

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和2年1月23日(2020.1.23)

【公開番号】特開2018-108149(P2018-108149A)

【公開日】平成30年7月12日(2018.7.12)

【年通号数】公開・登録公報2018-026

【出願番号】特願2016-256529(P2016-256529)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/577 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/5378 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/577

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/5378

A 6 3 F 13/80

Z

【手続補正書】

【提出日】令和1年12月2日(2019.12.2)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(1) 上記課題を解決するため、本発明のプログラムは、

所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有する仮想空間の第1のエリアを、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタに割り当て、前記仮想空間の第2のエリアを、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタに割り当て、前記第1のプレーヤキャラクタと前記第2のプレーヤキャラクタとが各自に割り当てられたエリア内でのゲーム進行を競争するゲームを実行するプログラムであって、

前記第1のエリアの通路を俯瞰する画像を表示部へ表示させる制御を実行する表示制御部と、

前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第1のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第1のエリアに設定する制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラ

クタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、  
を実行するオブジェクト制御部と、

前記第1のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させるゲーム演算部と、

前記第1のエリア内の通路を移動する前記第1のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理を実行する判定部と、

前記第1のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第2のエリアに発生させる制御を実行するイベント制御部と、

してコンピュータを機能させる。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0040】

(17) 本発明のプログラムは、

所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有する仮想空間の第1のエリアを、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタに割り当て、前記仮想空間の第2のエリアを、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタに割り当て、前記第1のプレーヤキャラクタと前記第2のプレーヤキャラクタとが各自に割り当てられたエリア内でのゲーム進行を競争するゲームを実行するプログラムであって、

前記第1のエリアの通路及び前記第2のエリアの通路を俯瞰する画像を表示部へ表示させる制御を実行する表示制御部と、

前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第2のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第1のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第2のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第2のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第2のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第1のエリアに設定する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第2のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第2のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第2のエリアに設定する制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第2のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

を実行するオブジェクト制御部と、

前記第1のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させる制御と、

前記第2のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させる制御と、を実行するゲーム演算部と、

前記第1のエリア内の通路を移動する前記第1のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理と、

前記第2のエリア内の通路を移動する前記第2のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理と、

を実行する判定部と、

前記第1のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第2のエリアに発生させる制御と、

前記第2のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第1のエリアに発生させる制御と、

を実行するイベント制御部と、

してコンピュータを機能させる。

### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】変更

【補正の内容】

### 【0043】

(18) 本発明のゲーム装置は、

所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有する仮想空間の第1のエリアを、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタに割り当て、前記仮想空間の第2のエリアを、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタに割り当て、前記第1のプレーヤキャラクタと前記第2のプレーヤキャラクタとが各自に割り当てられたエリア内でのゲーム進行を競争するゲームを実行するゲーム装置であつて、

前記第1のエリアの通路を俯瞰する画像を表示部へ表示させる制御を実行する表示制御部と、

前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第1のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第1のエリアに設定する制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

を実行するオブジェクト制御部と、

前記第1のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させるゲーム演算部

と、

前記第1のエリア内の通路を移動する前記第1のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理を実行する判定部と、

前記第1のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第2のエリアに発生させる制御を実行するイベント制御部と、

を備える。

#### 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0135

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0135】

##### 4-1-2. 対戦プレーの概要

端末装置20の処理部200は、例えば、情報記憶媒体280に記憶されたプログラム（後述する第1のプログラム及び第2のプログラムを含む。）を実行する。このプログラムに従い、処理部200は、例えば図4に示すとおり、所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有するオブジェクト空間（仮想空間）の第1のエリア5000を、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタCAAに割り当て、前記仮想空間の第2のエリア5000を、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタCAA'に割り当てる。そして、端末装置20の処理部200は、第1のプレーヤキャラクタCAAと第2のプレーヤキャラクタCAA'が各自に割り当てられたエリア5000, 5000'内でのゲーム進行（得点、体力値、クリア面数、クリア速度等）を競争するゲームを実行し、以下の表示制御部212、オブジェクト制御部214A、ゲーム演算部215、判定部214B、イベント制御部214Cとして適宜に機能する。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0146

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0146】

また、ここでは、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが共通の表示部290（非装着型ディスプレイ）を用いる場合を想定したが、第1のプレーヤと第2のプレーヤとが個別の表示部290を用いる場合には、表示制御部212は、第1のプレーヤの表示部290と第2のプレーヤの表示部290との各々へ同様のゲーム画面（図4等を参照）を表示すればよい。但し、その場合、第1のプレーヤに向けて表示するゲーム画面と、第2のプレーヤに向けて表示するゲーム画面とは、完全に一致していなくてもよい。例えば、表示制御部212は、第1のプレーヤ向けのゲーム画面における第1のエリア5000及び第2のエリア5000'のレイアウトと、第2のプレーヤ向けのゲーム画面における第1のエリア5000及び第2のエリア5000'のレイアウトとを、反転させてもよい。また、例えば、表示制御部212は、第1のプレーヤ向けのゲーム画面では、相手エリア（第2のエリア5000'）の表示サイズを自己のエリア（第1のエリア5000）の表示サイズより小さく設定し、第2のプレーヤ向けのゲーム画面では、相手エリア（第1のエリア5000）の表示サイズを自己のエリア（第2のエリア5000'）の表示サイズより小さく設定してもよい。

#### 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0150

【補正方法】変更

**【補正の内容】****【0150】**

第1のエリア5000における通路の両端に対称に設けられた2つのポイントWP1はワープポイントであって、これら2つのワープポイントWP1の間をプレーヤキャラクタCAAが行き来することができる。また、第1のエリア5000における通路の両端に対称に設けられた2つのポイントWP2もワープポイントであって、これら2つのワープポイントWP2の間をプレーヤキャラクタCAAが行き来することができる。

**【手続補正7】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0151****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0151】**

また、表示制御部212は、通路の各位置に複数のアイテムOB1を個別に配置すると共に、通路の所定位置にアイテムOB2、OB3を配置する。なお、表示制御部212は、第1のエリア5000の表示開始当初からアイテムOB2、OB3を出現させてもよいが、第1のプレーヤキャラクタCAAが所定の条件（出現条件）を満たすまでアイテムOB2、OB3の出現を待機してもよい。

**【手続補正8】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0157****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0157】**

第2のエリア5000における通路の両端に対称に設けられた2つのポイントWP1'はワープポイントであって、これら2つのワープポイントWP1'の間をプレーヤキャラクタCAA'が行き来することができる。また、第2のエリア5000における通路の両端に対称に設けられた2つのポイントWP2'もワープポイントであって、これら2つのワープポイントWP2'の間をプレーヤキャラクタCAA'が行き来することができる。

**【手続補正9】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0160****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0160】**

また、表示制御部212は、第2のプレーヤキャラクタCAA'がアイテムOB1に接触すると、接触した当該アイテムOB1を第2のエリア5000'から消去し、アイテムOB2、OB3に第2のプレーヤキャラクタCAA'が接触すると、接触したアイテムOB2、OB3を第2のエリア5000から消去する。従って、第2のプレーヤから見ると、第2のプレーヤキャラクタCAA'がアイテムOB1、アイテムOB2、OB3を食べているかのように見える。

**【手続補正10】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0165****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0165】**

ここで、各モードを簡単に説明すると、「通常モード」、「劣勢モード」の間では、第1のプレーヤキャラクタCAAに対する敵キャラクタCABの勢力が互いに異なり、通常

モードにおける敵キャラクタC A Bの勢力は、劣勢モードにおける敵キャラクタC A Bの勢力よりも高い。「敵キャラクタの勢力」とは、敵キャラクタがプレーヤのミス（プレーヤキャラクタC A Aの消滅）を誘引する可能性の高さことであって、例えば以下のパラメータ（a）、（b）、（c）、（d）の少なくとも1つによって設定することが可能である。

#### 【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0 1 7 2】

ここで、各モードを簡単に説明すると、「通常モード」、「劣勢モード」の間では、第2のプレーヤキャラクタC A Aに対する敵キャラクタC A Bの勢力が互いに異なり、通常モードにおける敵キャラクタC A Bの勢力は、劣勢モードにおける敵キャラクタC A Bの勢力よりも高い。「敵キャラクタの勢力」とは、敵キャラクタがプレーヤのミス（プレーヤキャラクタC A Aの消滅）を誘引する可能性の高さことであって、例えば以下のパラメータ（a）、（b）、（c）、（d）の少なくとも1つによって設定することが可能である。

#### 【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0 1 8 1】

（A）通常モード：敵キャラクタC A Bの移動速度は所定速度（以下、「通常速度」という。）に設定される。また、敵キャラクタC A Bの攻撃能力は「有り」に設定される。また、敵キャラクタC A Bの移動タイプは例えば「ランダムタイプ」に設定される。また、敵キャラクタC A Bの消滅可能性は「無し」に設定される。なお、ここでは、通常モードにおける敵キャラクタC A Bの移動速度は、第2のプレーヤキャラクタC A Aの移動速度と同じと仮定する。この通常モード（A）は、敵キャラクタC A Bから第2のプレーヤキャラクタC A Aへの攻撃が不可能であり、かつ第2のプレーヤキャラクタから敵キャラクタC A Bへの攻撃が不可能なモードであるので、「待機モード」と呼ぶこともできる。

#### 【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0 1 8 2】

（B）劣勢モード：敵キャラクタC A Bの移動速度は通常速度よりも速い速度（以下、「高速」という。）に設定される。また、敵キャラクタC A Bの攻撃能力は「無し」に設定される。また、敵キャラクタC A Bの移動タイプは「逃走タイプ」に設定される。また、敵キャラクタC A Bの消滅可能性は「有り」に設定される。なお、ここでは、劣勢モードにおける敵キャラクタC A Bの移動速度は、第2のプレーヤキャラクタC A Aの移動速度より高いと仮定する。この劣勢モード（B）は、敵キャラクタC A Bから第2のプレーヤキャラクタC A Aへの攻撃が不可能であり、かつ第2のプレーヤキャラクタC A Aから敵キャラクタC A Bへの攻撃が可能なモードである。

#### 【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0252】

図8には、妨害オブジェクトとして、連続して発射される多数の弾丸オブジェクト6000-1、6000-2、6000-3、6000-4、6000-5(弾幕オブジェクト)が第2のエリア5000'へ投入される状態を示している。第2のプレーヤキャラクタCAA'が弾丸オブジェクト6000-1、6000-2、6000-3、6000-4、6000-5の何れか1つに接触すると、第2のプレーヤキャラクタCAAにダメージが与えられたり、第2のプレーヤキャラクタCAAの移動速度が一定期間に亘って低速度に制限されたりする(スピードダウン)。なお、図8では、キャラクタを目立たせるために仮想壁の図示は省略している。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0261

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0261】

第2のエリア5000'における所定エリアは、例えば、図4に示すとおり、第2のエリア5000'において敵キャラクタCABが待機するエリア、又は、ワープポイントWP1'、WP2'などである。ワープポイントWP1'、WP2'は、第2のエリア5000'において互いに離れた別の地点へプレーヤキャラクタCAA'を瞬時に移動させる地点のことである。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0262

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0262】

第1のエリア5000における所定エリアは、例えば、図4に示すとおり、第1のエリア5000において敵キャラクタCABが待機するエリア、又は、ワープポイントWP1'、WP2'などである。ワープポイントWP1'、WP2'は、第1のエリア5000において互いに離れた別の地点へプレーヤキャラクタCAAを瞬時に移動させる地点のことである。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0263

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0263】

また、イベント制御部214Cは、第2のエリア5000'へ妨害オブジェクトを投入する際に、第1のプレーヤの操作入力に従って妨害オブジェクトを投入してもよい。また、イベント制御部214Cは、第1のエリア5000へ妨害オブジェクトを投入する際に、前記第2のプレーヤの操作入力に従って妨害オブジェクトを投入してもよい。この場合、第1のプレーヤは、第2のエリア5000'における妨害オブジェクトの投入を操作することができ、第2のプレーヤは、第1のエリア5000における妨害オブジェクトの投入を操作することができる。例えば、第2のエリア5000'における妨害オブジェクトの投入先、投入角度、投入タイミングのうち少なくとも何れかを第1のプレーヤに操作させたり、第1のエリア5000における妨害オブジェクトの投入先、投入角度、投入タイミングのうち少なくとも何れかを第2のプレーヤに操作させたりすることができる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0267

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0267】

また、イベント制御部214Cは、妨害発動条件を成立させるために第1のプレーヤキャラクタCAAが消滅させた敵キャラクタCAB、第1のアイテムOB1、OB3、又は第2のアイテムOB2の個数が多いほど、第2のエリア5000に投入される妨害オブジェクトの個数を多く設定し、妨害発動条件を成立させるために第2のプレーヤキャラクタCAA'が消滅させた敵キャラクタCAB、第1のアイテムOB1、OB3、又は第2のアイテムOB2の個数が多いほど、第1のエリア5000に投入される妨害オブジェクトの個数を多く設定してもよい。この場合、第1のプレーヤキャラクタCAAが消滅させた敵キャラクタCAB又はアイテムOB1、OB2、OB3の個数が多いほど、第1のプレーヤキャラクタCAAと第2のプレーヤキャラクタCAA'との勢力差が拡大し、第2のプレーヤキャラクタCAA'が消滅させた敵キャラクタCAB又はアイテムOB1、OB2、OB3の個数が多いほど、第2のプレーヤキャラクタCAA'と第1のプレーヤキャラクタCAAとの勢力差が拡大するので、ゲーム性を高めることができる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0306

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0306】

その場合、端末装置20Aの表示部290は、第1のエリア5000と共に第2のエリア5000'を表示し、端末装置20Bの表示部290は、第2のエリア5000'と共に第1のエリア5000を表示してもよい。このようにすれば、第1のプレーヤ及び第2のプレーヤが互いのプレーを確認でき、互いに駆け引きをする楽しみが増えるからである。

【手続補正20】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有する仮想空間の第1のエリアを、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタに割り当て、前記仮想空間の第2のエリアを、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタに割り当て、前記第1のプレーヤキャラクタと前記第2のプレーヤキャラクタとが各自に割り当てられたエリア内でのゲーム進行を競争するゲームを実行するプログラムであって、

前記第1のエリアの通路を俯瞰する画像を表示部へ表示させる制御を実行する表示制御部と、

前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第1のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前

記第1のエリアに設定する制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

を実行するオブジェクト制御部と、

前記第1のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させるゲーム演算部と、

前記第1のエリア内の通路を移動する前記第1のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理を実行する判定部と、

前記第1のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第2のエリアに発生させる制御を実行するイベント制御部と、

してコンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

#### 【請求項2】

前記表示制御部は、

前記第1のエリアの通路を俯瞰する画像及び前記第2のエリアの通路を俯瞰する画像を同一の前記表示部に並べて表示する、

ことを特徴とする請求項1に記載のプログラム。

#### 【請求項3】

前記判定部は、

前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムを消滅させたこと、

前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムの消滅数が所定数に到達したこと、

前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムの消滅時期が所定期限であったこと、

前記敵キャラクタに与えたダメージが所定値に到達したこと、

のうち少なくとも1つを前記所与の妨害発動条件として前記判定を行うことを特徴とする請求項1又は2に記載のプログラム。

#### 【請求項4】

前記判定部は、

前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムの消滅数が所定数に到達したことを前記所与の妨害発動条件として前記判定を行うものであって、前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムが消滅する度に前記所与の妨害発動条件の達成度を計算し、当該達成度を表す視覚効果を表示部へ表示させる制御を実行する、

ことを特徴とする請求項3に記載のプログラム。

#### 【請求項5】

前記判定部は、

前記計算の際には、前記達成度の増加量を前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムの種類又は状態に応じて変化させる、

ことを特徴とする請求項4に記載のプログラム。

#### 【請求項6】

前記イベント制御部は、

前記第2のエリアに対する妨害オブジェクトの投入、

前記第2のエリアに既に存在する敵キャラクタ又はアイテムの増減、

前記第2のエリアに既に存在する敵キャラクタ又はアイテムの変異、

前記第2のエリアの仮想壁のレイアウトの変更、

前記第2のプレーヤキャラクタの変異、

のうち少なくとも 1 つを前記妨害イベントとして発生させることを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記イベント制御部は、

前記妨害イベントの少なくとも 1 つとして前記第 2 のエリアに対する妨害オブジェクトの投入を行い、

前記妨害オブジェクトには、

前記第 2 のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタ、

前記通路へ所与のダメージを与えるオブジェクト、

前記通路の通行を妨害するブロックオブジェクト、

のうち少なくとも 1 つが含まれることを特徴とする請求項 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記イベント制御部は、

前記第 2 のプレーヤキャラクタの存在エリアに向けて前記妨害オブジェクトを投入する、

ことを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記イベント制御部は、

前記第 1 のプレーヤキャラクタの動きに前記妨害オブジェクトを連動させる、

ことを特徴とする請求項 7 又は 8 に記載のプログラム。

【請求項 10】

前記イベント制御部は、

前記第 2 のエリア内の所定エリアに向けて前記妨害オブジェクトを投入する、

ことを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 11】

前記イベント制御部は、

前記第 1 のプレーヤの操作入力に従って前記妨害オブジェクトを投入する、

ことを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 12】

前記イベント制御部は、

前記操作入力の受付け期間を、前記所与の妨害発動条件が成立した後の所定期間に制限する、

ことを特徴とする請求項 11 に記載のプログラム。

【請求項 13】

前記イベント制御部は、

前記第 2 のプレーヤキャラクタの動きに前記妨害オブジェクトを連動させる、

ことを特徴とする請求項 7 ~ 12 の何れか一項に記載のプログラム。

【請求項 14】

前記イベント制御部は、

前記所与の妨害発動条件を成立させるために前記第 1 のプレーヤキャラクタが消滅させた前記敵キャラクタ、前記第 1 のアイテム、又は前記第 2 のアイテムの個数が多いほど、前記妨害オブジェクトの個数を多く設定する、

ことを特徴とする請求項 7 ~ 13 の何れか一項に記載のプログラム。

【請求項 15】

前記イベント制御部は、

前記所与の妨害発動条件を成立させるために前記第 1 のプレーヤキャラクタが消滅させた敵キャラクタ又は前記アイテムの種類に応じて、前記妨害オブジェクトの種類を設定する、

ことを特徴とする請求項 7 ~ 14 の何れか一項に記載のプログラム。

【請求項 16】

前記イベント制御部は、

前記所与の妨害発動条件が成立した時期に応じて前記妨害オブジェクトの投入時期を設定する、

ことを特徴とする請求項7～15の何れか一項に記載のプログラム。

#### 【請求項17】

所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有する仮想空間の第1のエリアを、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタに割り当て、前記仮想空間の第2のエリアを、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタに割り当て、前記第1のプレーヤキャラクタと前記第2のプレーヤキャラクタとが各自に割り当てられたエリア内でのゲーム進行を競争するゲームを実行するプログラムであって、

前記第1のエリアの通路及び前記第2のエリアの通路を俯瞰する画像を表示部へ表示させる制御を実行する表示制御部と、

前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第2のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第1のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第2のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第2のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第2のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第1のエリアに設定する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第2のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第2のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第2のエリアに設定する制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第2のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

を実行するオブジェクト制御部と、

前記第1のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させる制御と、

前記第2のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させる制御と、を実行するゲーム演算部と、

前記第1のエリア内の通路を移動する前記第1のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理と、

前記第2のエリア内の通路を移動する前記第2のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理と、

を実行する判定部と、

前記第1のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第2のプレーヤキ

キャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第2のエリアに発生させる制御と、  
前記第2のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第1のエリアに発生させる制御と、  
を実行するイベント制御部と、  
してコンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項18】

所与の仮想壁で区切られた迷路状の通路を有する仮想空間の第1のエリアを、第1のプレーヤの制御下で移動する第1のプレーヤキャラクタに割り当て、前記仮想空間の第2のエリアを、第2のプレーヤの制御下で移動する第2のプレーヤキャラクタに割り当て、前記第1のプレーヤキャラクタと前記第2のプレーヤキャラクタとが各自に割り当てられたエリア内でのゲーム進行を競争するゲームを実行するゲーム装置であって、

前記第1のエリアの通路を俯瞰する画像を表示部へ表示させる制御を実行する表示制御部と、

前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行を有利にする第1のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタへ所与のダメージを与える敵キャラクタを前記第1のエリアの通路へ出現させ、かつ所与のアルゴリズムで移動させる制御と、

前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触を可能とするための第2のアイテムを前記第1のエリアの通路へ配置する制御と、

前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に前記第1のプレーヤキャラクタから前記敵キャラクタへの接触が可能な状態を前記第1のエリアに設定する制御と、

接触可能な状態の前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムに対して前記第1のプレーヤキャラクタが所与の接触条件を満たした場合に、当該敵キャラクタ、当該第1のアイテム、又は当該第2のアイテムを消滅させる制御と、

を実行するオブジェクト制御部と、

前記第1のエリアにおける前記敵キャラクタ又は前記第1のアイテムの消滅状況を、前記第1のプレーヤキャラクタのゲーム進行度を示すパラメータへ反映させるゲーム演算部と、

前記第1のエリア内の通路を移動する前記第1のプレーヤキャラクタが前記敵キャラクタ、前記第1のアイテム、又は前記第2のアイテムとの間で所与の妨害発動条件を成立させたか否かを判定する処理を実行する判定部と、

前記第1のエリアにおいて前記妨害発動条件が成立した場合に、前記第2のプレーヤキャラクタのゲーム進行を妨害する妨害イベントを、前記第2のエリアに発生させる制御を実行するイベント制御部と、

を備えることを特徴とするゲーム装置。