてNO)には、サーバ装置1は

50

、ターン終了の通知をコンピュータ装置 3 へ送信する（ステップ S 1 2 3）。コンピュータ装置 3 は、通知を受信し（ステップ S 1 2 4）、終了する。プレイヤーのターン内処理が終了すると、対戦プレイヤーのターン内処理が開始される。

【 0 0 9 3 】

なお、上述のフローチャートでは、プレイヤーにより 1 つのオブジェクトの位置が変更され、それに伴う処理が終了するとプレイヤーのターンが終了し、対戦プレイヤーのターンに移行するように例示しているが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、1 ターンのうちに、全てのプレイヤーオブジェクトに対して位置を変更可能にして、プレイヤーによりターン終了ボタン 6 0 を押下する又は接触されることでターンを終了する、ラウンド制バトルを採用してもよい。

【 0 0 9 4 】

[仮想戦闘]

続いて、仮想戦闘処理について説明する。図 1 8 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、ゲーム実行画面の例を表す図である。第五の実施の形態では、一例として、オブジェクトの行動をリストに表示された可能な行動を表す選択肢を選択することにより進める仮想戦闘を挙げる。仮想戦闘は、プレイヤー及び対戦プレイヤーが交互に操作指示を行うことにより進行する、いわゆるラウンド制バトルを採用することができる。

【 0 0 9 5 】

仮想戦闘が終了となる仮想戦闘終了条件は、選択された行動により対戦オブジェクトを攻撃し、対戦オブジェクトのパラメータを所定値以下まで減少させる、あるいは、仮想戦闘の開始から所定の時間又はターンが経過することであってもよい。時間の経過によりゲームが終了する場合には、終了時に仮想戦闘に参加しているオブジェクトに関する情報に基づいて勝敗を判定するようにしてもよい。また、ラウンドにも時間制限を設け、プレイヤーに素早いラウンド処理を実行させるように促してもよい。

【 0 0 9 6 】

[仮想戦闘実行画面]

コンピュータ装置 3 の表示画面 4 3 には、ゲーム画面 7 0 が表示される。ゲーム画面 7 0 には、画面上部に仮想戦闘の現在のラウンド数 7 1 が表示される。また、ゲーム画面 7 0 の左右にプレイヤーに関連付けられたオブジェクト及び対戦プレイヤーに関連付けられたオブジェクトが表示される。オブジェクトは、ゲームフィールド上で所定の位置関係を満たしたオブジェクトと同一のオブジェクトであってもよいし、該オブジェクトに関連付けられた複数の子オブジェクトであってもよい。あるいは、仮想戦闘が生じる原因となったオブジェクトの近傍に存在するオブジェクトを集結させて仮想戦闘を実行するようにしてもよい。ゲーム画面 7 0 の中央には、プレイヤーの選択によりオブジェクトを行動させる選択肢を表示する選択肢表示エリア 7 6 が表示される。選択肢表示エリア 7 6 には、一例として、図中のように子オブジェクトに関連付けられた選択肢 7 7 a ~ 7 7 g が表示される。例えば

【 0 0 9 7 】

ゲーム画面 7 0 の左側には、プレイヤーに関連付けられたオブジェクト P C 1、P C 2 及び P C 3 が表示されている。ゲーム画面 7 0 の右側には、対戦プレイヤーに関連付けられたオブジェクト E C 1、E C 2 及び E C 3 が表示されている。仮想戦闘の勝敗を決定する一要素である H P 7 2 及び H P 7 3 は、子オブジェクトが有するパラメータ（体力値、耐久値、精神力値等）から算出される。一例として、子オブジェクトの体力値の合計値としてもよい。M P 7 4 及び M P 7 5 は、仮想戦闘において、子オブジェクトに所定の行動を実行させる際に消費するポイントを表す。

【 0 0 9 8 】

チャットボタン 7 8 は、押下又は接触することでチャット用のウィンドウを表示させる。チャット用ウィンドウを通じて、対戦プレイヤーと、あるいは、チャットルームにいる観戦者とチャットを可能とするものであり、対戦ゲーム実行画面におけるチャットボタン 5 9 と同じ機能を有する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

[子オブジェクト]

続いて、仮想戦闘で使用する子オブジェクトについて説明する。子オブジェクトは、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト、あるいは、対戦プレイヤーに関連付けられた対戦オブジェクトに関連付けられるものである。子オブジェクトは属性を有し、属性には職業が含まれる。子オブジェクトの職業に応じて、使用する武器、スキル、あるいは魔法が異なり、選択可能な行動が異なる。

【 0 1 0 0 】

[仮想戦闘処理]

次に、本発明の第五の実施の形態における、仮想戦闘処理について説明する。図 1 9 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、仮想戦闘処理のフローチャートである。

10

【 0 1 0 1 】

最初に、サーバ装置 1 はプログラムを実行すると、ラウンド数の計数を開始する（ステップ S 1 3 1）。1 ラウンドは、プレイヤー及び対戦プレイヤーが交互に操作指示を行うと終了するものである。サーバ装置 1 は、子オブジェクトの行動可否に関する判定に利用されるゲーム要素である行動ポイントを仮想戦闘画面に反映する（ステップ S 1 3 2）。行動ポイントは、仮想戦闘開始時における領域の数又は面積に応じて変動する。例えば、プレイヤーの領域の数が 6 である場合には、プレイヤーの M P 7 4 は 6 となる。同様に、対戦プレイヤーの領域の数が 9 である場合には、M P 7 5 は 9 となる。別の例として、プレイヤーの M P に基準値を定めておき、仮想戦闘開始時における領域の数又は面積に比例した数を M P に所定の値を加算するように設計してもよい。

20

【 0 1 0 2 】

コンピュータ装置 3 は、プレイヤーによる子オブジェクトの行動に関する選択を受け付ける（ステップ S 1 3 3）。子オブジェクトの行動に関する選択肢は、子オブジェクトの属性にしたがって定められる。

【 0 1 0 3 】

図 2 0 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、行動マスタテーブルを表す図である。行動マスタテーブル 3 0 0 には、職業 3 0 1 及び行動 3 0 2 に関連付けて、行動ポイント 3 0 3 が記憶されている。子オブジェクトの属性である職業と対応する職業 3 0 1 に関連付けられた行動 3 0 2 が、選択可能な行動である。さらに、ステップ S 1 3 2 において反映された行動ポイントと、各行動 3 0 2 に設定された行動ポイント 3 0 3 を比較して、行動 3 0 2 が実行可能であるか否かを判定して選択可否を設定する。例えば、子オブジェクトの職業 3 0 1 が「魔法剣士」、行動 3 0 2 が「ハイスラッシュ」の場合には、行動ポイント 3 0 3 は「4」である。ステップ S 1 3 2 において反映された行動ポイントが 3 以下である場合には、「ハイスラッシュ」は行動不可として設定される。プレイヤーの選択により行動 3 0 2 が選択されると、選択された行動 3 0 2 に対応する行動ポイント 3 0 3 の値を M P 7 4 又は 7 5 から減算する。

30

【 0 1 0 4 】

ところで、図 2 0 では、ステップ S 1 3 2 において反映された行動ポイントに応じて行動の可否を判定したが、この実施の態様に限られない。すなわち、ステップ S 1 3 2 の反映処理を行わずに、領域の数又は面積に応じて判定するようにしてもよい。

40

【 0 1 0 5 】

続いて、ステップ S 1 3 3 において受け付けた子オブジェクトの行動に関する情報をサーバ装置 1 へ送信する（ステップ S 1 3 4）。サーバ装置 1 は、子オブジェクトの行動に関する情報を受信し（ステップ S 1 3 5）、行動の結果を算出する（ステップ S 1 3 6）。行動の結果は、原則として、子オブジェクトのパラメータに基づいて算出されるが、所定の条件を満たした場合に強力な攻撃が生じるように設計してもよい。

【 0 1 0 6 】

続いて、サーバ装置 1 は、ステップ S 1 3 6 において算出された行動結果が仮想戦闘を

50

終了させる終了条件を満たすか否か判定する（ステップS 1 3 7）。終了条件を満たす場合（ステップS 1 3 7にてYES）には、コンピュータ装置3は、サーバ装置1から受信した仮想戦闘の結果を表示画面43に表示させ（ステップS 1 4 3）、仮想戦闘を終了する。終了条件を満たさない場合（ステップS 1 3 7にてNO）には、サーバ装置1は、コンピュータ装置3へ行動結果を送信する（ステップS 1 3 8）。コンピュータ装置3は、サーバ装置1から行動結果を受信する（ステップS 1 3 9）。そして、コンピュータ装置3の表示画面43に行動結果を表示させる（ステップS 1 4 0）。

【0107】

続いて、対戦プレイヤーのラウンド処理に移行する（ステップS 1 4 1）。対戦プレイヤーのラウンド処理は、対戦プレイヤーの操作により、ステップS 1 3 3からステップS 1 4 0までの処理を行うものであるため、省略する。対戦プレイヤーのラウンド処理が終了すると、サーバ装置1は、仮想戦闘を終了させる終了条件を満たすか否か判定する（ステップS 1 4 2）。終了条件を満たす場合（ステップS 1 4 2にてYES）には、コンピュータ装置3は、サーバ装置1から受信した仮想戦闘の結果を表示画面43に表示させ（ステップS 1 4 3）、仮想戦闘を終了する。終了条件を満たさない場合（ステップS 1 4 2にてNO）には、コンピュータ装置3は、サーバ装置1から受信した仮想戦闘の結果を表示画面43に表示させる（ステップS 1 4 4）。サーバ装置1は、ラウンド数を1つ増加させ、ステップS 1 3 3からステップS 1 4 4までの処理を行う。仮想戦闘が終了するまで、ステップS 1 3 3からステップS 1 4 3までの処理が繰り返し実行される。

【0108】

仮想戦闘には、仮想戦闘を開始する際にいずれのプレイヤーのターンであったかに応じて、先制攻撃を可能とするように設計してもよい。例えば、プレイヤーのターンにおいて仮想戦闘を開始した場合に、先制攻撃として、1ラウンドだけ自由に攻撃することができ、そのうえで、通常の仮想戦闘のラウンド処理を実行する。このようにすることで、仮想戦闘を仕掛けた方が有利に仮想戦闘を進行することができるため、ゲームフィールド上で仮想戦闘を回避するような消極的なプレイを防止することができる。

【0109】

〔コミュニケーションシステム〕

上述の対戦ゲームに加え、多数のプレイヤー間でコミュニケーションを可能にする工夫を施すことができる。ステップS 1 0 1の初期設定において、対戦ゲームを行うルームを設定するとともに、他のプレイヤーが対戦の状況を観戦することができるようにしてもよい。

【0110】

また、観戦者が、対戦ゲームに参加するプレイヤーのいずれが勝利するか予想して、例えば、対戦ゲーム内で使用可能なアイテムと交換可能な仮想通貨を、賭けることができるようにしてもよい。このようにすることで、対戦ゲームを観戦している場合に、勝利を予想した対戦中のプレイヤーを応援する動機を与えることができる。

【0111】

さらに、対戦ゲーム内において、参加しているプレイヤーがゲーム進行を有利にするためのアイテムを使用可能である場合に、観戦者が対戦中にアイテムをプレゼントすることができるようにしてもよい。観戦者が対戦中のプレイヤーを応援することができ、かつ、対戦ゲームの進行に影響を与えることもできる。すなわち、対戦ゲームの勝敗が対戦中のプレイヤーの実力だけに依存せず、さらにゲームの趣向性を高めることができる。

【0112】

第五の実施の形態の一側面として、領域属性が変更された後に所定の位置関係にある領域の領域属性をさらに変更し、所定の効果を発生させることで、仮想戦闘とは異なる態様で対戦ゲームの状況を変化させることができ、プレイヤーは新たな戦略を立てる必要が生じ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0113】

第五の実施の形態の一側面として、仮想戦闘におけるオブジェクトの行動がオブジェクトの属性毎に異なることにより、プレイヤーはオブジェクトの行動を考慮したうえで仮想戦

10

20

30

40

50

闘を行う必要が生じ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0114】

第五の実施の形態の一側面として、オブジェクトのクラス毎に移動可能な領域が異なることにより、複数のクラスのオブジェクトの移動規則を組み合わせ対戦ゲームを進めることができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0115】

第五の実施の形態の一側面として、仮想戦闘に敗北したオブジェクトをゲームフィールド上から除去することにより、対戦ゲームの戦況を大きく変更することができ、趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0116】

第五の実施の形態の一側面として、属性を変更した後の領域とは異なる領域属性の領域と、属性を変更した後の領域と同じ領域属性の領域とが、直線状に挟まれた状態になっている場合に、所定の条件を満たしている領域の領域属性を変更された後の領域属性と同じ領域属性に変更することにより、オブジェクトの移動又は仮想戦闘の勝利だけでなく、領域を確保する手段を提供することができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0117】

第五の実施の形態の一側面として、仮想戦闘が開始してから所定の時間又は所定のラウンドが経過したことで終了することにより、仮想戦闘を長引かせることなくスムーズに対戦ゲームを進行させることができる。

【0118】

第五の実施の形態の一側面として、仮想戦闘が開始してから所定の時間が経過したことで終了した場合に、ゲームフィールド上からオブジェクトを除去しないようにすることで、プレイヤーは時間経過による仮想戦闘の終了を避けるようになり、仮想戦闘中の消極的な行動を避ける動機付けとすることができる。

【0119】

第五の実施の形態の一側面として、オブジェクトの行動により対戦オブジェクトを攻撃して対戦オブジェクトに関するパラメータの減少を仮想戦闘の終了条件とすることで、相手より早くオブジェクトのパラメータを減少させる動機付けとすることができる。

【0120】

第五の実施の形態の一側面として、オブジェクトが子オブジェクトと関連付けられて構成されることにより、プレイヤーは子オブジェクトが有するスキルや魔法を組み合わせたチームを編成することができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0121】

第五の実施の形態の一側面として、オブジェクトのパラメータが子オブジェクトのパラメータに基づいて決定されることで、子オブジェクトの組み合わせに応じてオブジェクトの強さを定めることができ、プレイヤー毎に様々な組み合わせを提供し、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0122】

第五の実施の形態の一側面として、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトの位置の変更を交互に繰り返し行い、対戦ゲームを進行させることで、相手の次の手を先読みする必要を生じさせ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0123】

第五の実施の形態の一側面として、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトの位置の変更の交互の繰り返しが所定数行われた場合に、特別な効果である特殊効果を発生させることにより、仮想戦闘以外に戦況を変化させる手段を提供することができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0124】

第五の実施の形態の一側面として、所定のオブジェクト属性を有する対戦オブジェクトのパラメータを所定の値以下にすることでゲームを終了させることにより、所定の属性の

10

20

30

40

50

オブジェクトを攻撃目標として行動する動機をプレイヤーに与えることができる。

【0125】

第五の実施の形態の一側面として、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、仮想戦闘におけるオブジェクトの行動を選択可能に設定することにより、仮想戦闘を実行する前に多くの領域を確保しようとする動機をプレイヤーに与えることができる。また、多数の領域あるいは広い面積の領域を確保するプレイヤーが、仮想戦闘において強力な行動を実行可能とすることができ、不利な状況であっても勝利する可能性を与え、プレイヤーに戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0126】

第五の実施の形態の一側面として、所定の位置関係にあるプレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトが仮想戦闘に参加するものであり、領域の数又は面積に応じて、プレイヤーオブジェクト及び/又は対戦オブジェクトの行動を選択可能に設定することで、仮想戦闘に参加させるオブジェクトを戦略的に定めることができ、ゲーム終了条件に定められた所定のオブジェクト属性を有するオブジェクトを巻き込む等、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0127】

第五の実施の形態において、「サーバ装置」、「コンピュータ装置」、「対戦ゲーム」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。「オブジェクト」、及び「対戦オブジェクト」とは、第二の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。「所定の行動」及び「ゲーム要素」とは、それぞれ第三の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【0128】

第五の実施の形態において、「オブジェクト属性」とは、例えば、オブジェクトが有する属性であり、オブジェクトの能力やパラメータに関する情報を表す属性をいう。「子オブジェクト」とは、例えば、オブジェクトに関連付けられたオブジェクトをいい、より具体的には、オブジェクトが乗物であるならば、子オブジェクトは乗物に乗っている戦闘員であり、オブジェクトが隊であるならば、子オブジェクトは隊に属する将軍である。「特殊効果」とは、例えば、通常の効果とは異なる効果をいい、所定の条件を満たした場合に発生するものをいう。

【0129】

[第六の実施の形態]

次に、本発明の第六の実施の形態の概要について説明をする。以下では、本発明の第六の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置と、コンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置とを含むシステムを例示して説明をする。

【0130】

図21は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、システムの構成を示すブロック図である。システム4は、属性変更部141、イベント発生部142、及び、イベント進行部143を少なくとも備える。

【0131】

属性変更部141は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域が有する領域属性を変更する機能を有する。イベント発生部142は、ゲームの進行中にイベントを発生させる機能を有する。イベント進行部143は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行する機能を有する。

【0132】

本発明の第六の実施の形態における実行処理について説明する。図22は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、実行処理のフローチャートである。

【0133】

システム4は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域の

10

20

30

40

50

うち少なくとも１つの領域が有する領域属性を変更する（ステップＳ４１）。システム４は、ゲームの進行中にイベントを発生させる（ステップＳ４２）。システム４は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行し（ステップＳ４３）、終了する。

【０１３４】

第六の実施の形態の一側面として、領域の属性を変更し、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じてイベントを進行することにより、戦略性のある、趣向性の高いゲームを提供することが可能となる。

【０１３５】

第六の実施の形態において、「サーバ装置」、「コンピュータ装置」、「対戦ゲーム」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。第六の実施の形態において、「システム」とは、例えば、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク等を組み合わせたものをいう。

【０１３６】

[第七の実施の形態]

次に、本発明の第七の実施の形態の概要について説明をする。以下では、本発明の第七の実施の形態として、入力装置を有し、かつ、サーバ装置と通信接続が可能なコンピュータ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。

【０１３７】

図２３は、本発明の実施の形態の少なくとも１つに対応する、コンピュータ装置の構成を示すブロック図である。コンピュータ装置３は、操作指示受付部１５１を少なくとも備える。操作指示受付部１５１は、プレイヤーによる操作指示を受け付ける機能を有する。

【０１３８】

本発明の第七の実施の形態におけるプログラム実行処理について説明する。図２４は、本発明の実施の形態の少なくとも１つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【０１３９】

サーバ装置は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも１つの領域が有する領域属性を変更し、ゲームの進行中にイベントを発生させ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するものである。コンピュータ装置３は、プレイヤーによる操作指示を受け付けて（ステップＳ５１）、終了する。

【０１４０】

第七の実施の形態の一側面として、領域の属性を変更し、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じてイベントを進行することにより、戦略性のある、趣向性の高いゲームを提供することが可能となる。

【０１４１】

第七の実施の形態において、「サーバ装置」、「コンピュータ装置」、「対戦ゲーム」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【０１４２】

[第八の実施の形態]

次に、本発明の第八の実施の形態の概要について説明する。以下では、本発明の第八の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。図２５は、本発明の実施の形態の少なくとも１つに対応する、コンピュータ装置の構成を示すブロック図である。コンピュータ装置３は、属性変更部１６１、イベント発生部１６２、及び、イベント進行部１６３を少なくとも備える。

【０１４３】

10

20

30

40

50

属性変更部 161 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する機能を有する。イベント発生部 162 は、ゲームの進行中にイベントを発生させる機能を有する。イベント進行部 163 は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行する機能を有する。

【0144】

本発明の第八の実施の形態におけるプログラム実行処理について説明する。図 26 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【0145】

コンピュータ装置 3 は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する（ステップ S61）。コンピュータ装置 3 は、ゲームの進行中にイベントを発生させる（ステップ S62）。コンピュータ装置 3 は、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行し（ステップ S63）、終了する。

【0146】

第八の実施の形態の一側面として、領域の属性を変更し、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じてイベントを進行することにより、戦略性のある、趣向性の高いゲームを提供することが可能となる。

【0147】

第八の実施の形態において、「対戦ゲーム」、「コンピュータ装置」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【0148】

[第九の実施の形態]

次に、本発明の第九の実施の形態の概要について説明する。以下では、本発明の第九の実施の形態として、入力装置を有するコンピュータ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムを例示して説明をする。第九の実施の形態のシステムの構成は、図 9 のブロック図に示されるものを、必要な範囲で採用することができる。コンピュータ装置の構成は、図 11 に示されるものを、必要な範囲で採用することができる。

【0149】

対戦ゲームの概要は、第五の実施の形態に記載された、プレイヤーが操作するプレイヤーオブジェクトと、他のプレイヤーが操作する対戦オブジェクトとをゲームフィールド上で移動させながら対戦する対戦ゲームを採用することができる。対戦ゲームが終了となるゲーム終了条件は、対戦オブジェクトの全滅、所定の属性を有するオブジェクトをイベントにおいて倒すこと、あるいは、ゲーム開始から所定の時間が経過することであってもよい。時間の経過によりゲームが終了する場合には、終了時にゲームフィールド上に存在するオブジェクトに関する情報に基づいて勝敗を判定するようにしてもよい。

【0150】

本発明の第九の実施の形態におけるゲーム実行画面は、図 12 に記載された内容を必要な範囲で採用できる。また、オブジェクトは、第五の実施の形態に記載された内容を必要な範囲で採用できる。オブジェクトの移動規則は、図 13 に記載された内容を必要な範囲で採用できる。領域属性の変更に關しては、第五の実施の形態及び図 14 に記載された内容を必要な範囲で採用できる。

【0151】

次に、本発明の第九の実施の形態における、プログラム実行処理について説明する。図 27 は、本発明の実施の形態の少なくとも 1 つに対応する、プログラム実行処理のフローチャートである。

【0152】

最初に、コンピュータ装置 3 はプログラムを実行すると、ゲームを開始するための初期

10

20

30

40

50

設定を行う（ステップS201）。初期設定とは、例えば、ゲームを進行させる仮想空間の構築、チャットルームの設定、対戦ゲームの対戦相手とのマッチング等である。

【0153】

対戦相手のマッチングは、例えば、プレイヤーの戦歴に応じて付与されるランキング情報に基づいて、近いランキング情報を有する、コンピュータにより制御されるプレイヤーと対戦するようにしてもよい。

【0154】

プレイヤーはコンピュータ装置3に対してゲーム開始の操作指示を行う（ステップS202）。コンピュータ装置3は、制御部31に備える内部タイマを使用して計時を開始する（ステップS303）。

10

【0155】

コンピュータ装置3は、プレイヤーの操作指示を受け付け、プレイヤーのターン内の処理を行う（ステップS204）。プレイヤーのターンが終了すると、コンピュータ装置3は、ゲーム終了条件を満たすか否かを判定する（ステップS205）。ゲーム終了条件を満たす場合（ステップS205にてYES）には、コンピュータ装置3は、対戦プレイヤーのターンの処理を行うことなく、ゲームを終了させる。終了時の処理については後述する。ゲーム終了条件を満たさない場合（ステップS205にてNO）には、コンピュータ装置3は、対戦プレイヤーのターン内の処理を行う（ステップS206）。そして、対戦プレイヤーのターンが終了すると、コンピュータ装置3は、ゲーム終了条件を満たすか否かを判定する（ステップS207）。ゲーム終了条件を満たさない場合（ステップS207にてNO）には、コンピュータ装置3は、再びプレイヤーのターン内の処理を行う（ステップS204）。ゲーム終了条件を満たすまで、ステップS204からS207までの処理を繰り返す。ゲーム終了条件の一例として、対戦プレイヤーに関連付けられた所定の属性（例えば、キング）を有するオブジェクトの体力値を所定の閾値以下にすることが挙げられる。

20

【0156】

ゲーム終了条件を満たすと（ステップS205又はステップS207にてYES）、コンピュータ装置3は、対戦ゲームの結果を表示画面43に表示して（ステップS208）、終了する。

【0157】

[ターン内処理]

30

次に、本発明の第九の実施の形態における、ターン内処理について説明する。図28は、本発明の実施の形態の少なくとも1つに対応する、ターン内処理のフローチャートである。以下の記載は、プレイヤー側のターンにおける処理を記載するが、対戦プレイヤーのターン処理についても同じ処理を採用し得る。

【0158】

最初に、コンピュータ装置3は、プレイヤーからオブジェクトの位置に関する変更を受け付ける（ステップS211）。すなわち、プレイヤーは、ゲームフィールド上に位置するオブジェクトを選択して、移動先の位置を指定する。ここで、オブジェクトが所定の条件を満たすと、コンピュータ装置3は仮想戦闘が発生するか否かの判定を行う（ステップS212）。所定の条件とは、例えば、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが所定の位置関係にあることであり、ステップS211におけるオブジェクトの位置変更により、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが同一の領域に位置することとなった場合や、隣接する領域に位置した場合である。あるいは、所定の位置関係を満たしたうえで、仮想戦闘を行うか否かの確認が表示され、プレイヤーが仮想戦闘を望んだ場合に仮想戦闘が発生するようにしてもよい。

40

【0159】

仮想戦闘が発生する場合（ステップS212にてYES）には、コンピュータ装置3は、仮想戦闘処理を行う（ステップS213）。仮想戦闘処理についての詳細は後述する。仮想戦闘処理が終了すると、コンピュータ装置3はゲーム終了条件を満たすか否かを判定する（ステップS214）。ゲーム終了条件を満たす場合（ステップS214にてYES）

50

には、コンピュータ装置 3 は、その後のターン内処理を行うことなくゲームを終了させる。ゲーム終了条件を満たさない場合（ステップ S 2 1 4 にて N O ）には、コンピュータ装置 3 は、仮想戦闘に勝利したか否かの判定を行う（ステップ S 2 1 5 ）。仮想戦闘に勝利した場合（ステップ S 2 1 5 にて Y E S ）には、コンピュータ装置 3 は対戦オブジェクトをゲームフィールド上から除去する。コンピュータ装置 3 は、プレイヤーは変更後の位置に対応する領域属性を変更して、確保する（ステップ S 2 1 6 ）。

【 0 1 6 0 】

仮想戦闘に勝利しなかった場合、つまり、仮想戦闘に引き分けたか敗北した場合（ステップ S 2 1 5 にて N O ）には、コンピュータ装置 3 は、ターンを終了する処理を行う。仮想戦闘に引き分けた場合は、互いのオブジェクトをゲームフィールド上から除去しない。また、仮想戦闘に敗北した場合には、コンピュータ装置 3 は、敗北したプレイヤー側のオブジェクトをゲームフィールド上から除去するようにしてもよい。除去されたオブジェクトは、対戦ゲームが終了するまで使用できないものとしてもよいし、将棋のように、仮想戦闘に勝利した側のプレイヤーが除去されたオブジェクトを使用できるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

位置を変更して、又は、仮想戦闘に勝利することで、ステップ S 2 1 6 において領域を確保すると、コンピュータ装置 3 は、領域が所定の位置関係を満たすか否かの判定を行う（ステップ S 2 1 7 ）。リバーシ効果に関しては、第五の実施の形態及び図 1 7 に記載された内容を必要な範囲で採用できる。

【 0 1 6 2 】

領域が所定の位置関係を満たすと判定された場合（ステップ S 2 1 7 にて Y E S ）には、所定の位置関係にある領域の領域属性をさらに変更する（ステップ S 2 1 8 ）。さらに、属性が変更された領域に、対戦オブジェクトが存在する場合には、所定の効果を発生させる（ステップ S 2 1 9 ）。所定の効果は、対戦オブジェクトに対する攻撃のように直接的な効果であってもよいし、対戦オブジェクトの攻撃に関する命中率を下げる等の補助的な効果であってもよい。あるいは、ステップ S 2 1 9 において、属性が変更された領域に味方オブジェクトが存在する場合に、所定の効果を発生させるようにしてもよい。この場合には、味方オブジェクトが受けたダメージを軽減させる、あるいは、回復させるように設計してもよい。

【 0 1 6 3 】

続いて、ステップ S 2 1 9 において発生させた効果により、コンピュータ装置 3 は、ゲーム終了条件を判定する（ステップ S 2 2 0 ）。ゲーム終了条件を満たす場合（ステップ S 2 2 0 にて Y E S ）には、コンピュータ装置 3 は、その後の処理を行うことなく、ゲームを終了させる。ゲーム終了条件を満たさない場合（ステップ S 2 2 0 にて N O ）には、コンピュータ装置 3 は、ターン処理を終了させる。プレイヤーのターン内処理が終了すると、続いて、対戦プレイヤーのターン内処理が開始される。

【 0 1 6 4 】

なお、上述のフローチャートでは、プレイヤーによりオブジェクトの位置を変更されるとプレイヤーのターンが終了し、対戦プレイヤーのターンに移行するように例示しているが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、1 ターンのうちに、全てのプレイヤーオブジェクトに対して位置を変更可能にしてターンを終了する、ラウンド制バトルを採用してもよい。

【 0 1 6 5 】

仮想戦闘については、第五の実施の形態及び図 1 8 に記載された内容を必要な範囲で採用できる。仮想戦闘には、一例として、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト、あるいは、対戦プレイヤーに関連付けられた対戦オブジェクトに関連付けられた子オブジェクトを参加させる。子オブジェクトについては、第五の実施の形態に記載された内容を必要な範囲で採用できる。

【 0 1 6 6 】

次に、本発明の第九の実施の形態における、仮想戦闘処理について説明する。図 2 9 は

、本発明の実施の形態の少なくとも１つに対応する、仮想戦闘処理のフローチャートである。

【０１６７】

最初に、コンピュータ装置３はプログラムを実行すると、ラウンド数の計数を開始する（ステップＳ２３１）。１ラウンドは、プレイヤー及び対戦プレイヤーが交互に操作指示を行うと終了するものである。次に、子オブジェクトの行動可否に関する判定に利用されるゲーム要素である行動ポイントを仮想戦闘画面に反映する（ステップＳ２３２）。行動ポイントは、仮想戦闘開始時における領域の数又は面積に応じて変動する。

【０１６８】

コンピュータ装置３は、プレイヤーにより、子オブジェクトの行動に関する選択を受け付ける（ステップＳ２３３）。子オブジェクトの行動に関する選択肢は、子オブジェクトの属性にしたがって定められる。行動に関する選択肢は、図２０に記載された行動マスターテーブルの内容を必要な範囲で採用することができる。

【０１６９】

続いて、ステップＳ２３３において受け付けた子オブジェクトの行動に関する情報に基づいて、行動の結果を算出する（ステップＳ２３４）。行動の結果は、原則として、子オブジェクトのパラメータに基づいて算出されるが、所定の条件を満たした場合に強力な攻撃が生じるように設計してもよい。

【０１７０】

続いて、コンピュータ装置３は、ステップＳ２３４において算出された行動結果が仮想戦闘を終了させる終了条件を満たすか否かを判定する（ステップＳ２３５）。終了条件を満たす場合（ステップＳ２３５にてＹＥＳ）には、コンピュータ装置３は、表示画面４３に仮想戦闘の結果を表示させ（ステップＳ２３９）、仮想戦闘を終了する。終了条件を満たさない場合（ステップＳ２３５にてＮＯ）には、コンピュータ装置３は、表示画面４３に行動結果を表示させる（ステップＳ２３６）。

【０１７１】

続いて、対戦プレイヤーのラウンド処理に移行する（ステップＳ２３７）。対戦プレイヤーのラウンド処理は、対戦プレイヤーの操作により、ステップＳ２３３からステップＳ２３６までの処理を行うものであるため、省略する。対戦プレイヤーのラウンド処理が終了すると、仮想戦闘を終了させる終了条件を満たすか否かを判定する（ステップＳ２３８）。終了条件を満たす場合（ステップＳ２３８にてＹＥＳ）には、コンピュータ装置３は、表示画面４３に仮想戦闘の結果を表示させ（ステップＳ２３９）、仮想戦闘を終了する。終了条件を満たさない場合（ステップＳ２３８にてＮＯ）には、コンピュータ装置３は、ラウンド数を１つ増加させたうえで、ステップＳ２３３からステップＳ２３８までの処理を行う。仮想戦闘が終了するまで、ステップＳ２３３からステップＳ２３８までの処理が繰り返し実行される。

【０１７２】

仮想戦闘には、仮想戦闘を開始する際にいずれのプレイヤーのターンであったかに応じて、先制攻撃を可能とするように設計してもよい。例えば、プレイヤーのターンにおいて仮想戦闘を開始した場合に、先制攻撃として、１ラウンドだけ自由に攻撃することができ、そのうえで、通常の仮想戦闘のラウンド処理を実行する。このようにすることで、仮想戦闘を仕掛けた方が有利に仮想戦闘を進行することができるため、ゲームフィールド上で仮想戦闘を回避するような消極的なプレイを防止することができる。

【０１７３】

上述の対戦ゲームに加え、第五の実施の形態に記載されたコミュニケーションシステムの内容を採用することができる。

【０１７４】

第九の実施の形態の一側面として、領域属性が変更された後に所定の位置関係にある領域の領域属性をさらに変更し、所定の効果が発生させることで、仮想戦闘とは異なる態様で対戦ゲームの状況を変化させることができ、プレイヤーは新たな戦略を立てる必要が生じ

10

20

30

40

50

、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0175】

第九の実施の形態の一側面として、仮想戦闘におけるオブジェクトの行動がオブジェクトの属性毎に異なることにより、プレイヤーはオブジェクトの行動を考慮したうえで仮想戦闘を行う必要が生じ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0176】

第九の実施の形態の一側面として、オブジェクトのクラス毎に移動可能な領域が異なることにより、複数のクラスのオブジェクトの移動規則を組み合わせ対戦ゲームを進めることができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0177】

第九の実施の形態の一側面として、仮想戦闘に敗北したオブジェクトをゲームフィールド上から除去することにより、対戦ゲームの戦況を大きく変更することができ、趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0178】

第九の実施の形態の一側面として、属性を変更した後の領域とは異なる領域属性の領域と、属性を変更した後の領域と同じ領域属性の領域とが、直線状に挟まれた状態になっている場合に、所定の条件を満たしている領域の領域属性を変更された後の領域属性と同じ領域属性に変更することにより、オブジェクトの移動又は仮想戦闘の勝利だけでなく、領域を確保する手段を提供することができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0179】

第九の実施の形態の一側面として、仮想戦闘が開始してから所定の時間又は所定のラウンドが経過したことで終了することにより、仮想戦闘を長引かせることなくスムーズに対戦ゲームを進行させることができる。

【0180】

第九の実施の形態の一側面として、仮想戦闘が開始してから所定の時間が経過したことで終了した場合に、ゲームフィールド上からオブジェクトを除去しないようにすることで、プレイヤーは時間経過による仮想戦闘の終了を避けるようになり、仮想戦闘中の消極的な行動を避ける動機付けとすることができる。

【0181】

第九の実施の形態の一側面として、オブジェクトの行動により対戦オブジェクトを攻撃して対戦オブジェクトに関するパラメータの減少を仮想戦闘の終了条件とすることで、相手より早くオブジェクトのパラメータを減少させる動機付けとすることができる。

【0182】

第九の実施の形態の一側面として、オブジェクトが子オブジェクトと関連付けられて構成されることにより、プレイヤーは子オブジェクトが有するスキルや魔法を組み合わせたチームを編成することができ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0183】

第九の実施の形態の一側面として、オブジェクトのパラメータが子オブジェクトのパラメータに基づいて決定されることで、子オブジェクトの組み合わせに応じてオブジェクトの強さを定めることができ、プレイヤー毎に様々な組み合わせを提供し、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0184】

第九の実施の形態の一側面として、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトの位置の変更を交互に繰り返し行い、対戦ゲームを進行させることで、相手の次の手を先読みする必要を生じさせ、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0185】

第九の実施の形態の一側面として、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトの位置の変更の交互の繰り返しが所定数行われた場合に、特別な効果である特殊効果が発生させることにより、仮想戦闘以外に戦況を変化させる手段を提供することができ、戦略的かつ趣

10

20

30

40

50

向性の高いゲームを提供することができる。

【0186】

第九の実施の形態の一側面として、所定のオブジェクト属性を有する対戦オブジェクトのパラメータを所定の値以下にすることでゲームを終了させることにより、所定の属性のオブジェクトを攻撃目標として行動する動機をプレイヤーに与えることができる。

【0187】

第九の実施の形態の一側面として、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、仮想戦闘におけるオブジェクトの行動を選択可能に設定することにより、仮想戦闘を実行する前に多くの領域を確保しようとする動機をプレイヤーに与えることができる。また、多数の領域あるいは広い面積の領域を確保するプレイヤーが、仮想戦闘において強力な行動を実行可能とすることができ、不利な状況であっても勝利する可能性を与え、プレイヤーに戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0188】

第九の実施の形態の一側面として、所定の位置関係にあるプレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトが仮想戦闘に参加するものであり、領域の数又は面積に応じて、プレイヤーオブジェクト及び/又は対戦オブジェクトの行動を選択可能に設定することで、仮想戦闘に参加させるオブジェクトを戦略的に定めることができ、ゲーム終了条件に定められた所定のオブジェクト属性を有するオブジェクトを巻き込む等、戦略的かつ趣向性の高いゲームを提供することができる。

【0189】

第九の実施の形態において、「対戦ゲーム」、「コンピュータ装置」、「進行状況」、「フィールド」、「領域」、「領域属性」、及び「イベント」とは、それぞれ第一の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。「オブジェクト」、及び「対戦オブジェクト」とは、第二の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。「所定の行動」、及び「ゲーム要素」とは、それぞれ第三の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。第九の実施の形態において、「オブジェクト属性」、「子オブジェクト」及び「特殊効果」とは、それぞれ第五の実施の形態において記載した内容を必要な範囲で採用できる。

【0190】

[付記]

上で述べた実施の形態の説明は、下記の発明を、発明の属する分野における通常の知識を有する者がその実施をすることができるように記載した。

【0191】

[1] 入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムであって、サーバ装置を、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも1つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段、ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手段として機能させるゲームプログラム。

【0192】

[2] サーバ装置を、ゲームフィールド上に存在する、プレイヤーに関連付けられたプレイヤーオブジェクト及びプレイヤーオブジェクトと対戦する対戦オブジェクトを含むオブジェクトの位置を変更する位置変更手段として機能させ、前記イベント発生手段が、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトとが所定の位置関係にある場合にイベントを発生させる、[1]に記載のゲームプログラム。

【0193】

[3] 前記イベント進行手段が、
ゲームフィールド上に存在するオブジェクトをイベントに参加させて進行するものであり、

前記イベント進行手段がさらに、
所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、オブジェクトがイベントにおいて所定の行動を実行できるか否かの判定に利用されるゲーム要素を設定するゲーム要素設定手段

を備える、[1]又は[2]に記載のゲームプログラム。

【 0 1 9 4 】

[4] 前記属性変更手段が、
前記位置変更手段により変更されたオブジェクトの位置に対応する領域の領域属性を変更する第一属性変更手段と、
第一属性変更手段により変更された後の領域属性とは異なる領域属性を有する領域が所定の条件を満たす場合に、該所定の条件を満たす領域の領域属性を変更する第二属性変更手段と

を備える、[2]又は[3]に記載のゲームプログラム。

【 0 1 9 5 】

[5] サーバ装置を、
オブジェクトが、第二属性変更手段により領域属性が変更された領域に存在した場合に、
該オブジェクトに対して所定の効果を発生させる効果発生手段
として機能させる、[4]に記載のゲームプログラム。

【 0 1 9 6 】

[6] サーバ装置を、
イベントにおいてオブジェクトに実行させる行動を、オブジェクトが有するオブジェクト属性と関連付けて記憶する行動記憶手段
として機能させ、
イベントにおいて、オブジェクト属性毎に異なる行動が実行可能である[3]～[5]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 1 9 7 】

[7] オブジェクト属性毎に、位置変更手段により変更が可能な位置として、変更前の位置から所定の位置関係にある位置のみが定められている、[6]に記載のゲームプログラム。

【 0 1 9 8 】

[8] サーバ装置を、
イベントの結果にしたがって、ゲームフィールド上に存在するオブジェクトの少なくとも1つを、ゲームフィールド上から除去するオブジェクト除去手段
として機能させる、[1]～[7]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 1 9 9 】

[9] 第二属性変更手段における所定の条件は、第一属性変更手段により変更された後の領域属性とは異なる領域属性を有する領域が、第一属性変更手段により領域属性が変更された領域と、該領域の変更された後の領域属性と同じ領域属性を有する領域とで、直線状に挟み込まれるような位置にあることであり、
前記第二属性変更手段が、該所定の条件を満たす領域の領域属性を、前記第一属性変更手段により変更された後の領域属性と同じ領域属性に変更する、[4]～[8]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 0 】

[1 0] 前記イベント進行手段が、所定のイベント終了条件を満たした場合に、イベントを終了させるイベント終了手段を備える、[1]～[9]のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 1 】

10

20

30

40

50

【 1 1 】 前記イベント終了手段における所定のイベント終了条件が、イベントが開始してから所定の時間が経過したことである、【 1 0 】に記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 2 】

【 1 2 】 イベントが開始してから所定の時間が経過してイベントが終了した場合に、オブジェクトをゲームフィールド上から除去しない、【 1 1 】に記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 3 】

【 1 3 】 前記イベント進行手段が、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトによる行動の実行を所定の規則で繰り返すことによりイベントを進行するものであり、前記イベント終了手段における所定のイベント終了条件が、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトによる行動の実行を所定の規則で繰り返した回数が、所定回数に到達したことである、【 1 0 】～【 1 2 】のいずれかに記載のゲームプログラム。

10

【 0 2 0 4 】

【 1 4 】 オブジェクトが、オブジェクトのパラメータである第一パラメータを有するものであり、イベントにおけるオブジェクトの行動に応じて、該オブジェクト又は該オブジェクトとは異なる他のオブジェクトの第一パラメータが変化するものであり、前記イベント終了手段における所定のイベント終了条件が、少なくとも1つのオブジェクトが有する第一パラメータを所定の値以下にすることである、【 1 0 】～【 1 3 】のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 5 】

20

【 1 5 】 オブジェクトが1以上の子オブジェクトを含むことを特徴とする、【 2 】～【 1 4 】のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 6 】

【 1 6 】 オブジェクトが有する前記第一パラメータは、オブジェクトに含まれる前記子オブジェクトが有する第二パラメータに基づいて決定される、【 1 5 】に記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 7 】

【 1 7 】 前記位置変更手段が、プレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトの位置の変更を交互に繰り返し行うものである、【 2 】～【 1 6 】のいずれかに記載のゲームプログラム。

30

【 0 2 0 8 】

【 1 8 】 サーバ装置を、前記位置変更手段によるプレイヤーオブジェクトと対戦オブジェクトの位置の変更の交互の繰り返しが所定数行われた場合に、特別な効果である特殊効果が発生させる特殊効果発生手段として機能させる、【 1 7 】に記載のゲームプログラム。

【 0 2 0 9 】

【 1 9 】 前記ゲーム進行手段が、所定のゲーム終了条件を満たした場合に、対戦ゲームを終了させるゲーム終了手段を備える、【 1 】～【 1 8 】のいずれかに記載のゲームプログラム。

40

【 0 2 1 0 】

【 2 0 】 前記ゲーム進行手段における所定のゲーム終了条件が、オブジェクトが有する所定のオブジェクト属性を有する対戦オブジェクトが有する第一パラメータを所定の値以下にすることである、【 1 9 】に記載のゲームプログラム。

【 0 2 1 1 】

【 2 1 】 前記イベント発生手段により発生されるイベントに、ゲームフィールド上に存在するオブジェクトが参加するものであり、イベント進行手段が、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントにおけるオブジェクトの行動を選択可能に設定する選択可能化手段

50

を備える、[2] ~ [2 0] のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 2 1 2 】

[2 2] 前記イベント発生手段により発生されるイベントに、前記所定の位置関係にあるプレイヤオブジェクトと対戦オブジェクトが参加するものであり、
前記イベント進行手段が、

所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、プレイヤオブジェクト及び / 又は対戦オブジェクトの行動を選択可能に設定する選択可能化手段

を備える、[2] ~ [2 1] のいずれかに記載のゲームプログラム。

【 0 2 1 3 】

[2 3] [1] に記載のプログラムをインストールしたサーバ装置。

10

【 0 2 1 4 】

[2 4] 入力装置を有するコンピュータ装置と、コンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置とを含むシステムであって、

システムが、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段と、

ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段と、

所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手段と

を備えるシステム。

20

【 0 2 1 5 】

[2 5] 入力装置を有し、かつ、サーバ装置と通信接続が可能なコンピュータ装置において対戦ゲームを実行するためのゲームプログラムであって、

サーバ装置は、ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更し、ゲームの進行中にイベントを発生させ、所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するものであり

、

コンピュータ装置を

プレイヤによる操作指示を受け付ける操作指示受付手段

として機能させるゲームプログラム。

30

【 0 2 1 6 】

[2 6] [2 5] に記載のプログラムをインストールしたコンピュータ装置。

【 0 2 1 7 】

[2 7] 入力装置を有するコンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置において実行される対戦ゲームのゲーム進行方法であって、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更するステップと、

ゲームの進行中にイベントを発生させるステップと、

所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するステップと

を有するゲーム進行方法。

40

【 0 2 1 8 】

[2 8] 入力装置を有するコンピュータ装置と、コンピュータ装置と通信接続が可能なサーバ装置とを含むシステムにおいて実行される対戦ゲームのゲーム進行方法であって、

ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更するステップと、

ゲームの進行中にイベントを発生させるステップと、

所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するステップと

を有するゲーム進行方法。

【 0 2 1 9 】

[2 9] 入力装置を有するコンピュータ装置において対戦ゲームを実行するためのゲー

50

ムプログラムであって、
 コンピュータ装置を、
 ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1
 つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段、
 ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段、
 所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手
 段、
 として機能させるゲームプログラム。

【 0 2 2 0 】

[3 0] ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少
 なくとも 1 つの領域が有する領域属性を変更する属性変更手段、
 ゲームの進行中にイベントを発生させるイベント発生手段、
 所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するイベント進行手
 段、
 として機能させるコンピュータ装置。

10

【 0 2 2 1 】

[3 1] 入力装置を有するコンピュータ装置において実行される対戦ゲームのゲーム進
 行方法であって、
 ゲームの進行状況に応じて、ゲームフィールドに含まれる複数の領域のうち少なくとも 1
 つの領域が有する領域属性を変更するステップと、
 ゲームの進行中にイベントを発生させるステップと、
 所定の領域属性を有する領域の数又は面積に応じて、イベントを進行するステップと
 を有するゲーム進行方法。

20

【 符号の説明 】

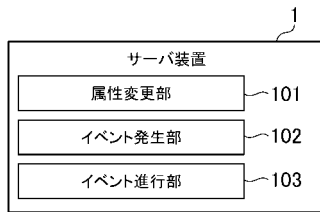
【 0 2 2 2 】

- 1 サーバ装置
- 1 1 制御部
- 1 2 R A M
- 1 3 ストレージ部
- 1 4 通信インタフェース
- 2 通信ネットワーク
- 3 コンピュータ装置
- 3 0 0 行動マスタテーブル
- 3 1 制御部
- 3 2 R A M
- 3 3 ストレージ部
- 3 4 サウンド処理部
- 3 5 グラフィックス処理部
- 3 6 C D - R O M ドライブ
- 3 7 通信インタフェース
- 3 8 インタフェース部
- 4 システム
- 4 0 入力部
- 4 1 サウンド出力装置
- 4 2 表示装置
- 4 3 表示画面
- 4 4 記録媒体

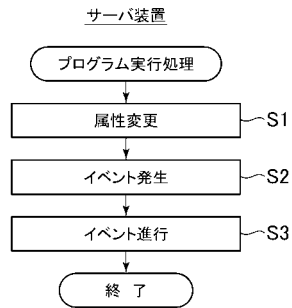
30

40

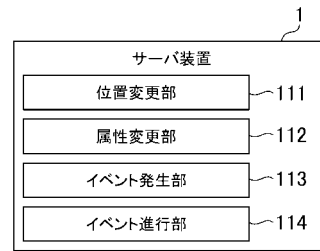
【図 1】



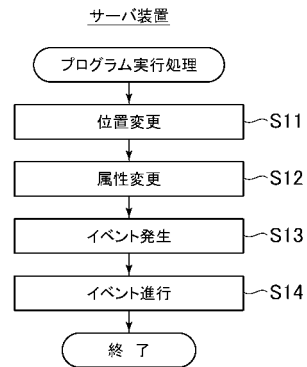
【図 2】



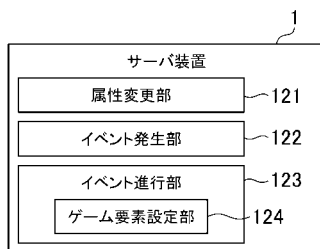
【図 3】



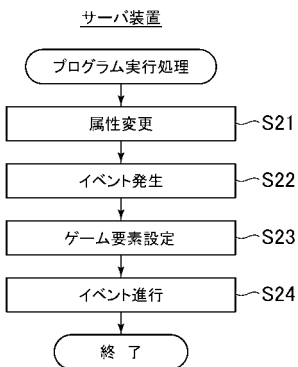
【図 4】



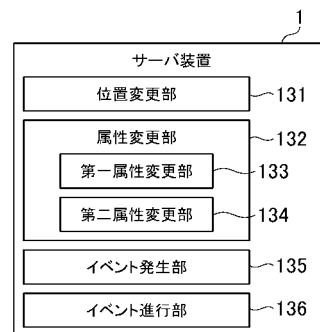
【図 5】



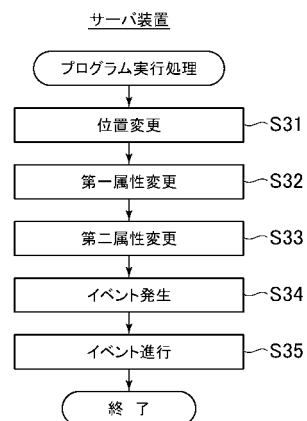
【図 6】



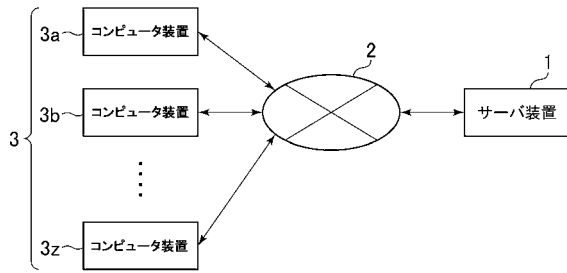
【図 7】



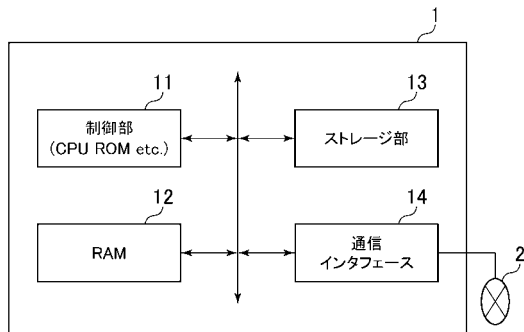
【図 8】



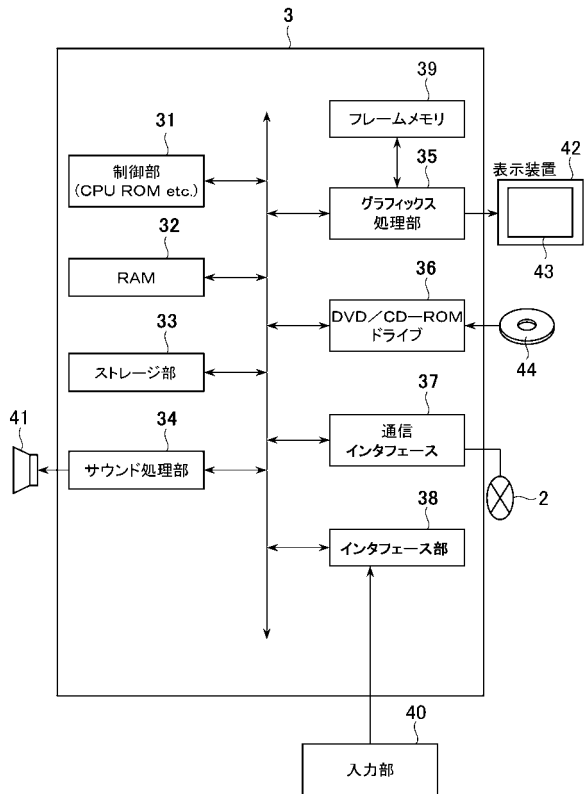
【図 9】



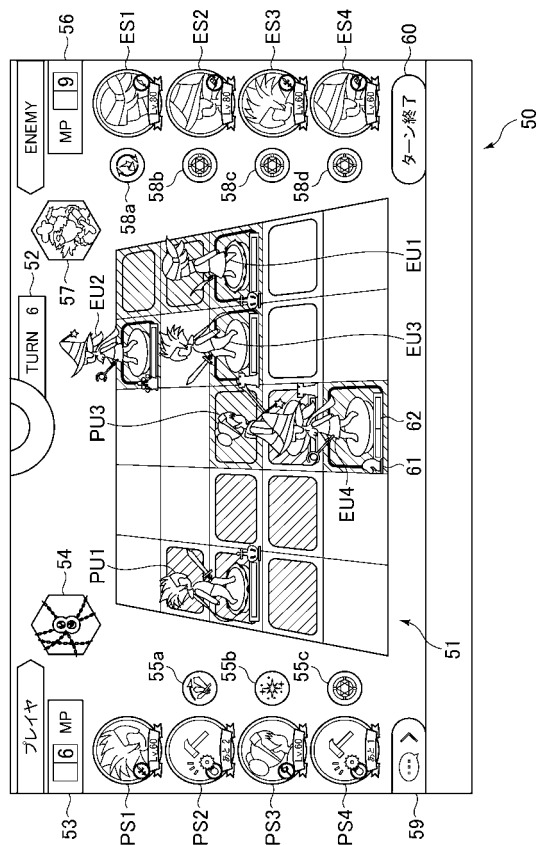
【図 10】



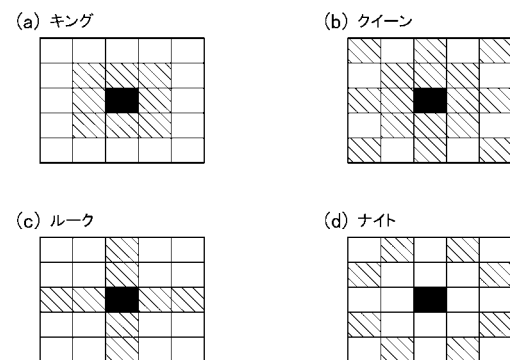
【図 11】



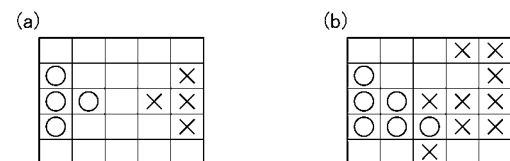
【図 12】



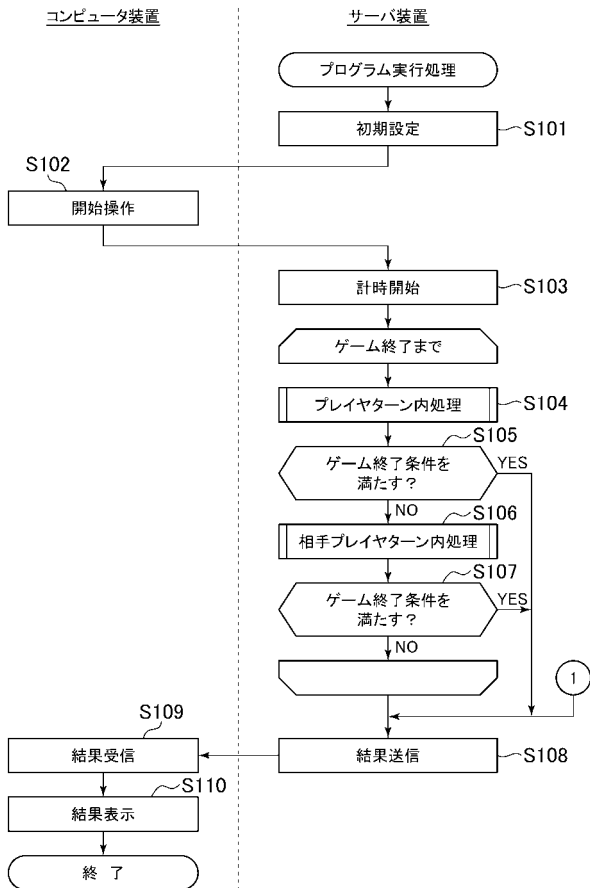
【図 13】



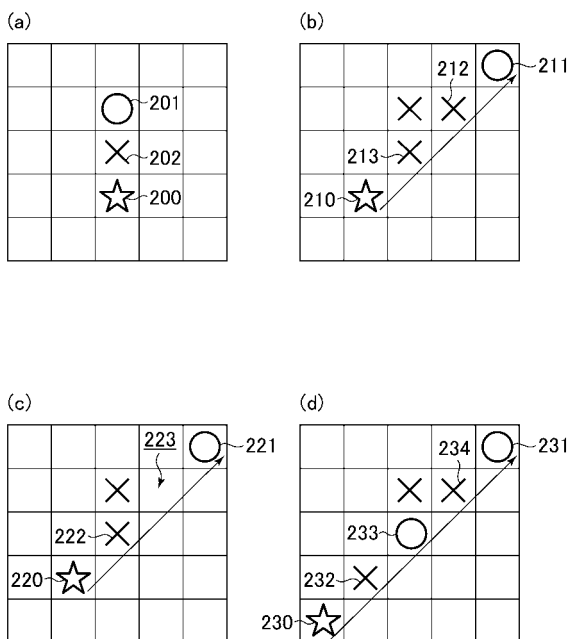
【図 14】



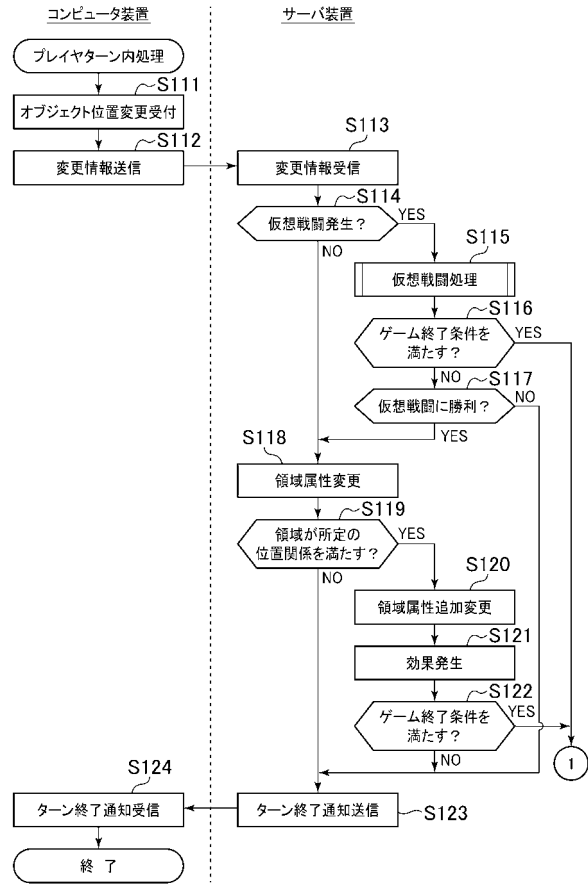
【 図 1 5 】



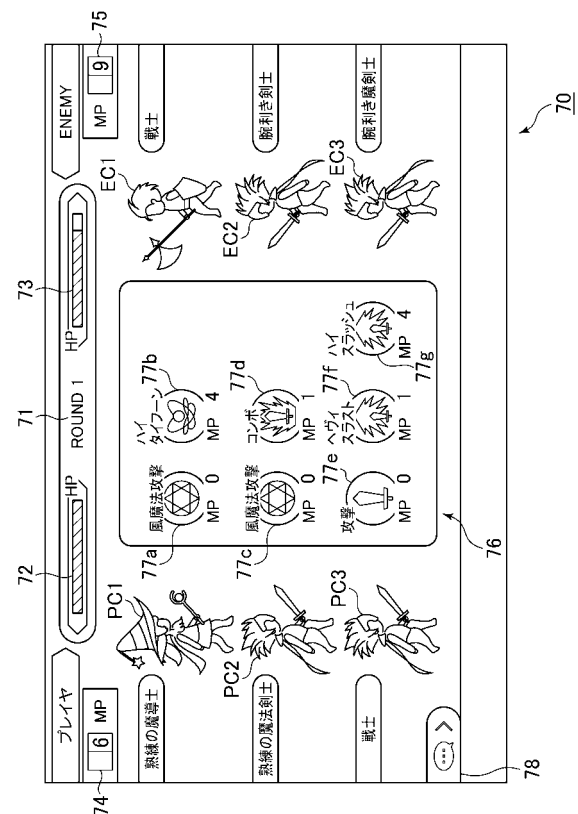
【 図 1 7 】



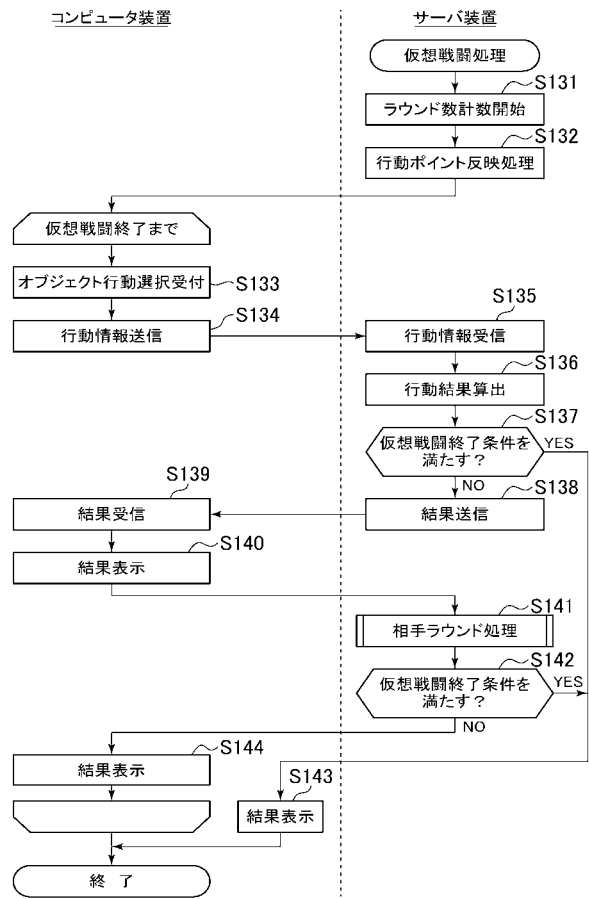
【 図 1 6 】



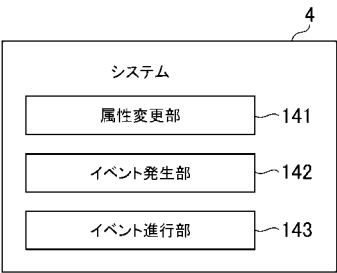
【 図 1 8 】



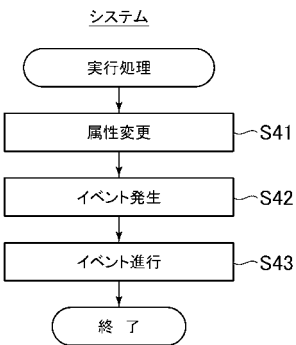
【 図 1 9 】



【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



【 図 2 0 】

行動マスタテーブル		
301 職業	302 行動	303 行動ポイント
戦士	攻撃	0
	コンボ	1
	魔法剣	3

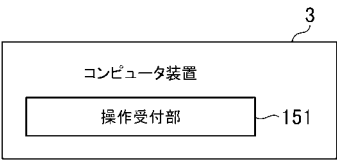
魔導士	風魔法攻撃	0
	ウィンドナイフ	2
	ハイトイフーン	4

魔法剣士	攻撃	0
	コンボ	1
	ハイスラッシュ	4

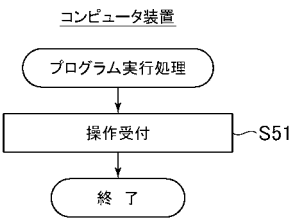
...

300

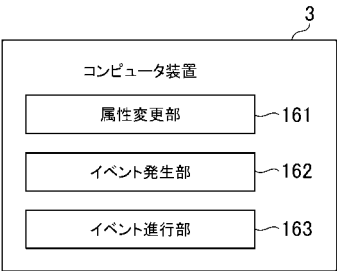
【 図 2 3 】



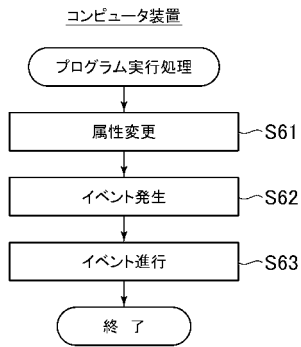
【 図 2 4 】



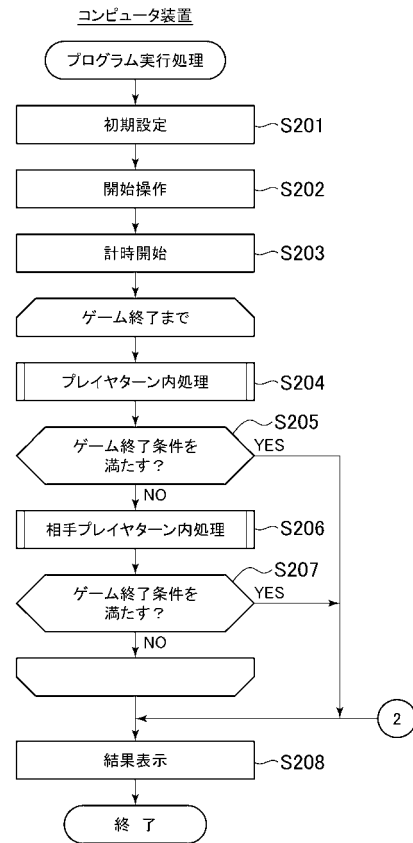
【 図 2 5 】



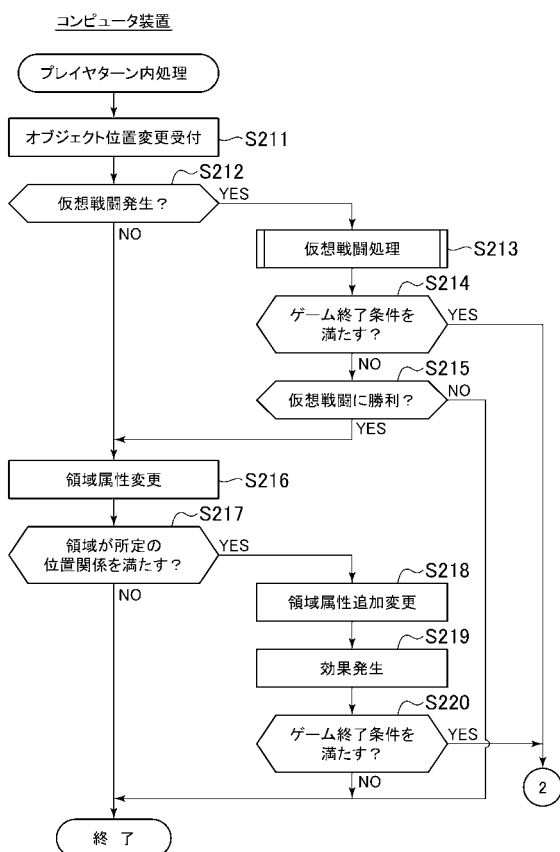
【図 26】



【図 27】



【図 28】



【図 29】

