

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年3月8日(08.03.2018)



(10) 国際公開番号

WO 2018/042467 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/42 (2014.01) A63F 13/55 (2014.01)
A63F 13/2145 (2014.01) A63F 13/577 (2014.01)
A63F 13/5258 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2016/003986

(22) 国際出願日: 2016年8月31日(31.08.2016)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(71) 出願人: 任天堂株式会社(NINTENDO CO., LTD.)
[JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽
鉾立町1-1番地1 Kyoto (JP).

(72) 発明者: 宮本 茂(MIYAMOTO, Shigeru). 手塚 卓志(TEZUKA, Takashi). 佐藤 真靖(SATO, Masanobu).

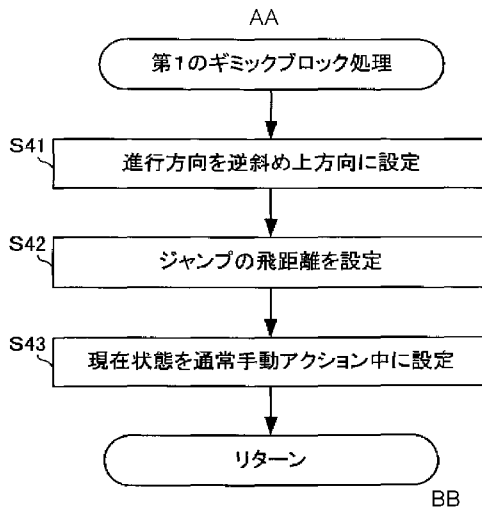
(74) 代理人: 特許業務法人 小笠原特許事務所(OGASAWARA PATENT OFFICE); 〒5640063 大阪府吹田市江坂町1丁目2-3番101号 大同生命江坂ビル13階 Osaka (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME,

(54) Title: GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, GAME SYSTEM, AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲームプログラム、ゲーム処理方法、ゲームシステム、およびゲーム装置

[図38]



S41 Set proceeding direction to reverse diagonally upward direction
S42 Set distance of jump
S43 Set current state to normal manual action
AA First gimmick block processing
BB Return

(57) Abstract: A game program causes a play character to move in a predetermined direction in a virtual game space even in the absence of the input of a movement instruction from a player, and causes a game screen including the play character to scroll so as to follow the movement of the play character. Upon determining that a touch operation has been detected when a positional relationship between a predetermined object and the play character satisfies a predetermined condition, the direction of movement of the play character is temporarily changed to a direction which includes a component of an

MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO,
NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU,
RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY,
TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC,
VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 一 国際調査報告(条約第21条(3))

opposite direction from the predetermined direction.

(57) 要約: プレイヤからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方
向に向けてプレイヤキャラクタを移動させ、また、プレイヤキャラクタを含むゲーム画面を当該プレイヤ
キャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる。そして、所定のオブジェクトとプレイヤキャラ
クタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態でタッチ操作が検出されたと判定されたことに
応じて、プレイヤキャラクタの移動方向を、所定の方
向とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更する。

明 細 書

発明の名称：

ゲームプログラム、ゲーム処理方法、ゲームシステム、およびゲーム装置
技術分野

[0001] 本発明は、ゲームプログラムに関し、より特定的には、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムに関する。

背景技術

[0002] 従来から、スクロール型のアクションゲームが知られている（例えば特許文献1）。このようなゲームでは、プレイヤーの操作入力に応じて、仮想ゲーム空間内でプレイヤーキャラクタを移動させることが一般的であった。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2011-101754号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上記のようなゲームでは、敵キャラクタを倒したり、アイテムを集めたりしながら、ゴールを目指すことが目的となっていたが、ゲームの展開が単調になりがちという側面があった。また、上記のゲームはプレイヤーキャラクタの移動（すなわち、プレイヤーの操作）に応じて画面がスクロールするものであったが、これとは別に、プレイヤーの操作が無くとも自動的に画面がスクロールするアクションゲームも知られている。しかし、このようなゲームの場合は、プレイヤーキャラクタの動きに意外性がなく、やはりゲーム展開が単調になりがちという側面があった。

[0005] それ故に、本発明の目的は、シンプルな操作性でありながらプレイ内容の多様性を高めることができるゲームプログラム等を提供することである。

課題を解決するための手段

- [0006] 上記目的を達成するために、例えば以下のような構成例が挙げられる。
- [0007] 構成例の一例は、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーキャラクタ移動手段と、画面スクロール手段と、操作受付手段と、判定手段と、変更手段として機能させる。プレイヤーキャラクタ移動手段は、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させる。画面スクロール手段は、所定の表示領域に表示される、プレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を、プレイヤーキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる。操作受付手段は、タッチ入力部に対するタッチ操作を受け付ける。判定手段は、所定のオブジェクトとプレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態でタッチ操作が検出されたことを判定する。変更手段は、所定のオブジェクトとプレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態でタッチ操作が検出されたと判定手段が判定したことに応じて、プレイヤーキャラクタの移動方向を、所定の一方向とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更する。
- [0008] 上記構成例によれば、自動的に画面が一方向にスクロールするアクションゲームにおいて、進行方向を少し引き返すことができる余地をプレイヤーに提供することができる。また、進行経路の多様性を提供することもでき、ゲームの興趣性を高めることができる。
- [0009] 他の構成例として、変更手段は、タッチ操作における入力継続時間に応じて、移動方向を一時的に変更する期間を設定してもよい。
- [0010] 上記構成例によれば、シンプルな操作性でありながらもプレイ内容に多様性を持たせることができ、ゲームの興趣性を高めることができる。例えば、タッチの継続時間に応じて、一時的に逆方向に戻ることができる距離等が異なることになり、ゲームの興趣性を高めることができる。
- [0011] 他の構成例として、変更手段によりプレイヤーキャラクタの移動方向が一時的に変更されることによって進行可能となる第1の進行経路と、当該変更手

段による移動方向の変更が行われない状態で進行可能な第2の進行経路が設けられるように仮想ゲーム空間が構成されていてもよい。また、変更手段は、移動方向を一時的に変更した後、プレイヤーの操作を要することなく当該変更前の移動方向に戻してもよい。

[0012] 上記構成例によれば、自動的に画面が一方向にスクロールするアクションゲームにおいて、進行経路を分岐させる等することができ、ゲーム内容に多様性を持たせることができる。

[0013] 他の構成例として、判定手段は、プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトの上に載ったときに、所定のオブジェクトとプレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしていると判定してもよい。

[0014] 上記構成例によれば、どのようなときに逆方向に一時的に戻れるのかについて、プレイヤーにとって直感的に把握しやすくすることができる。

[0015] 他の構成例として、画面スクロール手段は、ゲーム画面内において、所定の方向軸上におけるプレイヤーキャラクタの表示位置が維持されるように画面をスクロールさせてもよい。

[0016] 上記構成例によれば、プレイヤーにとってプレイ状況が把握しやすいゲーム画面を提供できる。

[0017] 他の構成例として、画面スクロール手段は、変更手段によってプレイヤーキャラクタの移動方向が一時的に変更されている間、所定の方向とは逆の方向に画面をスクロールさせるようにしてもよい。更に、変更手段は、移動方向が一時的に変更されたときの当該移動方向を、所定の方向の逆方向とは異なる方向に変更してもよい。また、変更手段による変更前にプレイヤーキャラクタが行っていたアクションと、一時的に移動方向が変更されている間の当該プレイヤーキャラクタのアクションは異なったアクションであってもよい。

[0018] 上記構成例によれば、自動的に画面が一方向にスクロールするアクションゲームにおいて、進行方向についての意外性を提供し、ゲームの興趣性を高めることができる。また、例えば、進行方向とは逆方向に画面スクロールさせつつ、プレイヤーキャラクタ自体は、例えば後ろ斜め上方向にジャンプさせ

るようにすることができ、通常では行けないような進行経路にプレイヤーキャラクタを進行させることが可能となる。

[0019] 構成例の一例は、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーキャラクタ移動手段と、画面スクロール手段と、変更手段として機能させる。プレイヤーキャラクタ移動手段は、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させる。画面スクロール手段は、所定の表示領域に表示されるプレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を、プレイヤーキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる。変更手段は、仮想ゲーム空間内において所定のオブジェクトの上にプレイヤーキャラクタが載ったことに応じて、当該プレイヤーキャラクタの移動方角を、所定の一方角とは反対方角の成分を含む方角に一時的に変更する。

[0020] 上記構成例によれば、自動的に画面が一方角にスクロールするアクションゲームにおいて、進行方角を少し引き返すことができる余地をプレイヤーに提供することができる。また、進行経路の多様性を提供することもでき、ゲームの興趣性を高めることができる。

[0021] 構成例の一例は、画面が所定の方角にスクロールするアクションゲームを、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーキャラクタ移動手段と、判定手段と、移動停止手段と、移動再開手段として機能させる。プレイヤーキャラクタ移動手段は、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させる。判定手段は、仮想ゲーム空間内において、プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったことを判定する。移動停止手段は、判定手段が、プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったと判定したことに応じて、プレイヤーキャラクタ移動手段によるプレイヤーキャラクタの移動を停止させる。移動再開手段は、移動停止手段によって停止したプレイヤーキャラクタの移

動を再開させる。

[0022] また、他の構成例として、移動停止手段は、プレイヤーの操作入力を要することなくプレイヤーキャラクタの移動を停止させてもよい。更に、移動再開手段は、移動停止手段によりプレイヤーキャラクタが停止状態となっているときにタッチ入力部に対するタッチ入力を検出したことに応じて、当該停止状態を終了させるようにしてもよい。また、移動再開手段は、停止状態を終了するとき、プレイヤーキャラクタの移動速度を移動停止手段により当該プレイヤーキャラクタが停止状態となる前の移動速度に設定するようにしてもよい。

[0023] また、他の構成例の一例は、画面が所定方向にスクロールするアクションゲームを、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーキャラクタ移動手段と、判定手段と、移動停止手段と、移動再開手段として機能させる。プレイヤーキャラクタ移動手段は、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させる。判定手段は、仮想ゲーム空間内において、プレイヤーキャラクタ移動手段によって移動されるプレイヤーキャラクタの移動方向軸上における当該プレイヤーキャラクタの位置と、当該移動方向軸上における所定のオブジェクトの位置とが重なっているという位置関係になっていることを判定する。移動停止手段は、上記のような位置関係になっていると判定手段が判定したことに応じて、自動移動手段によるプレイヤーキャラクタの移動を停止させる。移動再開手段は、移動停止手段によるプレイヤーキャラクタの停止状態を終了させる。

[0024] 上記構成例によれば、自動的に画面が一方向にスクロールするアクションゲームにおいて、プレイヤーキャラクタを進行させるタイミングをプレイヤーに選択させる余地を提供することができる。すなわち、プレイヤーキャラクタが自動的に移動するようなゲームにおいて、プレイヤーの意思を当該自動移動に反映させることができる。これにより、シンプルな操作性を提供しつつ、例えばプレイヤーがタイミングを測ってプレイヤーキャラクタを一時停止状態から

移動状態に戻すことができ、プレイヤーキャラクタが自動的に移動するようなゲームにおけるゲームの興趣性をより高めることができる。

[0025] 構成例の一例は、情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーキャラクタ移動手段と、第1オブジェクト配置手段と、提示手段と、判定手段と、第2オブジェクト配置手段として機能させる。プレイヤーキャラクタ移動手段は、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において第1の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させる。第1オブジェクト配置手段は、仮想ゲーム空間内に、当該仮想ゲーム空間内における第2の方向と関連づけられた第1オブジェクトを配置する。提示手段は、第2の方向をプレイヤーに提示する。判定手段は、プレイヤーキャラクタと第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたことを判定する。第2オブジェクト配置手段は、プレイヤーキャラクタと第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたと判定手段が判定したことに基づき、当該第1オブジェクトを基準とした第2の方向に対応する所定の位置に第2オブジェクトを配置する。なお、上記第2方向は、第1方向と同じ方向であってもよいし、異なる方向であってもよい。

[0026] 上記構成例によれば、プレイヤーに対してプレイヤーキャラクタの移動について誘導することができる。また、進行経路の多様性についてプレイヤーに予測させることができ、ゲームの興趣性を高めることができる。

[0027] 他の構成例として、ゲームプログラムは、前記第1の方向に画面が強制的にスクロールするアクションゲームを実行するためのゲームプログラムであってもよい。

[0028] 上記構成例によれば、自動的に画面が一方向にスクロールするようなゲームにおいて、興趣性をより高めることができる。

[0029] 他の構成例として、ゲームプログラムは、プレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を表示するための表示領域を、プレイヤーキャラクタの移動に追従させるように画面スクロールさせる画面スクロール手段として更に機能させても

よい。

[0030] 上記構成例によれば、プレイ状況が把握しやすいゲーム画面を提供することができる。

[0031] 構成例の一例は、提示手段は、第1オブジェクトに重畳するようにして第2の方向を示す表示を行ってもよい。

[0032] 上記構成例によれば、第1オブジェクトについて何かあるということを直感的にわかりやすい形でプレイヤに提示することができる。

[0033] 更に他の構成例として、第1のオブジェクトと第2のオブジェクトは、異なる種類のオブジェクトであってもよい。

[0034] 上記構成例によれば、例えばブロック型のオブジェクトを第1オブジェクトとし、コインオブジェクトを第2オブジェクトとし、隠されたコイン等を見つける楽しみをプレイヤに提供する等で、ゲームの興趣性を高めることができる。

[0035] 更に他の構成例として、第2オブジェクト配置手段は、複数の前記第2オブジェクトを配置するようにしてもよい。更に、第2オブジェクト配置手段は、第1のオブジェクトを基点として第2の方向に沿うように複数の第2オブジェクトを配置してもよい。また、第2オブジェクトは、プレイヤキャラクタが接触することに応じて当該プレイヤキャラクタが取得可能なアイテムオブジェクトであってもよい。

[0036] 上記構成例によれば、例えば複数のコインオブジェクトのような第2オブジェクトの出現をプレイヤに予測させることができ、当該コインオブジェクトの取得に対するプレイヤのモチベーションを高めさせて、ゲームの興趣性を高めることが可能となる

発明の効果

[0037] 本実施形態によれば、強制スクロール型のアクションゲームにおいて、シンプルな操作性を提供しながらも、そのプレイ内容に多様性を持たせたゲームを提供することができる。

図面の簡単な説明

[0038] [図1]図 1 は、携帯型スマートデバイス 1 0 2 の機能ブロック図である。

[図2]図 2 は、本実施形態にかかるゲーム画面の一例である。

[図3]図 3 は、自動アクションを説明するための図である。

[図4]図 4 は、自動アクションを説明するための図である。

[図5]図 5 は、特殊手動アクションを説明するための図である。

[図6]図 6 は、自動アクションを説明するための図である。

[図7]図 7 は、特殊手動アクションを説明するための図である。

[図8]図 8 は、逆矢印ブロックを説明するための図である。

[図9]図 9 は、逆矢印ブロックを説明するための図である。

[図10]図 1 0 は、逆矢印ブロックを説明するための図である。

[図11]図 1 1 は、逆矢印ブロックを説明するための図である。

[図12]図 1 2 は、点線ブロックを説明するための図である。

[図13]図 1 3 は、点線ブロックを説明するための図である。

[図14]図 1 4 は、点線ブロックを説明するための図である。

[図15]図 1 5 は、逆矢印ブロックと点線ブロックを組み合わせた使用例である。

[図16]図 1 6 は、逆矢印ブロックと点線ブロックを組み合わせた使用例である。

[図17]図 1 7 は、逆矢印ブロックと点線ブロックを組み合わせた使用例である。

[図18]図 1 8 は、逆矢印ブロックと点線ブロックを組み合わせた使用例である。

[図19]図 1 9 は、一時停止ブロックを説明するための図である。

[図20]図 2 0 は、一時停止ブロックを説明するための図である。

[図21]図 2 1 は、一時停止ブロックを説明するための図である。

[図22]図 2 2 は、一時停止ブロックを説明するための図である。

[図23]図 2 3 は、一時停止ブロックを説明するための図である。

[図24]図 2 4 は、一時停止ブロックを説明するための図である。

[図25]図25は、一時停止ブロックの利用例を示す図である。

[図26]図26は、一時停止ブロックの利用例を示す図である。

[図27]図27は、「？」ブロックを説明するための図である。

[図28]図28は、「？」ブロックを説明するための図である。

[図29]図29は、「？」ブロックを説明するための図である。

[図30]図30は、プレイヤーキャラクタの操作について説明するための図である。

[図31]図31は、プレイヤーキャラクタの操作について説明するための図である。

[図32]図32は、プレイヤーキャラクタの操作について説明するための図である。

[図33]図33は、スマートデバイス102のメインメモリ113に格納されるプログラムおよび情報の一例である。

[図34]図34は、ゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

[図35]図35は、ゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

[図36]図36は、通常移動処理の詳細を示すフローチャートである。

[図37]図37は、通常移動処理の詳細を示すフローチャートである。

[図38]図38は、第1のギミックブロック処理の詳細を示すフローチャートである。

[図39]図39は、第2のギミックブロック処理の詳細を示すフローチャートである。

[図40]図40は、自動アクション処理の詳細を示すフローチャートである。

[図41]図41は、自動アクション処理の詳細を示すフローチャートである。

[図42]図42は、手動アクション処理の詳細を示すフローチャートである。

[図43]図43は、特殊手動アクション処理の詳細を示すフローチャートである。

[図44]図44は、一時停止処理の詳細を示すフローチャートである。

[図45]図45は、本実施形態にかかるゲームコース構成の他の一例である。

[図46]図46は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図47]図47は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図48]図48は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図49]図49は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図50]図50は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図51]図51は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図52]図52は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

[図53]図53は、本実施形態にかかるゲーム画面の他の一例である。

発明を実施するための形態

[0039] 以下、本発明の一実施形態について説明する。

[0040] 図1は、本実施形態に係る情報処理装置の一例である携帯型スマートデバイス102（以下では、単にスマートデバイスと呼ぶ）の機能ブロック図である。図1において、スマートデバイス102は、プロセッサ部111と、内部記憶装置112と、メインメモリ113と、通信部114と、操作部115と、表示部116とを備えている。プロセッサ部111は、後述する情報処理を実行したり、スマートデバイス102の全体的な動作を制御したりするためのシステムプログラム（図示せず）を実行することで、スマートデバイス102の動作を制御する。なお、プロセッサ部111は、単一のプロセッサを搭載してもよいし、複数のプロセッサを搭載するようにしてもよい。内部記憶装置112には、プロセッサ部111によって実行される各種プログラムや当該プログラムで利用される各種データが格納されている。内部記憶装置112は、例えば、フラッシュEEPROMやハードディスク装置である。メインメモリ113は、コンピュータプログラムや情報を一時的に記憶する。通信部114は、有線、または無線通信によってネットワークと接続し、所定のサーバや他のスマートデバイスとの間で所定のデータを送受信可能である。操作部115は、例えば、ユーザからの操作を受け付けるための入力装置である。表示部116は、典型的には液晶表示装置である。なお、本実施形態に係る処理では、操作部115及び表示部116として、液

晶画面と一体化したタッチパネルを想定する。他の実施形態では、操作部 115 として、タッチパネル以外の所定のポインティングデバイスを用いてもよい。

[0041] なお、本実施形態では、スマートデバイス 102 で後述のゲーム処理が実行される例を説明するが、この他、情報処理装置として携帯型ゲーム装置等に対しても以下の実施形態にかかる処理は適用可能である。

[0042] 次に、本実施形態にかかる情報処理の動作概要を説明する。本実施形態にかかる処理は、横スクロール型のジャンプアクションゲームを想定している。より具体的には、本実施形態で想定するゲームは、横方向に画面が自動スクロールするジャンプアクションゲームである。すなわち、プレイヤーの操作によらずに（プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも）プレイヤーキャラクタが自動的に移動することによって、画面が自動的にスクロールするゲームである。図 2 に、本実施形態にかかるゲーム画面の一例を示す。図 2 では、プレイヤーキャラクタ 201、コインオブジェクト 202、フィーバーメーター 203 が示されている。本ゲームでは、原則として、プレイヤーキャラクタ 201 は自動的に画面右方向に向けて移動する。そして、このプレイヤーキャラクタの移動に連動して、画面も自動的に横スクロールするものである（換言すれば、強制的に画面が横スクロールすることになる）。また、この際、画面（表示領域）上において、プレイヤーキャラクタ 201 の画面横方向軸（横軸）における表示位置については、原則として変化させずに所定の位置を維持するようにしている。本実施形態では、この横軸上の表示位置については、画面の中央部分であるとする。

[0043] スクロール制御についてより具体的に説明すると、まず、仮想カメラの正面方向にプレイヤーキャラクタ 201 が位置するように仮想カメラが仮想ゲーム空間に配置される。そして、この位置関係を維持するように、プレイヤーキャラクタ 201 の移動と連動して仮想カメラも移動する。換言すれば、表示領域を、プレイヤーキャラクタ 201 の移動に追従するようにして画面横方向にスクロールさせるという制御が行われる。この追従の制御については、プ

レイヤキャラクタ201の移動に対して時間的に遅れないようにぴったりと追従させる制御でも良いし、少し遅れて追従させるような制御でも良い。

[0044] なお、プレイヤーキャラクタ201の表示位置に関しては、上記の位置に限らない。他の実施形態では、進行方向側がより広く見えるように、横軸上における画面中央よりも少し左側に固定的に表示するようにしてもよい。また、本実施形態では、画面が強制的に横スクロールするゲームを例として説明するが、スクロール方向は横方向に限るものではない。他の実施形態では、スクロール方向を縦方向や斜め方向としてもよい。

[0045] また、本ゲームの基本的な目的は、ゲームコース内に配置されているコインオブジェクト202を集めながら、（制限時間内に）ゴール地点を目指すというものである。なお、本ゲームでは、集めたコインオブジェクト202の枚数に関しては、ゲームコースの進行中は画面には表示されない。本ゲームでは、ゲームコースをクリアした後に「リザルト画面」（図示は省略）が表示され、この画面において、獲得したコインオブジェクト202の枚数（これはスコアの意味も兼ねている）が表示されるようになっている。

[0046] 本ゲームの基本的な遊び方を説明すると、上記のようにプレイヤーキャラクタは自動的に右方向に向けて進行していく。そして、当該プレイヤーキャラクタ201は、所定の条件を満たすことで、プレイヤーが特に操作を行わずとも自動的に所定の「アクション」を行う。以下の説明では、このような自動的に行われるアクションのことを「自動アクション」呼ぶ。具体的には、プレイヤーキャラクタ201の1ユニット分の高さを自動的に飛び越える「馬跳び」という自動アクションがある。例えば、プレイヤーキャラクタ201の進行方向に、プレイヤーキャラクタ201の1ユニット分の高さを有する敵キャラクタが存在しているとする。このような場合に、当該敵キャラクタと接触しそうになったとき（ある程度接近したとき）に、自動的にプレイヤーキャラクタ201が敵キャラクタを馬跳びするアクションを行って飛び越える（自動回避）。更に、その他の自動アクションの例として、プレイヤーキャラクタ201よりも高い壁を登る「よじ登り」というアクションがある。このような

壁の上端1ユニット分の箇所にはプレイヤーキャラクタ201が接触すると、プレイヤーキャラクタ201が自動的に当該壁をよじ登り、登り終わると前転する、というアクションを行う。また、更に他の自動アクションの例として、「受け身」というアクションも行われる。これは、プレイヤーキャラクタ201の2ユニット分以上の高さからプレイヤーキャラクタ201が飛び降りて着地したとき、自動的に前転して受け身をとる、というアクションである。このような自動アクションによって、プレイヤーが特に操作をせずとも、プレイヤーキャラクタ201にゴール地点を目指してゲームコースを進ませることができる。

[0047] なお、上記馬跳びの自動アクションに関して、敵キャラクタについては種類分けがなされており、全ての敵キャラクタに対して上記のような馬跳びによる自動回避が行われるわけではない。予め設定された特定の種類の敵キャラクタが上記の自動アクションの実行対象となっている。そのため、自動アクションの対象となっていない敵キャラクタが進行方向にいた場合、そのままプレイヤーが操作せずに放置していると、当該敵キャラクタと接触することになる。その結果、プレイヤーキャラクタ201に所定のダメージ値が加算される等、プレイヤーにとって不利となる処理が実行されることになる。そのため、このような場合は、プレイヤーは後述の通常手動アクションを行ってこのような敵キャラクタを避ける等する必要がある。

[0048] 次に、プレイヤーの操作に基づいてプレイヤーキャラクタに所定のアクションを行わせる場合について説明する。上記のような自動アクションとは異なる種類のアクションとして、プレイヤーは、画面をタップ操作することで、プレイヤーキャラクタに所定のアクションを行わせることができる。以下では、このようなアクションのことを、上記自動アクションと対比して「手動アクション」と呼ぶ。そして、本実施形態では、当該手動アクションは更に、「通常手動アクション」と「特殊手動アクション」の2種類に分類される。

[0049] まず、通常手動アクションについて説明する。このアクションは、具体的には、プレイヤーキャラクタ201が地面に接触している状態でプレイヤーが行

ったタップ操作に応じて、プレイヤーキャラクタ201が「ジャンプ」というアクションである（いわば、通常のジャンプ）。このタップ操作は、原則として画面上のどの位置をタップしてもよい。但し、メニューボタン等を画面上に配置する場合は、このような場所は除外しても良い。あるいは、仮想ゲーム空間を表示している表示領域上でのタップ操作のみを対象としても良い。また、タップ操作におけるタッチ継続時間（タッチオンしてからタッチオフするまでの時間）に応じて、ジャンプする高さも多少変化する。

[0050] 次に、特殊手動アクションについて説明する。これは、所定の条件下においてプレイヤーがタップ操作を行うことで実行されるアクションである。特殊手動アクションの例をいくつか挙げると、例えば、上記馬跳び中にタップ操作が行われたことに応じてジャンプするアクションが特殊手動アクションとなる。また、上記よじ登りの自動アクションにおいて、最後の前転している最中（前転のモーションが表示されているタイミング）のタップ操作で行われるジャンプも、特殊手動アクションとなる。また、上記受け身の自動アクションにおいて、前転して受け身を取っているモーション中のタップ操作によるジャンプも特殊手動アクションとして扱われる。その他、後述するギミックブロック（逆矢印ブロック等）の上でのジャンプも特殊手動アクションとして扱われる。また、以下に例示する「壁蹴りジャンプ」も特殊手動アクションである。なお、自動アクション、特殊手動アクション共に、上記のようなアクションに限らず、他のアクションであってもよいことは言うまでもない。

[0051] ここで、図面を用いて、自動アクションと特殊手動アクションについていくつか例示する。まず、上記馬跳びの自動アクションと馬跳び中の特殊手動アクションについて襟辞する。上記のように、プレイヤーキャラクタ201は自動的に移動するが、この場合に、図3に示すように、プレイヤーキャラクタ201の進行方向に敵キャラクタ205が存在している状況（進行方向から敵キャラクタ205が近づいてきている状況）を想定する。このような場合、プレイヤーが何も操作せずにいると、プレイヤーキャラクタ201は、敵キャラ

ラクタ 205 に接触しそうな程度まで近づくと、図 4 に示すように、自動的に敵キャラクタを「馬跳び」して、接触することを回避する（自動回避）という自動アクションを行う（この場合は敵キャラクタ 205 にはダメージは与えない）。

[0052] ここで、上記の「馬跳び」の最中（馬跳びのモーションが表示されている間）にタイミングを合わせてプレイヤーがタップ操作を行うと、プレイヤーキャラクタ 201 に特殊手動アクションを行わせることができる。具体的には、図 5 に示すように、プレイヤーキャラクタ 201 は、敵キャラクタ 205 を踏みつけてジャンプする攻撃を、「特殊手動アクション」として行う。また、この場合、敵キャラクタ 205 を攻撃していることになるため、敵キャラクタ 205 にダメージを与えることもできる。このように、所定の条件下（この例では自動アクションのモーションが表示されているタイミング）でタップ操作が行われることで、特殊手動アクションをプレイヤーキャラクタ 201 に行わせることができる。なお、特殊手動アクションを行ったときのその他の処理に関しては後述する。

[0053] 自動アクションおよび特殊手動アクションの更に他の例について、図 6 ～ 図 7 を用いて説明する。この図で説明する例は、壁（土管等の障害物などでも良い）にプレイヤーキャラクタ 201 が直面したときの例である。図 6 の例は、自動アクションとしてその壁をよじ登るというアクションを行うという例である。図 6 において、プレイヤーキャラクタ 201 が自動的に移動し、壁に接近したとする。そのままプレイヤーが何も操作せずにいると、プレイヤーキャラクタ 201 は、壁に接触し、そこで一旦移動が停止する（障害物である高い壁に遮られて、先に進めない状態となる）。この位置で（あるいは壁にある程度接近した時点で）プレイヤーがタップ操作を行うと、プレイヤーキャラクタ 201 はジャンプを行う。そして、壁の上端 1 ユニット分に接近あるいは接触したら、壁に掴まり、そのまま、壁の上端部分をよじ登っていき、登り終わったら前転するというモーションが行われる。換言すれば、壁の上端に掴まってよじ登っていくという自動アクションが行われる。

[0054] 一方、プレイヤーキャラクタ201が壁に接触している状態（かつ、地面には接触していない状態）で、プレイヤーがタップ操作を行うと、図7に示すように、壁を蹴って斜め後ろにジャンプする（壁蹴りジャンプ）という特殊手動アクションが行われる。この際、上記自動移動における進行方向とは逆方向に一時的に移動することになる。これに伴い、表示領域も逆方向にスクロールする。そして、プレイヤーキャラクタ201が接地した後は、再度進行方向に向けて移動することになる。

[0055] このように、本ゲームでは、プレイヤーと他のオブジェクト（敵キャラクタや地形オブジェクト）の位置関係が所定の関係であるという条件を満たすと、予め定義されている自動アクションが行われる。また、所定の条件下（例えば、特定の自動アクションが行われているタイミング）でプレイヤーがタップ操作を行うことで、特殊手動アクションをプレイヤーキャラクタに行わせることができる（なお、全ての自動アクションが対象ではなく、複数の自動アクションのうちのいくつかは、特殊手動アクションの実行条件として予め定義されている）。この特殊手動アクションは、操作としては上記通常手動アクションと同じくタップ操作で発動できるものではあるが、その内容としては、通常手動アクションとは異なるアクションとなっている。つまり、タップ操作というシンプルな操作に対して、上述の通常手動アクションと、特殊手動アクションという2種類のアクションを割り当てている。

[0056] 次に、上記図2で示したフィーバーメーター203と、上記特殊手動アクションを行うことによる効果（処理）に関して説明する。本ゲームでは、上記のような特殊手動アクションを行うと、フィーバーメーター203を所定量貯めることができる。つまり、フィーバーメーターのポイントを所定量貯めることができる。なお、貯めることができる量については、特殊手動アクション毎に「重み（係数）」が設定されており、この「重み」に応じて、貯めることができる量が変化する。そして、フィーバーメーター203が最大まで貯まると、一定時間（例えば10秒間）「フィーバーモード」が発動する。換言すれば、フィーバーメーターのポイントが所定値に達したときに、

フィーバーモードが発動する。フィーバーモードが発動すると、プレイヤーキャラクタ201のパラメータが変化される。例えば、プレイヤーキャラクタの移動速度が速くなる。また、後述する「？」ブロックから得られるコインの数が増加する。すなわち、一定時間の間、プレイヤーに有利な状態となる処理が実行される。そのため、プレイヤーにとっては、特殊手動アクションを多く発動させてフィーバーモードを速やかに発動させることで、短時間で多数のコインオブジェクト202を集めることが可能となる。また、フィーバーモードに入ったとき、フィーバーモードの残り時間を表示するようにしても良い。あるいは、貯まったゲージが時間の経過に伴って減っていくような表示としてもよい。つまり、直接的または間接的に、フィーバーモードの残り時間をプレイヤーに提示するようにしてもよい。また、フィーバーモードに入っていないときは、現在までに貯まっているフィーバーメーターの値を、例えば「現在値／最大値」のような形式で表示するようにしても良い。更に、フィーバーモードとなっている間に上記特殊手動アクションを行うことで、フィーバーモードの時間を補充、あるいは延長可能としても良い。また、上記の一定時間が経過すれば、フィーバーメーターはリセットされ、特殊手動アクションを行うことで、再度フィーバーメーターを貯めていくことができる。

[0057] また、上記特殊手動アクションが行われたとき、上記のフィーバーメーター203の増加の他、次のような処理が行われる。すなわち、特殊手動アクションを発動させることで、「ボーナスポイント」と呼ばれるポイントを所定数獲得することができる。この「ボーナスポイント」の意義としては、プレイヤーが自発的におこしたアクションであって、上記の通常手動アクションよりも高度な操作を行った場合に、その行為を「褒める」「賞賛する」という意味合いを有するものである。換言すれば、通常手動アクションのような単なるジャンプ操作ではないような「カッコいいアクション」をプレイヤーが行った際に、これをボーナスポイントという形で評価し、プレイヤーのモチベーションを高めさせるというものである。また、このことは、特殊手動アク

ション自体にボーナスポイント等を加算（付与）するものともいえる（通常手動アクションや自動アクションではボーナスポイント等は加算されない）。つまり、例えばジャンプというアクションを行った結果、コインオブジェクト202に接触してそのコインを取得するという場合とは異なり、特殊手動アクションによるポイント等の獲得は、特殊手動アクション自体にボーナスポイント等が加算されることで得られる、という性質のものである。そして、本ゲームでは、上記リザルト画面において当該ボーナスポイントが獲得コインに合算されることで、最終的なスコアが算出される。これにより、自動アクションや通常手動アクションを利用しながらコースクリアを目指す過程で、いかに特殊手動アクションを決めていくか（コインと共にボーナスポイントも集めていくか）、という楽しみ方をプレイヤーに提供するものである。

[0058] このように、本ゲームでは、プレイヤーキャラクタ201の移動は自動的なものとし、プレイヤーの操作は基本的にはタップ操作のみという構成としている。そして、上記のような自動アクションや通常手動アクションに加えて、特殊手動アクションを用いることで、簡単な操作ながら奥深いゲーム性を提供することができる。

[0059] （ギミックブロック）

ところで、本ゲームでは、ゲーム性をより高めるために、ゲームコース上に様々な種類の「ギミックブロック」を配置している。当該ギミックブロックは、何らかの「仕掛け（ギミック）」が設定されているブロックである。そして、本実施形態では、当該ギミックブロックとプレイヤーキャラクタ201とが仮想ゲーム空間内において所定の位置関係となったときに、そのギミックが発動する。あるいは、上記所定の位置関係となっている状態で更にプレイヤーからのタップ操作を受け付けたときに、そのギミックが発動する。また、所定の位置関係としては、例えば、プレイヤーキャラクタ201が、ギミックブロックに載ること、ギミックブロックに重なること、ギミックブロックに所定方向から接触したこと、ギミックブロックから所定の距離内に近づく

くこと、等が挙げられる。以下、本ゲームにおいて特徴的なギミックブロックについて説明する。具体的には、以下の4種類のギミックブロックについて説明する。

- (1) 逆矢印ブロック
- (2) 点線ブロック
- (3) 一時停止ブロック
- (4) 「? (ハテナ)」ブロック

[0060] (1) 逆矢印ブロック

図8～図10を用いて、逆矢印ブロックについて説明する。本ゲームは上記のように、プレイヤーキャラクタ201が画面右方向に自動で進行していく横スクロールジャンプアクションゲームであるが、当該逆矢印ブロックを利用することで、プレイヤーキャラクタ201を一時的に、その進行方向とは逆方向（の成分を有する所定の方向）に移動させることができる。図を用いて説明すると、まず、図8のように、プレイヤーキャラクタ201の進行方向の通過面（地面部分）に、逆矢印ブロック211が存在しているとする。逆矢印ブロック211は、左向きの矢印（自動進行方向とは逆方向の矢印）が描かれたブロックとなっている。そして、図9に示すように、プレイヤーキャラクタ201が当該逆矢印ブロック211の上に載っている（より正確には、仮想ゲーム空間内において、逆矢印ブロック211の上にプレイヤーキャラクタ201が位置している関係にある）ときにプレイヤーがタップ操作を行うと、図10に示すように、プレイヤーキャラクタ201が、進行方向とは逆方向の斜め上方向にジャンプする。これに伴い、画面スクロールも一時的に逆方向にスクロールする（仮想カメラはプレイヤーキャラクタ201の動きに追従するため）。その後、プレイヤーキャラクタ201が接地すれば、再度進行方向に向けて自動的な移動を開始する。また、逆矢印ブロック211の上に載っているときにプレイヤーがタップ操作しなければ、プレイヤーキャラクタ201はジャンプすることなく、当該逆矢印ブロック211を通過することができる。なお、プレイヤーキャラクタ201が移動（ジャンプ）する方向につい

ては、上記のような進行方向とは逆方向の斜め上方向の限らず、進行方向とは反対方向の成分を含む方向であればどのような方向でもよい。

[0061] このように、逆矢印ブロックを利用することで、本ゲームのような強制スクロール形式のゲームにおいても、進行経路に多様性を持たせることが可能となる。例えば、図11のようなコース構成の場合、プレイヤーが何も操作しなければ、下側のコースXに進行する。しかし、逆矢印ブロック211を利用して一旦「A」の位置にジャンプし、更に通常手動アクションで「B」の位置にジャンプすることで、上側のコースYに進むことができ、コースに分岐点を設けて多様性を持たせることができる。

[0062] (2) 点線ブロック

図12～図14を用いて、点線ブロックについて説明する。図12に示す点線ブロック212は、その輪郭が点線で表示され、当該ブロック内に所定方向の矢印が表示されたブロックである。点線ブロック212は、図13のようにプレイヤーキャラクタ201と接触することで、図14に示すように、そのブロックに表示されている矢印方向に沿って、複数枚のコインオブジェクト202を出現させるブロックである（この際、点線ブロック212は消滅する）。換言すれば、点線ブロック212に、所定方向の矢印で示される方向が関連づけられている。そして、当該点線ブロック212とプレイヤーキャラクタ201が接触することで、当該矢印に対応する方向（位置）にコインオブジェクト202が出現する、というものである。すなわち、点線ブロック212を基準として（点線ブロック212から見て）上記矢印で示される方向上の所定位置にコインオブジェクト202を出現させるというものである。

[0063] ここで、上記逆矢印ブロックと点線ブロックを組み合わせた使用例を図15～図18で示す。図15では、障害物オブジェクトであるブロック群が略三角形に存在している。当該略三角形のブロック群の3つの頂点の近い位置に、それぞれ点線ブロック212A、212B、212Cが配置されている。点線ブロック212Aには、進行方向に沿った矢印（右方向）が表示さ

れ、点線ブロック 2 1 2 B には、左斜め上方向の矢印が表示され、点線ブロック 2 1 2 C には、左斜め下方向の矢印が表示されている。また、点線ブロック 2 1 2 C の下方（地面部分）には、逆矢印ブロック 2 1 1 が配置されている。このような配置により、プレイヤーキャラクタ（図示せず）が図の左側から移動してくると、まず、点線ブロック 2 1 2 A に接触し、図 1 6 に示すように、上記略三角形のブロック群の下辺に沿ってコインオブジェクト 2 0 2 が出現する（同時に点線ブロック 2 1 2 A は消滅）。その後、プレイヤーキャラクタが点線ブロック 2 1 2 B に接触すると、図 1 7 に示すように、上記略三角形のブロック群の右辺に沿うようにコインオブジェクト 2 0 2 が出現する。また、コインオブジェクト 2 0 2 の出現と同時に点線ブロック 2 1 2 B は消滅する（なお、消滅させる他、表示を薄くする、グレイアウトする等で表示態様を変化させることで、コイン出現済みであることをプレイヤーが認識できるようにしてもよい）。そして、このタイミング（逆矢印ブロック 2 1 1 に載っているタイミング）でプレイヤーがタップ操作を行えば、左斜め上方向にプレイヤーキャラクタ 2 0 1 をジャンプさせることができ、コインオブジェクト 2 0 2 を獲得することができる（逆に、タップ操作しなければ、これらのコインオブジェクト 2 0 2 を獲得することなく先に進むことになる）。更に、当該ジャンプの結果、プレイヤーキャラクタ 2 0 1 が点線ブロック 2 1 2 C に接触し、図 1 8 に示すように、上記略三角形のブロック群の左辺に沿うようにコインオブジェクトが出現する（同時に点線ブロック 2 1 2 C は消滅）。上記ジャンプの下降（左斜め下方向への移動となる）によって、これら出現したコインオブジェクト 2 0 2 を獲得することができる。そして、プレイヤーキャラクタ 2 0 1 が地面に接地すれば、再度進行方向に向けて自動的に移動を開始することになる。このような配置により、プレイヤーによりたくさんのコインオブジェクト 2 0 2 獲得のチャンスを提供することができ、ゲームの興趣性をより高めることができる。

[0064] なお、上記点線ブロック 2 1 2 にプレイヤーキャラクタ 2 0 1 が接触したときにコインオブジェクト 2 0 2 を出現させることに限らず、他の実施形態で

は、例えば点線ブロック 2 1 2 にプレイヤーキャラクタ 2 0 1 がある程度接近したとき等、点線ブロック 2 1 2 とプレイヤーキャラクタ 2 0 1 との位置関係が所定の位置関係となったときに、コインオブジェクト 2 0 2 を出現させるようにしても良い。また、出現させる数についても、上記のように複数出現させることに限らず、コインオブジェクト 2 0 2 を 1 つだけ出現させるようにしてもよい。

[0065] (3) 一時停止ブロック

次に、図 1 9 ～図 2 1 を用いて、一時停止ブロックについて説明する。上記のように、本ゲームはプレイヤーキャラクタ 2 0 1 が画面右方向に自動で進行していく横スクロールジャンプアクションゲームであるが、当該一時停止ブロックは、プレイヤーキャラクタ 2 0 1 の自動移動を一時的に停止させることができるブロックである。図 1 9 に示される一時停止ブロック 2 1 3 は、地面部分に配置されている。また、一時停止ブロック 2 1 3 には、2 本の縦棒を並べたような図柄が表示されている。そして、当該一時停止ブロック 2 1 3 にプレイヤーキャラクタ 2 0 1 が載ると、図 2 0 に示すように、一時停止ブロック 2 1 3 の図柄が右方向の矢印に変化すると共に、プレイヤーキャラクタ 2 0 1 の移動が停止する。そして、図 2 1 に示すように、プレイヤーが所望のタイミングでタップ操作を行うことで、一時停止状態が解除され、矢印で示される方向への移動を開始する。図 2 1 の場合は、右方向への移動を開始（再開）することになる。

[0066] 図 2 2 ～図 2 4 に、一時停止ブロックの他の例を示す。図 2 2 の例では、一時停止ブロック 2 1 3 の図柄について、上記図 1 9 で示した図柄を斜めに傾けたような図柄となっている。このような図柄の一時停止ブロック 2 1 3 の場合、プレイヤーキャラクタ 2 0 1 が当該一時停止ブロック 2 1 3 に載ると、図 2 3 のように、その図柄が右斜め上の矢印に変化する。そして、所望のタイミングでプレイヤーがタップ操作を行うと、図 2 4 に示すように、右斜め上方向へのジャンプが行われる。つまり、図 2 2 で示した図柄の一時停止ブロック 2 1 3 は、一時停止後に移動を再開すると、ジャンプが行われるとい

うブロックとなっている。

[0067] 図25に、上記図19で示したような一時停止ブロックの利用例を示す。図25では、進行方向の地面部分が途切れており、その途切れている部分に、上下方向に反復移動する「動く床」が複数配置されている。プレイヤーは、一時停止ブロック213でプレイヤーキャラクタ201を停止させ、これら「動く床」が横並びとなるタイミングを見計らって、プレイヤーの移動を再開させる（タップ操作を行う）ことができる。

[0068] また、図26に、上記図22で示したような一時停止ブロックの利用例を示す。この例では、上記同様に進行方向の地面部分が途切れており、その途切れている部分に、ダメージ判定を有する火の玉オブジェクトが上下に反復するよう移動している。プレイヤーは、この火の玉オブジェクトに当たらないようなタイミングを見計らってタップ操作を行うことで、当該途切れた部分を飛び越えてプレイヤーキャラクタを進ませることが可能である。上記のいずれの場合も、基本的に自動で移動するゲームにおいて、進行タイミングをプレイヤーに図らせるという要素を提供し、ゲームの興趣性をより高めることができるものである。

[0069] なお、他の実施形態では、一時停止ブロックに載った場合に限らず、プレイヤーキャラクタ201と一時停止ブロックとが所定の位置関係になったとき、例えば一時停止ブロックの真下にプレイヤーキャラクタ201が来たとき（プレイヤーキャラクタ201の真上に一時停止ブロックが位置しているという位置関係になったとき）に、上記のように移動を一時停止させるようにしてもよい。なお、この場合のプレイヤーキャラクタ201と一時停止ブロックとの間の距離は、例えば近傍あるいは隣接と言える程度に近い距離であってもよいし、より離れた距離であってもよい。

[0070] また、上記の例では、プレイヤーキャラクタ201が一時停止ブロックの「上」に載った場合や、一時停止ブロックの「下」にプレイヤーキャラクタ201が来た例を挙げたが、これは、厳密な意味で「上」または「下」である必要はない。多少は前後方向（左右方向）の幅があってもよく、例えばプレイ

ヤキャラクタ 201 の一部分だけが一時停止ブロックの「上」にさしかかったような場合等でもよい。また、プレイヤーキャラクタ 201 を基準にして例えば 1 ユニット分の範囲内（距離内）というような、プレイヤーキャラクタ 201 の近傍といえるような範囲内で前後方向にずれた位置に一時停止ブロックが存在する場合も、上記のような所定の位置関係になったものとして扱っても良い（なお、この位置関係に関しては、上記逆方向ブロックについても同様のことが言える）。

[0071] （４）「？」ブロック

次に、図 27～図 29 を用いて、「？」ブロックについて説明する。このブロックは、プレイヤーキャラクタ 201 が下方から接触することで、コインオブジェクト 202 を出現させるブロックである。但し、上述したようなフィーバーモードの状態であるか否かで、出現するコインの枚数が変化するブロックである。図 27 において、「？」ブロック 214 には、「？」の図柄が表示されている。フィーバーモードでは無いときに、プレイヤーキャラクタ 201 が当該「？」ブロック 214 に下から接触する（下から叩く）と、図 28 に示すように、コインオブジェクト 202 が 1 枚だけ、真上方向に出現し、当該コインオブジェクト 202 を獲得することができる（なお、他の実施形態では、当該コインオブジェクト 202 にプレイヤーキャラクタ 201 を接触させることで、このコインオブジェクト 202 を獲得できるようにしてもよい）。一方、フィーバーモードの状態において、当該ブロックを下から叩いた場合は、図 29 に示すように、プレイヤーキャラクタ 201 の進行方向側に、複数枚のコインオブジェクト 202 がばらまかれるようにして出現する。また、進行方向側にばらまかれるため、これらのコインオブジェクト 202 の回収（獲得）が行いやすくなっている。このように、「？」ブロック 214 は、フィーバータイムであるか否かによって、獲得できるコインの枚数を変化させることができ、ゲームの興趣性をより高めることができる。

[0072] このように、上述したような各ギミックブロックに設定されている各種ギミックの発動条件として、各ギミックブロックとプレイヤーキャラクタ 201

が所定の位置関係となっていること、あるいは、当該所定の位置関係となっている状態で、更にプレイヤーからのタップ操作を受け付けたことが条件となっている。このような条件を満たしたことに応じて、各ギミックブロックに設定されている各種ギミックが発動するものである。

[0073] 次に、上述したようなタップ操作以外のプレイヤーキャラクタの操作について説明する。本ゲームでは、上記のようにタップ操作によってプレイヤーキャラクタに手動アクションまたは特殊手動アクションを行わせることができる。このような操作の他、本ゲームでは、タッチを継続したまま、そのタッチ位置を移動させる操作を用いることで、そのジャンプ移動に「ブレーキ」をかけるようなことができる。具体的には、ジャンプ中に進行方向と逆方向に向けてこのような操作を行うことで、そのジャンプ移動に「ブレーキ」をかけるようなことができる。以下では、このような操作をスライド操作と呼ぶ。なお、スライド操作の他、フリックやスワイプと呼ばれる操作であってもよい。図30に、単にタップ操作を行った場合の飛距離の例を示す。この場合は、飛距離Hだけジャンプで移動できることを示す。図31に、タップ操作後にすぐに左方向（進行方向と反対方向）へのスライド操作をプレイヤーが行った場合の例を示す。この場合は、スライド操作の内容（例えばスライドした量）に応じて、ジャンプ中におけるプレイヤーキャラクタ201の移動速度が減速される。その結果、飛距離が図30に比べて距離bだけ短い距離となる（距離bの長さが、スライド操作の内容に応じて決定される）。また、図32に、プレイヤーキャラクタ201が接地している状態で、タップ操作ではなく最初からスライド操作を行った場合の例を示す。このような場合は、スライド操作におけるタッチオンの検出に応じてプレイヤーキャラクタ201のジャンプは開始されるが、ジャンプ開始と同時にスライド操作内容に応じた減速も行われることになる。その結果、プレイヤーキャラクタ201の移動軌跡としては、少しだけ進行方向にジャンプ移動した後、後方に下がるように上昇し、最高点に到達後、後方に向けて下降するような軌跡となる。その結果、ジャンプ開始した地点よりも少しだけ後ろに下がって着地するような

動きとなる。

[0074] このように、本実施形態にかかるゲームでは、タップ操作という簡単な操作だけでもプレイ内容の多様性を高め、奥深いゲーム性を提供することができる。

[0075] 次に、図 3 3～図 4 4 を参照して、本実施形態におけるゲーム処理の詳細を説明する。

[0076] 図 3 3 は、スマートデバイス 1 0 2 のメインメモリ 1 1 3 に格納されるプログラムおよび情報の一例を示している。メインメモリ 1 1 3 には、ゲーム処理プログラム 3 0 1、操作データ 3 0 2、現在状態データ 3 0 3、フィーバーメーター値 3 0 4、獲得コイン枚数データ 3 0 5、獲得ボーナスポイントデータ 3 0 6、プレイヤーキャラクタデータ 3 0 7、敵キャラクタデータ 3 1 1、地形オブジェクトデータ 3 1 2、ギミックブロックデータ 3 1 3、コースデータ 3 1 4 等が格納される。

[0077] ゲーム処理プログラム 3 0 1 は、上述したようなゲーム処理を実行するためのプログラムである。具体的には、後述する図 3 4～図 3 5 のフローチャート処理を実行するためのプログラムである。

[0078] 操作データ 3 0 2 は、スマートデバイス 1 0 2 に対して行われた各種操作を示すデータである。本実施形態では、操作データ 3 0 2 には、ボタンデータやタッチパネルデータが含まれる。これらのデータは操作部 1 1 5 に対して行われた操作内容を示すデータであり、各種ボタンの押下状態やタッチパネルのタッチ座標やタッチ継続時間等を示すデータである。

[0079] 現在状態データ 3 0 3 は、ゲーム中におけるプレイヤーキャラクタ 2 0 1 の現在状態を示すためのデータである。具体的には、プレイヤーキャラクタ 2 0 1 が、以下に示すいずれの状態であるかを示すデータである。このデータで示される状態としては、（a）自動的に移動している状態（通常移動状態）、（b）自動アクションの実行中（自動アクション状態）、（c）通常手動アクションの実行中（通常手動アクション状態、なお、本ゲームでは通常手動アクションは実質的に「ジャンプ」のみである）、（d）特殊手動アクシ

ョンの実行中（特殊手動アクション状態）、（e）移動を一時停止している状態（一時停止状態）、という少なくとも5つの状態がある。なお、初期値としては、「通常移動状態」が設定される。

[0080] フィーバーメーター値304は、上記の図2で示したフィーバーメーター203の値を示すデータである。獲得コイン枚数データ305は、プレイヤーキャラクタ201が獲得したコインオブジェクト202の枚数を示すデータである。また、獲得ボーナスポイントデータ306は、上記のボーナスポイントの獲得数を示すデータである。（それぞれ、各ゲームコースのプレイ開始時に初期化される）

[0081] プレイヤーキャラクタデータ307は、プレイヤーキャラクタ201を表示するためのデータである。プレイヤーキャラクタデータ307には、上述した自動アクションのモーションを定義したデータである自動アクションモーションデータ308、通常手動アクションのモーションを定義したデータである通常手動アクションモーションデータ309、上記特殊手動アクションのモーションを定義したデータである特殊手動アクションモーションデータ310が含まれている。これらのモーションデータは、例えばアニメーションパターンを定義したデータである。また、例えば自動アクションモーションデータ308には、複数の自動アクションについてそれぞれ識別可能なようにして、複数の自動アクションのモーションデータが格納されている（通常手動・特殊手動アクションのモーションデータについても同様である）。また、その他、プレイヤーキャラクタデータ307には、プレイヤーキャラクタ201に関する各種データも含まれ得る。

[0082] 敵キャラクタデータ311は、（複数種類の）敵キャラクタについて定義したデータである。その外観を示すデータや、敵キャラクタの動作内容（行動の仕方）を示す情報、自動アクションの対象となる敵キャラクタであるか否かを示す情報等が含まれている。以下では、説明の便宜のため、自動アクションの対象となる敵キャラクタを「第1種敵キャラクタ」、自動アクションの対象とならない敵キャラクタを「第2種敵キャラクタ」と呼ぶこともあ

る。

[0083] 地形オブジェクトデータ 312 は、ゲームコースを構成する各種地形オブジェクトについてのデータである。その外観を示すデータや、自動アクションの対象となる地形オブジェクト（上記図 6 のような高い壁の上端部分や、小さな段差部分等）であるか否かを示す情報等が含まれている。

[0084] ギミックブロックデータ 313 は、上述したようなギミックブロックについて定義したデータである。上述したような 4 種類のギミックブロックの役割・機能等を定義した情報が含まれている、また、上記以外のギミックブロックについての情報も含まれている、

[0085] コースデータ 314 は、ゲームコースの内容を定義したデータである。コースの地形を示す情報や、コインオブジェクトや敵キャラクタの配置、ギミックブロックの配置を示す情報等が含まれている。当該データに基づいて、仮想ゲーム空間内にゲームコースが適宜生成されることになる。

[0086] その他、メインメモリ 113 には、プレイヤーキャラクタ 201 の移動方向（進行方向）を示す進行方向パラメータや、その移動速度を示す移動速度パラメータ、上述したジャンプを行う際の飛距離を示すジャンプ距離パラメータや、フィーバーモード中であるか否かを示すフラグ等、ゲーム処理において利用される各種データも適宜記憶される。

[0087] 次に、図 34 および図 35 のフローチャートを参照して、スマートデバイス 102 のプロセッサ部 111 によって実行されるゲーム処理の流れを説明する。図 34 ～ 35 は、当該ゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。当該処理は、例えば、所定のゲームコース選択画面（図示せず）を表示し、プレイヤーがプレイしたいコースを選んで、「プレイ開始」指示操作を行うことによって、開始される。

[0088] 図 34 において、まず、ステップ S1 で、プロセッサ部 111 は、初期処理を実行する。この処理では、コースデータ 314 に基づくゲームコースの生成と各種キャラクタ、オブジェクトの配置が実行される。また、フィーバーメーター値 304 や獲得コイン枚数データ 305、獲得ボーナスポイント

データ 306 等の各種データを初期化する処理も実行される。また、上述したような進行方向パラメータの初期値として「右方向」を設定し、移動速度パラメータの初期値として所定の値を設定する処理等も実行される。そして、コースのスタート地点を仮想カメラで撮像したゲーム画像を画面に表示する処理も実行される。

[0089] 次に、ステップ S 2 で、プロセッサ部 111 は、現在状態判定処理を実行する。具体的には、プロセッサ部 111 は、現在状態データ 303 を参照して、プレイヤーキャラクタ 201 の現在状態を判定する。

[0090] 次に、ステップ S 3 で、プロセッサ部 111 は、プレイヤーキャラクタ 201 の現在状態が「通常移動状態」であるか否かを判定する。その結果、「通常移動状態」のときは（ステップ S 3 で YES）、ステップ S 4 で、通常移動処理が実行される。一方、「通常移動状態」ではないときは（ステップ S 3 で NO）、後述するステップ S 5 の処理に進む。

[0091] 図 36 および図 37 は、上記通常移動処理の詳細を示すフローチャートである。図 36 において、まず、ステップ S 21 で、プロセッサ部 111 は、操作データ 302 を参照して、タップ操作が行われたか否かを判定する。その結果、タップ操作が行われていたときは（ステップ S 21 で YES）、図 37 のステップ S 29 で、プロセッサ部 111 は、プレイヤーキャラクタ 201 が、上述したような逆矢印ブロック 211（図 8 参照）に載っているか否かを判定する。その結果、載っているときは（ステップ S 29 で YES）、ステップ S 30 で、プロセッサ部 111 は、第 1 のギミックブロック処理を実行する。

[0092] なお、上記タップ操作の検出に関して、本例では（所定時間内の）タッチオン～タッチオフまでの操作をタップ操作として説明するが、他の実施形態では、タップ操作ではなく、タッチオンが検出されたか否かで判定するようにしても良い。すなわち、タッチオンが検出された時点で、後述するような特殊手動アクションや手動アクションの実行を開始するような処理としてもよい。

[0093] 図38は、第1のギミックブロック処理の詳細を示すフローチャートである。この処理では、プレイヤーキャラクタ201を進行方向とは逆の方向にジャンプさせるための処理が実行される。図38において、まず、ステップS41で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201の進行方向を、左斜め上方向（つまり、進行方向とは逆斜め上の方向）に設定する。次に、ステップS42で、プロセッサ部111は、操作データ302を参照し、上記タップ操作におけるタッチ継続時間に応じてプレイヤーキャラクタ201のジャンプの飛距離を設定する。そして、ステップS43で、プロセッサ部111は、現在状態データ303に「通常手動アクション中」を示す情報を設定する。その後、第1のギミックブロック処理は終了する。

[0094] 図37に戻り、第1のギミックブロック処理が終われば、通常移動処理も終了する。

[0095] 一方、上記ステップS29の判定の結果、逆矢印ブロック211にプレイヤーキャラクタ201が載っていないときは（ステップS29でNO）、プレイヤーキャラクタ201を進行方向にジャンプさせるための処理が行われる。具体的には、ステップS31で、プロセッサ部111は、操作データ302を参照し、当該タップ操作におけるタッチ継続時間に応じてプレイヤーキャラクタ201のジャンプの飛距離を設定する。次に、ステップS32で、プロセッサ部111は、現在状態データ303に「通常手動アクション中」を示す情報を設定する。そして、通常移動処理を終了する。

[0096] 図36に戻り、一方、上記ステップS21の判定の結果、タップ操作が行われていないときは（ステップS21でNO）、ステップS22で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201が、上述した点線ブロック212、一時停止ブロック213、「？」ブロック214のいずれかに接触しているか否かを判定する。その結果、いずれかのギミックブロックに接触しているときは（ステップS22でYES）、ステップS27で、プロセッサ部111は、第2のギミックブロック処理を実行する。

[0097] 図39は、第2のギミックブロック処理の詳細を示すフローチャートであ

る。図39において、まず、ステップS51で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201が、一時停止ブロック213に載っているか否かを判定する。当該判定の結果、載っているときは（ステップS51でYES）、ステップS52で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタの移動を停止させるための処理を行う。すなわち、ステップS52で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201の移動速度を0に設定する処理を実行する。次に、ステップS53で、プロセッサ部111は、現在状態データ303を「一時停止中」に設定する。

[0098] 一方、上記ステップS51の判定の結果、一時停止ブロック213に載っていないときは（ステップS51でNO）、ステップS54で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201は上記点線ブロック212に接触したか否かを判定する。その結果、点線ブロック212に接触しているときは（ステップS54でYES）、ステップS55で、プロセッサ部111は、コインオブジェクト202を出現させる処理を行う。具体的には、接触した点線ブロック212に設定されている（表示されている）矢印方向に沿って、所定枚数のコインオブジェクト202を並べて出現させる処理が実行される。さらに、当該接触した点線ブロック212を消去する処理も実行される。

[0099] 一方、上記ステップS54の判定の結果、点線ブロック212に接触していないときは（ステップS54でNO）、ステップS56で、プロセッサ部111は、「？」ブロック214の下方から（下辺に）プレイヤーキャラクタ201が接触した状態であるか否かを判定する。その結果、下から接触していないときは（ステップS56でNO）、第2のギミックブロック処理は終了する。下から接触しているときは（ステップS56でYES）、ステップS57で、プロセッサ部111は、「フィーバーモード」が発動している状態であるか否かを判定する。その結果、「フィーバーモード」ではないときは（ステップS57でNO）、ステップS58で、プロセッサ部111は、「？」ブロック214からコインオブジェクト202を1枚だけ出現させる

と共に、獲得コイン枚数データ305に1を加算する処理を実行する（上記図28参照）。一方、「フィーバーモード」であるときは（ステップS57でYES）、ステップS59で、プロセッサ部111は、上記図29で示したように、プレイヤーキャラクタ201の進行方向側に向けてばらまかれるように、複数枚のコインオブジェクト202を「？」ブロック214から出現させる処理を実行する。すなわち、出現させる複数のコインオブジェクト202について、その移動方向はプレイヤーキャラクタ201の進行方向側と設定される。その移動速度については、プレイヤーキャラクタ201の移動速度よりも速い初速度が設定され、その後、減速するように設定される。また、これら複数枚のコインに設定される移動速度については、ランダムな速度が設定される。これにより、プレイヤーキャラクタ201の位置よりも前方（進行方向）にコインがばらまかれるようになるため、本ゲームのような強制スクロールのゲームにおいても、これらのコインを回収しやすくすることができる。以上で、第2のギミックブロック処理は終了する。

[0100] 図36に戻り、次に、上記ステップS22の判定の結果、プレイヤーキャラクタ201が、上述した点線ブロック212、一時停止ブロック213、「？」ブロック214のいずれにも接触していないと判定されたときの処理（ステップS22でNO）について説明する。この場合は、ステップS23で、プロセッサ部111は、自動アクションの実行条件を満たしているか否かを判定する。具体的には、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201の進行方向側でプレイヤーキャラクタ201から所定範囲内に他のオブジェクト（敵キャラクタ、地形オブジェクト）が存在するか否かを判定する。換言すれば、プレイヤーキャラクタ201と所定の位置関係となっている他のオブジェクトが存在するか否かを判定する。そして、当該条件を満たす他のオブジェクトが、自動アクションの対象となるオブジェクト（上記第1種敵キャラクタ等）であるか否かを判定する。自動アクションの対象となるオブジェクトであれば、自動アクション実行条件を満たすと判定し、そうでなければ、自動アクション実行条件は満たさないと判定することになる。

[0101] 上記判定の結果、自動アクション実行条件を満たすと判定されたときは（ステップS 2 3でYES）、次に、ステップS 2 4で、プロセッサ部1 1 1は、実行する自動アクションを選択あるいは決定する処理を実行する。この選択あるいは決定については、どのような処理でも良いが、例えば、特定の敵キャラクタや地形オブジェクトに、所定の自動アクション（の識別子等）を予め対応づけておき、このように対応づけられた自動アクションを選択するようにしてもよい。

[0102] 次に、ステップS 2 5で、プロセッサ部1 1 1は、上記選択した自動アクションに応じたプレイヤーキャラクタ2 0 1の進行方向や移動速度を設定する。次に、ステップS 2 6で、プロセッサ部1 1 1は、現在状態データ3 0 3を「自動アクション中」に設定する。そして、通常移動処理を終了する。

[0103] 一方、上記ステップS 2 3の判定の結果、自動アクション実行条件を満たしていないと判定されたときは（ステップS 2 3でNO）、ステップS 2 8で、プロセッサ部1 1 1は、設定されている移動速度および進行方向に基づいて、プレイヤーキャラクタ2 0 1（および仮想カメラ）を移動させる処理を実行する。また、この際、上述以外のオブジェクトとの当たり判定処理も実行される。例えばコインオブジェクト2 0 2に接触していれば、そのコインオブジェクト2 0 2を獲得する処理が実行される。また、上記第2種敵キャラクタ（自動アクションの対象とならない敵キャラクタ）に接触していれば、プレイヤーキャラクタ2 0 1にダメージ値が加算される等の処理が実行される。以上で、通常移動処理は終了する。

[0104] 図3 4に戻り、通常移動処理が終われば、図3 5に示すステップS 1 3の処理に進む。この処理については後述する。

[0105] 次に、上記ステップS 3の判定の結果、プレイヤーキャラクタ2 0 1の現在状態が「通常移動状態」ではないときについて説明する。この場合は（ステップS 3でNO）、ステップS 5で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタ2 0 1の現在状態が「自動アクション中」であるか否かを判定する。その結果、「自動アクション中」のときは（ステップS 5でYES）、ステ

ップS 6で、自動アクション処理が実行される。一方、「自動アクション中」ではないときは（ステップS 5でNO）、後述するステップS 7の処理に進む。

[0106] 図40～41は、上記自動アクション処理の詳細を示すフローチャートである。図40において、まず、ステップS 61で、プロセッサ部111は、操作データ302を参照して、タップ操作が行われたか否かを判定する。その結果、タップ操作が行われていないときは（ステップS 61でNO）、次に、ステップS 62で、プロセッサ部111は、（現在実行中である）自動アクションのモーションが終了したか否かを判定する。その結果、まだ終了していなければ（ステップS 62でNO）、次に、ステップS 63で、プロセッサ部111は、上記自動アクションのモーションの実行を行う。すなわち、自動アクションのモーションに基づいてプレイヤーキャラクタ201を移動させる。

[0107] 次に、ステップS 64で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201が、上述した点線ブロック212、一時停止ブロック213、「？」ブロック214のいずれかに接触しているか否かを判定する。その結果、いずれかのギミックブロックに接触しているときは（ステップS 64でYES）、ステップS 65で、プロセッサ部111は、第2のギミックブロック処理を実行する。なお、当該第2のギミックブロック処理は上記ステップS 27の処理を同じであるため、説明は省略する。

[0108] 一方、ステップS 64の判定の結果、上記のいずれのギミックブロックにも接触していないときは（ステップS 64でNO）、ステップS 67で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201が上述以外の所定のオブジェクトに接触しているか否かを判定する。例えば、コインオブジェクト202や第2種敵キャラクタに接触しているか否かが判定される。当該判定の結果、接触しているときは（ステップS 67でYES）、ステップS 68で、接触しているオブジェクトに応じた処理、例えば、コインを獲得する処理等が実行される。一方、接触していなければ（ステップS 67でNO）、当該

ステップS 6 8の処理はスキップされる。

[0109] 一方、上記ステップS 6 2の判定の結果、自動アクションのモーションが終了したときは（ステップS 6 2でYES）、ステップS 6 6で、プロセッサ部1 1 1は、現在状態データ3 0 3に「通常移動状態」を設定する。そして、自動アクション処理を終了する。

[0110] 一方、上記ステップS 6 1の判定の結果、タップ操作が行われていたときは（ステップS 6 1でYES）、図4 1のステップS 7 1で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤキャラクタ2 0 1が、上述したような逆矢印ブロック2 1 1（図9参照）に載っているか否かを判定する。その結果、載っているときは（ステップS 7 1でYES）、ステップS 7 2で、プロセッサ部1 1 1は、第1のギミックブロック処理を実行する。なお、当該第1のギミックブロック処理は上記ステップS 3 0の処理を同じであるため、説明は省略する。

[0111] 一方、上記ステップS 7 1の判定の結果、逆矢印ブロック2 1 1にプレイヤキャラクタ2 0 1が載っていないときは（ステップS 7 1でNO）、次に、ステップS 7 3で、プロセッサ部1 1 1は、特殊手動アクションの実行条件が満たされているか否かを判定する。例えば、予め定められた特定の自動アクションの実行中にタップ操作が行われた場合は、当該実行条件が満たされたと判定される。

[0112] 上記判定の結果、特殊手動アクションの実行条件が満たされていたときは（ステップS 7 3でYES）、ステップS 7 4で、プロセッサ部1 1 1は、実行する特殊手動アクションを選択あるいは決定する処理を実行する。例えば、特定の自動アクションに、特定の特殊手動アクションを予め対応づけておき、このように対応づけられた特殊手動アクションを選択する処理が実行される。そのため、上記図3～図7を用いて説明したように、実行中の自動アクションに応じて、実行される特殊手動アクションの内容も異なることになる。すなわち、タップしたときに行われている自動アクションによって、異なる特殊手動アクションが実行される。

- [0113] 次に、ステップS 7 5で、プロセッサ部1 1 1は、現在状態データ3 0 3を「特殊手動アクション中」に設定する。
- [0114] 一方、上記ステップS 7 3の判定の結果、特殊手動アクションの実行条件が満たされていないときは（ステップS 7 3でN O）、ステップS 7 6で、プロセッサ部1 1 1は、タップ操作におけるタッチ継続時間に応じてプレイヤーキャラクタ2 0 1のジャンプの飛距離（を示すパラメータ）を設定する。更に、ステップS 7 7で、プロセッサ部1 1 1は、現在状態データ3 0 3に「手動アクション中」を示す情報を設定する。つまり、特殊手動アクションの実行条件が満たされていないときは、手動アクションによるジャンプ操作として扱うことになる。以上で、自動アクション処理は終了する。
- [0115] 図3 4に戻り、次に、上記ステップS 5の判定の結果、プレイヤーキャラクタ2 0 1の現在状態が「自動アクション中」ではないときについて説明する。この場合は（ステップS 5でN O）、ステップS 7で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタ2 0 1の現在状態が「通常手動アクション中」であるか否かを判定する。その結果、「通常手動アクション中」のときは（ステップS 7でY E S）、ステップS 8で、通常手動アクション処理が実行される。一方、「通常手動アクション中」ではないときは（ステップS 7でN O）、後述するステップS 9の処理に進む。
- [0116] 図4 2は、上記通常手動アクション処理の詳細を示すフローチャートである（なお、本ゲームでは、実質的に、通常手動アクションは通常のジャンプとなる）。図4 2において、まず、ステップS 8 1で、プロセッサ部1 1 1は、通常手動アクションのモーションが終了したか否かを判定する。なお、本ゲームでは通常手動アクションは実質的にジャンプのアクションであるため、例えば、プレイヤーキャラクタ2 0 1が地面部分に接地したら、手動アクションのモーションが終了したと判定してもよい。当該判定の結果、まだ終了していないときは（ステップS 8 1でN O）、ステップS 8 2で、通常手動アクションのモーションを実行する。すなわち、通常手動アクションのモーションに基づいてプレイヤーキャラクタ2 0 1を移動させる処理が実行され

る。

[0117] 次に、ステップS 8 4で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタ2 0 1が、上述した点線ブロック2 1 2、一時停止ブロック2 1 3、「？」ブロック2 1 4のいずれかに接触しているか否かを判定する。その結果、いずれかのギミックブロックに接触しているときは（ステップS 8 4でYES）、ステップS 8 5で、プロセッサ部1 1 1は、第2のギミックブロック処理を実行する。なお、当該第2のギミックブロック処理は上記ステップS 2 7の処理を同じであるため、説明は省略する。

[0118] 一方、ステップS 8 4の判定の結果、上記のいずれのギミックブロックにも接触していないときは（ステップS 8 4でNO）、ステップS 8 5で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタが上述以外の所定のオブジェクトに接触しているか否かを判定する。当該判定の結果、接触しているときは（ステップS 8 5でYES）、ステップS 8 6で、プロセッサ部1 1 1は、接触しているオブジェクトに応じた処理、例えば、コインオブジェクト2 0 2に接触していれば、コインを獲得する処理等を実行する。一方、接触していなければ（ステップS 8 5でNO）、当該ステップS 8 6の処理はスキップされる。

[0119] 次に、上記ステップS 8 1の判定の結果、通常手動アクションのモーションが終了したときは（ステップS 8 1でYES）、ステップS 8 8で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタ2 0 1の進行方向、移動速度を示すパラメータの初期値を設定する。更に、現在状態データ3 0 3に「通常移動状態」を設定する。そして、通常手動アクション処理を終了する。

[0120] 図3 4に戻り、次に、上記ステップS 7の判定の結果、プレイヤーキャラクタ2 0 1の現在状態が「通常手動アクション中」ではないときについて説明する。この場合は（ステップS 7でNO）、ステップS 9で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタ2 0 1の現在状態が「特殊手動アクション中」であるか否かを判定する。その結果、「特殊手動アクション中」のときは（ステップS 9でYES）、ステップS 1 0で、特殊手動アクション処理が

実行される。一方、「特殊手動アクション中」ではないときは（ステップS 9でNO）、後述するステップS 11の処理に進む。

[0121] 図43は、上記特殊手動アクション処理の詳細を示すフローチャートである。図43において、まず、ステップS 91で、プロセッサ部111は、特殊手動アクションのモーションが終了したか否かを判定する。当該判定の結果、まだ終了していなければ（ステップS 99でNO）、ステップS 92で、プロセッサ部111は、現在実行される特殊手動アクションに対するボーナスポイントの加算とフィーバーメーター値の加算が既に行われたか否かを判定する。その結果、まだ加算されていないときは（ステップS 92でNO）、ステップS 93で、プロセッサ部111は、実行する特殊手動アクションに応じて、フィーバーメーター値304を加算する処理を実行する。更に、プロセッサ部111は、実行する特殊手動アクションに応じた上記ボーナスポイントを獲得ボーナスポイントデータ306に加算する処理も実行する。例えば、上述したような馬跳び中に行われた特殊手動アクションと、壁をよじ登っているときに行われた特殊手動アクションとでは、得られるフィーバーメーター値、ボーナスポイントが異なる量となる。一方、ボーナスポイント等が既に加算済みであれば（ステップS 92でYES）、ステップS 93の処理はスキップされる。

[0122] 次に、ステップS 94で、プロセッサ部111は、特殊手動アクションのモーションの実行を行う。すなわち、特殊手動アクションのモーションに基づいてプレイヤーキャラクタ201を移動させる処理を実行する。

[0123] 次に、ステップS 95で、プロセッサ部111は、プレイヤーキャラクタ201が、上述した点線ブロック212、一時停止ブロック213、「？」ブロック214のいずれかに接触しているか否かを判定する。その結果、いずれかのギミックブロックに接触しているときは（ステップS 95でYES）、ステップS 98で、プロセッサ部111は、第2のギミックブロック処理を実行する。なお、当該第2のギミックブロック処理は上記ステップS 27の処理を同じであるため、説明は省略する。

[0124] 一方、ステップS 9 5 の判定の結果、上記のいずれのギミックブロックにも接触していないときは（ステップS 9 5 でN O）、ステップS 9 6 で、プロセッサ部1 1 1 は、プレイヤーキャラクタが上述以外の所定のオブジェクトに接触しているか否かを判定する。当該判定の結果、接触しているときは（ステップS 9 6 でY E S）、ステップS 9 7 で、プロセッサ部1 1 1 は、接触しているオブジェクトに応じた処理を実行する。一方、接触していなければ（ステップS 9 6 でN O）、当該ステップS 9 7 の処理はスキップされる。

[0125] 次に、上記ステップS 9 1 の判定の結果、特殊手動アクションのモーションが終了したときは（ステップS 9 1 でY E S）、ステップS 1 0 0 で、プロセッサ部1 1 1 は、プレイヤーキャラクタ2 0 1 の進行方向、移動速度を示すパラメータの初期値を設定する。更に、現在状態データ3 0 3 に「通常移動状態」を設定する。そして、特殊手動アクション処理を終了する。

[0126] 図3 4 に戻り、次に、上記ステップS 9 の判定の結果、プレイヤーキャラクタ2 0 1 の現在状態が「特殊手動アクション中」ではないときについて説明する。この場合は（ステップS 9 でN O）、ステップS 1 1 で、プロセッサ部1 1 1 は、プレイヤーキャラクタ2 0 1 の現在状態が「一時停止中」であるか否かを判定する。その結果、「一時停止中」のときは（ステップS 1 1 でY E S）、ステップS 1 2 で、一時停止処理が実行される。一方、「一時停止中」ではないときは（ステップS 1 1 でN O）、後述のステップS 1 3 の処理に進む。

[0127] 図4 4 は、上記一時停止処理の詳細を示すフローチャートである。図4 4 において、まず、ステップS 1 1 1 で、操作データ3 0 2 を参照して、タップ操作が行われたか否かを判定する。その結果、タップ操作が行われていないときは（ステップS 1 1 1 でN O）、当該一時停止処理は終了する（すなわち、特に何も行われず、プレイヤーキャラクタ2 0 1 が停止した状態が維持されることになる）。

[0128] 一方、タップ操作が行われていたときは（ステップS 1 1 1 でY E S）、

ステップS 1 1 2で、プロセッサ部1 1 1は、プレイヤーキャラクタ2 0 1が載っている一時停止ブロックに応じた進行方向および移動速度のパラメータの設定を行う。上記のように、本ゲームでは2種類の一時停止ブロックがある(図1 9～図2 4参照)。そのため、プレイヤーキャラクタ2 0 1が載っている一時停止ブロックに応じて、右方向に直進する動きか、ジャンプ移動かのいずれかの動きとなるように、進行方向と移動速度の設定が行われる。また、右方向に直進する動きの場合は、停止前の移動速度に戻すように移動速度の設定が行われる。

[0129] 次に、ステップS 1 1 3で、プロセッサ部1 1 1は、現在状態データ3 0 3を通常移動状態に設定する。そして、一時停止処理は終了する。

[0130] 次に、図3 5のステップS 1 3以降の処理について説明する。まず、ステップS 1 3で、プロセッサ部1 1 1は、描画処理を実行する。すなわち、プロセッサ部1 1 1は、上述したような処理が反映された仮想ゲーム空間を仮想カメラで撮像した画像を描画する処理を実行する。

[0131] 次に、ステップS 1 4で、プロセッサ部1 1 1は、ゲームコースをクリアしたか否かを判定する。すなわち、ゴール地点に到達したか否かを判定する。なお、制限時間を設けている場合は、制限時間経過時点で、ゴールまで到達していなくともコースクリアとして扱うこのとする。当該判定の結果、コースクリアしていなければ(ステップS 1 4でNO)、上記ステップS 2に戻り、処理が繰り返される。コースクリアしていれば(ステップS 1 4でYES)、ステップS 1 5で、プロセッサ部1 1 1は、リザルト画面処理を実行する。具体的には、所定のリザルト画面を表示し、獲得したコイン枚数やボーナスポイント数、最終的なスコア等をプレイヤーに提示する処理が実行される。

[0132] 以上で、本実施形態にかかるゲーム処理の詳細説明は終了する。

[0133] このように、本実施形態では、タップ操作のみというシンプルな操作だけで、操作性を向上させつつ、そのプレイ内容に多様性を持たせることができる。例えば、上記のような自動アクションや特殊手動アクションを取り入れ

ることで、単純な操作体系ながらもプレイヤーに選択肢を増やすことができる。例えば、自動アクションがあることで、意図的にプレイヤーキャラクタを敵キャラクタに接触させる等、プレイ内容の多様性を高めることができる。また、ボーナスポイントの付与などで特殊手動アクション自体をプレイヤーにわかりやすく評価するため、プレイヤーに対して、ゲームプレイに対する新たなモチベーションを与えることができる。また、シンプルな操作であるためゲームの初心者にも楽しませることができ一方、自動アクションや特殊手動アクション、各種ギミックブロックという要素によって、熟練者に対するやりこみ要素を提供することもできる。

[0134] また、本ゲームのような強制スクロール形式のゲームにおいて上記のような逆矢印ブロックを設けることで、自動スクロールの方向に変化を与えることで意外性を高めたり、コースの進行経路に多様性を与えたりすることができ、ゲームの興趣性をより高めることができる。

[0135] また、本ゲームのような、プレイヤーキャラクタが自動的に移動していく形式のゲームにおいて、上記のような一時停止ブロックを設けることで、プレイヤーの操作に応じて移動のタイミングを選ぶことができる機会を提供できる。すなわち、自動移動している中でも、プレイヤーの意思を反映させる機会を提供することができ、ゲームの興趣性を高めることができる。

[0136] また、本ゲームのような自動スクロール形式（自動移動形式）のゲームにおいて、上記のような点線ブロックを設けることで、プレイヤーキャラクタ201の動き（プレイヤーの操作）をある程度誘導することが可能となる。つまり、点線ブロックで示される方向にコインオブジェクト202が出現することを（あるいは、コインではなくとも、何かがあることを）プレイヤーに予測させることができるため、その矢印方向にプレイヤーの操作を誘導する効果がある。これにより、進行経路の多様性をプレイヤーに予告し、ゲームの興趣性をより高めることが可能となる。

[0137] なお、上述した自動アクションのモーションとして、例えば敵キャラクタを回避するために馬跳びのモーションを行う例を示した。他の実施形態では

、自動アクションと上記通常手動アクションとを同じアクションとするようにしてもよい。例えば、敵キャラクタを回避するための自動アクションとしては、上記通常手動アクションと同じジャンプのアクションとしてもよい。

[0138] また、フィーバーメーター203に関して、上記の例では、特殊手動アクションを行ったときに当該メーターが貯まる例を示したが、他の実施形態では、自動アクションが実行されたときにも、フィーバーメーターが貯まるようにしても良い。この場合は、自動アクションで貯まる量よりも、特殊手動アクションで貯まる量のほうを大きくしても良い。これにより、プレイヤーが特に操作せずともフィーバーメーターは貯まっていくため、ゲームの難易度を調節できると共に、特殊手動アクションを行うことの優位性も確保できる。

[0139] また、上記では、フィーバーメーターのポイントが所定値に達したとき（メーターが貯まったとき）にフィーバーモードが発動する例を挙げたが、この他、上記特殊手動アクションによって貯まったポイントを用いる他の処理を実行可能なようにしてもよい。例えば、上記特殊手動アクションによって貯まったポイントを利用して他のプレイヤーとの勝敗判定を行う対戦ゲーム処理を実行するようにしても良い。より具体的には、上記のポイントの大小を比較して、勝敗判定を行えばよい。あるいは、上記の獲得コイン枚数および獲得ボーナスポイントの双方に基づいて勝敗判定を行っても良い（例えば、ボーナスポイントに基づいて獲得コイン数に補正係数をかけて大小判定を行なう等）。また、この対戦ゲーム処理は、同期対戦方式（リアルタイム対戦）でもよいし、非同期対戦方式でもよい。また、対戦ゲーム処理におけるデータの送受信に関しても、所定のサーバを経由する方式の対戦ゲーム処理でもよいし、サーバは経由せずにスマートデバイス間で直接通信を行う対戦ゲーム処理でもよい。また、上記のようなポイントを消費して、例えば上記のようなゲーム処理中に利用可能な「アイテム」を購入可能とするための購入処理（ショップ処理）を実行するようにしてもよい。

[0140] また、特殊手動アクションに対するボーナスポイント等の付与に関して、

上記実施例では、特殊手動アクションを行った時点でボーナスポイント等を付与していた。この他、他の実施形態では、一連のアクションの結果に対して、ボーナスポイント等を付与するようにしても良い。例えば、ゲームコース上において、通常では取りにくいような位置に複数枚のコインオブジェクト202が配置されているとする。そして、これら複数枚のコインオブジェクトを所定時間内に全て取った場合に、このコイン取得にかかる一連のアクションを事後的に特殊手動アクションとして扱い、ボーナスポイント等を付与するようにしても良い。また、その他、例えば、敵キャラクタを連続して3匹以上踏みつけるようなアクションを行った場合に、この一連のアクションを事後的に特殊手動アクションとして扱い、ボーナスポイント等を付与するようにしても良い。

[0141] また、特殊手動アクションの実行条件の判定に関して、上記の例では、自動アクション中のタップ操作に基づいて判定していた。この他、他の実施形態では、手動アクションのモーション中に行われたタップ操作に基づいて、特殊手動アクションの実行条件を判定しても良い。すなわち、通常手動アクションとしてプレイヤーキャラクタ201をジャンプさせた場合、そのジャンプ中であって所定の条件をみたしている状況下でタップ操作が行われれば、特殊手動アクションを実行するようにしても良い。

[0142] また、上記逆矢印ブロックに関して、上記の例では逆矢印ブロックに載ったときにタップ操作することで、一時的に逆方向にプレイヤーキャラクタ201を移動させる例を示した。他の実施形態では、逆矢印ブロックにプレイヤーキャラクタ201が接触した時点で、上記のような逆方向へのジャンプを行わせるようにしてもよい。この場合は、プレイヤーは、手動アクションによるジャンプで当該逆矢印ブロックを回避しない限り、先に進めないこととなる。

[0143] また、上記一時停止ブロックに関して、上記の例ではその上に載ると、プレイヤーキャラクタ201の移動を一時停止させていた。他の実施形態では、一時停止させる他、プレイヤーキャラクタ201の移動速度を減速させたり、

あるいは、加速させたりするような処理を行ってもよい。

[0144] また、上記実施例では、プレイヤーキャラクタ 201 の自動移動方向とスクロール方向とが一致する場合を例として説明していた。この 2 つの方向は必ずしも一致している必要は無く、他の実施形態では、両者は異なる方向であってもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 201 の自動移動方向は画面横方向であるが、ゲームコース自体は横方向にスクロールはせず、縦方向にスクロールする、というようなものであってもよい。つまり、ゲームコースが縦長の構成となっているものである（図 4 5 参照）。この場合は、プレイヤーキャラクタ 201 は、ジャンプを行うことで、下から上に向けて上っていく、というものである。また、この場合におけるプレイヤーキャラクタ 201 の横方向における移動については、例えば、画面の右端まで移動すると、画面の左端から出現するというような移動の制御を行っても良い（図 4 6 および図 4 7 参照）。つまり、画面の右端と左端が繋がっていてループするような構成としてもよい。あるいは、図 4 8 に示すように、画面の左右端を壁として構成しておき、上述したような壁蹴りジャンプを行うことによって、プレイヤーキャラクタ 201 の自動移動方向が反対方向に切り替わる、という制御としてもよい。つまり、自動移動方向が右方向であった場合は、画面右端にプレイヤーキャラクタ 201 が到達して壁蹴りジャンプを行うと（図 4 9 参照）、自動移動方向が左方向に変化し（図 5 0 参照）、その後、画面左端にプレイヤーキャラクタ 201 が到達し（図 5 1 参照）、壁蹴りジャンプを行うと（図 5 2 参照）、自動移動方向が右方向に変化する（図 5 3 参照）、というような制御としてもよい。

[0145] また、上記実施形態においては、上記のようなゲーム処理の一連の処理が単一の装置（スマートデバイス）において実行される場合を説明したが、他の実施形態においては、上記一連の処理が複数の情報処理装置からなる情報処理システムにおいて実行されてもよい。例えば、端末側装置と、当該端末側装置とネットワークを介して通信可能なサーバ側装置とを含む情報処理システムにおいて、上記一連の処理のうちの一部の処理がサーバ側装置によっ

て実行されてもよい。さらには、端末側装置と、当該端末側装置とネットワークを介して通信可能なサーバ側装置とを含む情報処理システムにおいて、上記一連の処理のうちの主要な処理がサーバ側装置によって実行され、当該端末側装置では一部の処理が実行されてもよい。また、上記情報処理システムにおいて、サーバ側のシステムは、複数の情報処理装置によって構成され、サーバ側で実行すべき処理を複数の情報処理装置が分担して実行してもよい。

産業上の利用可能性

[0146] 本実施例にかかるゲームプログラム等は、シンプルな操作性ながらプレイ内容が多様なゲーム処理を提供することができ、携帯型のスマートデバイスや各種ゲーム装置等の用途に有用である。

符号の説明

[0147] 1 0 2 スマートデバイス
 1 1 1 プロセッサ部
 1 1 2 内部記憶装置
 1 1 3 メインメモリ
 1 1 4 通信部
 1 1 5 操作部
 1 1 6 表示部

請求の範囲

- [請求項1] タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、
- プレイヤからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方向に向けてプレイヤキャラクタを移動させるプレイヤキャラクタ移動手段と、
- 所定の表示領域に表示される前記プレイヤキャラクタを含むゲーム画面を、前記プレイヤキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる画面スクロール手段と、
- 前記タッチ入力部に対するタッチ操作を受け付ける操作受付手段と、
- 所定のオブジェクトと前記プレイヤキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたことを判定する判定手段と、
- 前記所定のオブジェクトと前記プレイヤキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたと前記判定手段が判定したことに応じて、前記プレイヤキャラクタの移動方向を、前記所定の一方向とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更する変更手段として、前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム。
- [請求項2] 前記変更手段は、前記タッチ操作における入力継続時間に応じて、前記移動方向を一時的に変更する期間を設定する、請求項1に記載のゲームプログラム。
- [請求項3] 前記変更手段により前記プレイヤキャラクタの移動方向が一時的に変更されることによって進行可能となる第1の進行経路と、当該変更手段による移動方向の変更が行われない状態で進行可能な第2の進行経路が設けられるように前記仮想ゲーム空間が構成されている、請求項1または2に記載のゲームプログラム。

- [請求項4] 前記変更手段は、前記移動方向を一時的に変更した後、プレイヤーの操作を要することなく当該変更前の移動方向に戻す、請求項1ないし3のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項5] 前記判定手段は、前記プレイヤーキャラクタが前記所定のオブジェクトの上に載ったときに、所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしていると判定する、請求項1ないし4のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項6] 前記画面スクロール手段は、前記ゲーム画面内において、前記所定の方向軸上における前記プレイヤーキャラクタの表示位置が維持されるように画面をスクロールさせる、請求項1ないし5のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項7] 前記画面スクロール手段は、前記変更手段によって前記プレイヤーキャラクタの移動方向が一時的に変更されている間、前記所定の方向とは逆の方向に画面をスクロールさせる、請求項1ないし6のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項8] 前記変更手段は、前記移動方向が一時的に変更されたときの当該移動方向を、前記所定の方向の逆方向とは異なる方向に変更する、請求項1ないし7のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項9] 前記変更手段による変更前に前記プレイヤーキャラクタが行っていたアクションと、一時的に移動方向が変更されている間の当該プレイヤーキャラクタのアクションは異なったアクションである、請求項1ないし8のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項10] タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータを制御するためのゲーム処理方法であって、
プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動ステップと、
所定の表示領域に表示される前記プレイヤーキャラクタを含むゲーム

画面を、前記プレイヤーキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる画面スクロールステップと、

前記タッチ入力部に対するタッチ操作を受け付ける操作受付ステップと、

所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたことを判定する判定ステップと、

前記所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたと前記判定ステップで判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタの移動方向を、前記所定の方向とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更する変更ステップとを前記コンピュータに実行させる、ゲーム処理方法。

[請求項11]

タッチ入力部を備えるゲームシステムであって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動部と、

所定の表示領域に表示される前記プレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を、前記プレイヤーキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる画面スクロール部と、

前記タッチ入力部に対するタッチ操作を受け付ける操作受付部と、

所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたことを判定する判定部と、

前記所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたと前記判定部が判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタの移動方向を、前記所定の方向とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更す

る変更部とを備える、ゲームシステム。

[請求項12]

タッチ入力部を備えるゲーム装置であって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動部と、

所定の表示領域に表示される前記プレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を、前記プレイヤーキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる画面スクロール部と、

前記タッチ入力部に対するタッチ操作を受け付ける操作受付部と、

所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたことを判定する判定部と、

前記所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたとき前記判定部が判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタの移動方向を、前記所定の方角とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更する変更部とを備える、ゲーム装置。

[請求項13]

タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動手段と、

所定の表示領域に表示される前記プレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を、前記プレイヤーキャラクタの移動に追従させるようにスクロールさせる画面スクロール手段と、

前記仮想ゲーム空間内において所定のオブジェクトの上に前記プレイヤーキャラクタが載ったことに応じて、当該プレイヤーキャラクタの移動方向を、前記所定の方角とは反対方向の成分を含む方向に一時的に

変更する変更手段として前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム。

[請求項14] 画面が所定の方法にスクロールするアクションゲームを、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において前記所定の方法に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動手段と、

前記仮想ゲーム空間内において、前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったことを判定する判定手段と、

前記判定手段が、前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったと判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタ移動手段による前記プレイヤーキャラクタの移動を停止させる移動停止手段と、

前記移動停止手段によって停止したプレイヤーキャラクタの移動を再開させる移動再開手段として前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム。

[請求項15] 前記移動停止手段は、プレイヤーの操作入力を要することなく前記プレイヤーキャラクタの移動を停止させる、請求項14に記載のゲームプログラム。

[請求項16] 前記移動再開手段は、前記移動停止手段により前記プレイヤーキャラクタが停止状態となっているときに前記タッチ入力部に対するタッチ入力を検出したことに応じて、当該停止状態を終了させる、請求項14または15に記載のゲームプログラム。

[請求項17] 前記移動再開手段は、前記停止状態を終了するとき、前記プレイヤーキャラクタの移動速度を前記移動停止手段により当該プレイヤーキャラクタが停止状態となる前の移動速度に設定する、請求項14ないし16のいずれかに記載のゲームプログラム。

[請求項18] 画面が所定の方法にスクロールするアクションゲームを実行するた

めに、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータを制御するためのゲーム処理方法であって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において前記所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動ステップと、

前記仮想ゲーム空間内において、前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったことを判定する判定ステップと、

前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったと前記判定ステップで判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタ移動ステップによる前記プレイヤーキャラクタの移動を停止させる移動停止ステップと、

前記移動停止ステップによって停止したプレイヤーキャラクタの移動を再開させる移動再開ステップとを前記コンピュータに実行させる、ゲーム処理方法。

[請求項19]

画面が所定の方角にスクロールするアクションゲームを実行するための、タッチ入力部を備えるゲームシステムであって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において前記所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動部と、

前記仮想ゲーム空間内において、前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったことを判定する判定部と、

前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったと前記判定部が判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタ移動部による前記プレイヤーキャラクタの移動を停止させる移動停止部と、

前記移動停止部によって停止したプレイヤーキャラクタの移動を再開させる移動再開部とを備える、ゲームシステム。

[請求項20]

画面が所定の方角にスクロールするアクションゲームを実行するための、タッチ入力部を備えるゲーム装置であって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において前記所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動部と、

前記仮想ゲーム空間内において、前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったことを判定する判定部と、

前記プレイヤーキャラクタが所定のオブジェクトに載ったと前記判定部が判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタ移動部による前記プレイヤーキャラクタの移動を停止させる移動停止部と、

前記移動停止部によって停止したプレイヤーキャラクタの移動を再開させる移動再開部とを備える、ゲーム装置。

[請求項21]

画面が所定の方角にスクロールするアクションゲームを、タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方角に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動手段と、

前記仮想ゲーム空間内において、前記プレイヤーキャラクタ移動手段によって移動される前記プレイヤーキャラクタの移動方向軸上における当該プレイヤーキャラクタの位置と、当該移動方向軸上における所定のオブジェクトの位置とが重なっているという位置関係になっていることを判定する判定手段と、

前記仮想ゲーム空間内において、前記位置関係になっていると前記判定手段が判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタ移動手段による前記プレイヤーキャラクタの移動を停止させる移動停止手段と、

前記移動停止手段によって停止したプレイヤーキャラクタの移動を再開させる移動再開手段として前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム。

[請求項22]

情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであっ

て、

プレイヤからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において第1の方向に向けてプレイヤキャラクタを移動させるプレイヤキャラクタ移動手段と、

前記仮想ゲーム空間内に、当該仮想ゲーム空間内における第2の方向と関連づけられた第1オブジェクトを配置する第1オブジェクト配置手段と、

前記第2の方向をプレイヤに提示する提示手段と、

前記プレイヤキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたことを判定する判定手段と、

前記プレイヤキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたと前記判定手段が判定したことに基づき、当該第1オブジェクトを基準として前記第2の方向に対応する所定の位置に第2オブジェクトを配置する第2オブジェクト配置手段として前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム。

[請求項23] 前記ゲームプログラムは、前記第1の方向に画面が強制的にスクロールするアクションゲームを実行するためのゲームプログラムである、請求項22に記載のゲームプログラム。

[請求項24] 前記ゲームプログラムは、前記プレイヤキャラクタを含むゲーム画面を表示するための表示領域を、前記プレイヤキャラクタの移動に追従させるように画面スクロールさせる画面スクロール手段として更に機能させる、請求項22または23に記載のゲームプログラム。

[請求項25] 前記提示手段は、前記第1オブジェクトに重畳するようにして前記第2の方向を示す表示を行う、請求項22ないし24のいずれかに記載のゲームプログラム。

[請求項26] 前記第1のオブジェクトと第2のオブジェクトは、異なる種類のオブジェクトである、請求項22ないし25のいずれかに記載のゲームプログラム。

- [請求項27] 前記第2オブジェクト配置手段は、複数の前記第2オブジェクトを配置する、請求項22ないし26のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項28] 前記第2オブジェクト配置手段は、前記第1のオブジェクトを基点として前記第2の方向に沿うように前記複数の第2オブジェクトを配置する、請求項27に記載のゲームプログラム。
- [請求項29] 前記第2オブジェクトは、前記プレイヤーキャラクタが接触することに応じて当該プレイヤーキャラクタが取得可能なアイテムオブジェクトである、請求項22ないし28のいずれかに記載のゲームプログラム。
- [請求項30] 情報処理装置のコンピュータを制御するためのゲーム処理方法であって、
プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において第1の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動ステップと、
前記仮想ゲーム空間内に、当該仮想ゲーム空間内における第2の方向と関連づけられた第1オブジェクトを配置する第1オブジェクト配置ステップと、
前記第2の方向をプレイヤーに提示する提示ステップと、
前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたことを判定する判定ステップと、
前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたと前記判定ステップで判定したことに基づき、当該第1オブジェクトを基準として前記第2の方向に対応する所定の位置に第2オブジェクトを配置する第2オブジェクト配置ステップとを前記コンピュータに実行させる、ゲーム処理方法。
- [請求項31] プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において第1の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させ

るプレイヤーキャラクタ移動部と、

前記仮想ゲーム空間内に、当該仮想ゲーム空間内における第2の方向と関連づけられた第1オブジェクトを配置する第1オブジェクト配置部と、

前記第2の方向をプレイヤーに提示する提示部と、

前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたことを判定する判定部と、

前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたと前記判定部が判定したことに基づき、当該第1オブジェクトを基準として前記第2の方向に対応する所定の位置に第2オブジェクトを配置する第2オブジェクト配置部とを備える、ゲームシステム。

[請求項32]

プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において第1の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動部と、

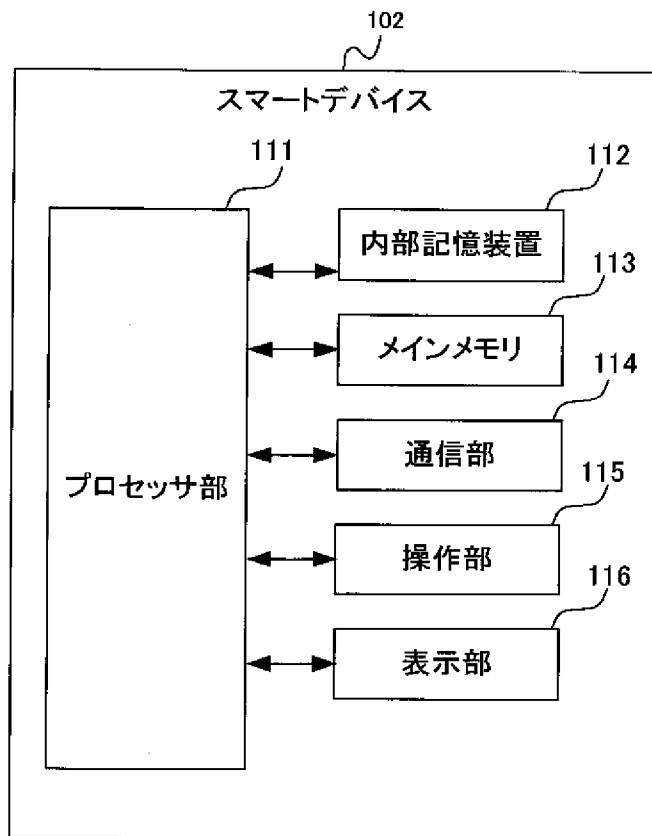
前記仮想ゲーム空間内に、当該仮想ゲーム空間内における第2の方向と関連づけられた第1オブジェクトを配置する第1オブジェクト配置部と、

前記第2の方向をプレイヤーに提示する提示部と、

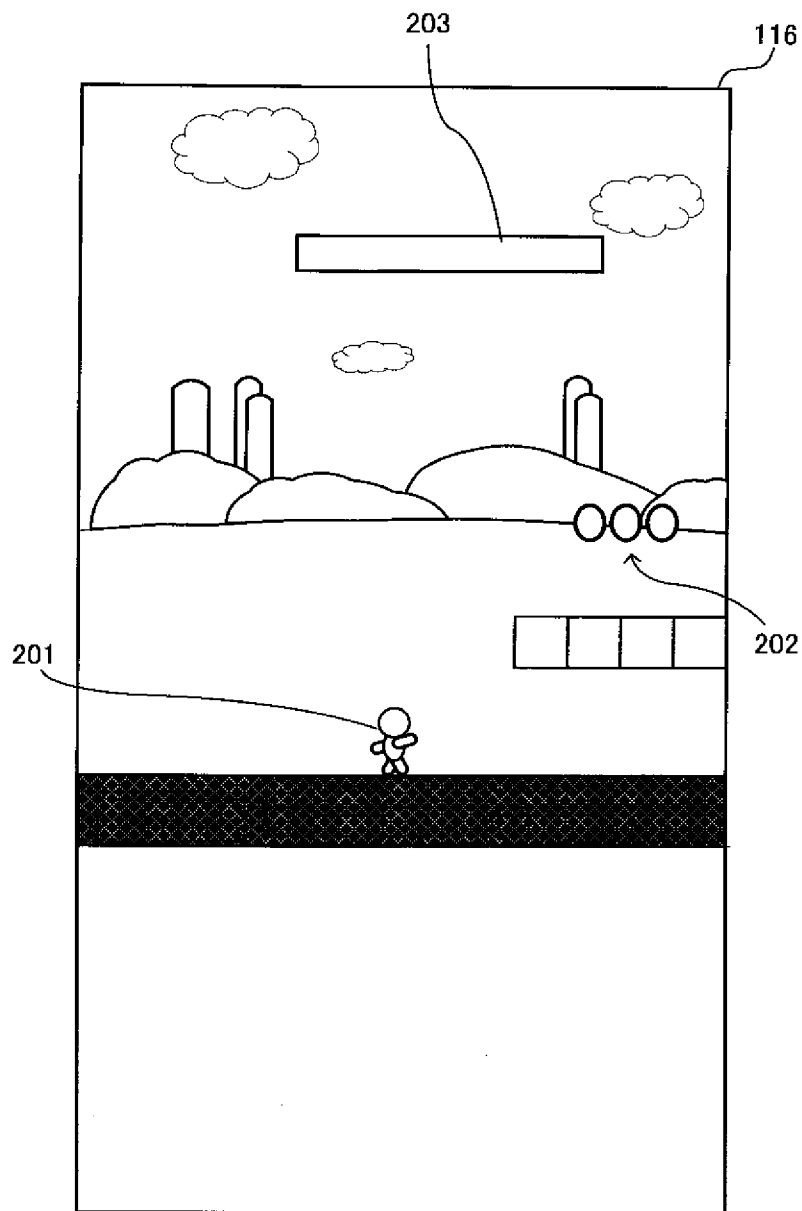
前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたことを判定する判定部と、

前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたと前記判定部が判定したことに基づき、当該第1オブジェクトを基準として前記第2の方向に対応する所定の位置に第2オブジェクトを配置する第2オブジェクト配置部とを備える、ゲーム装置。

[図1]



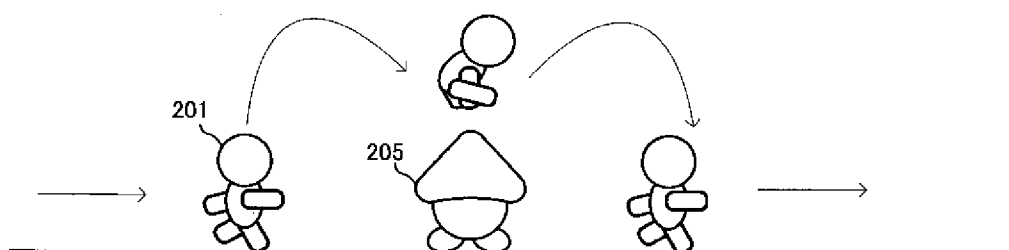
[図2]



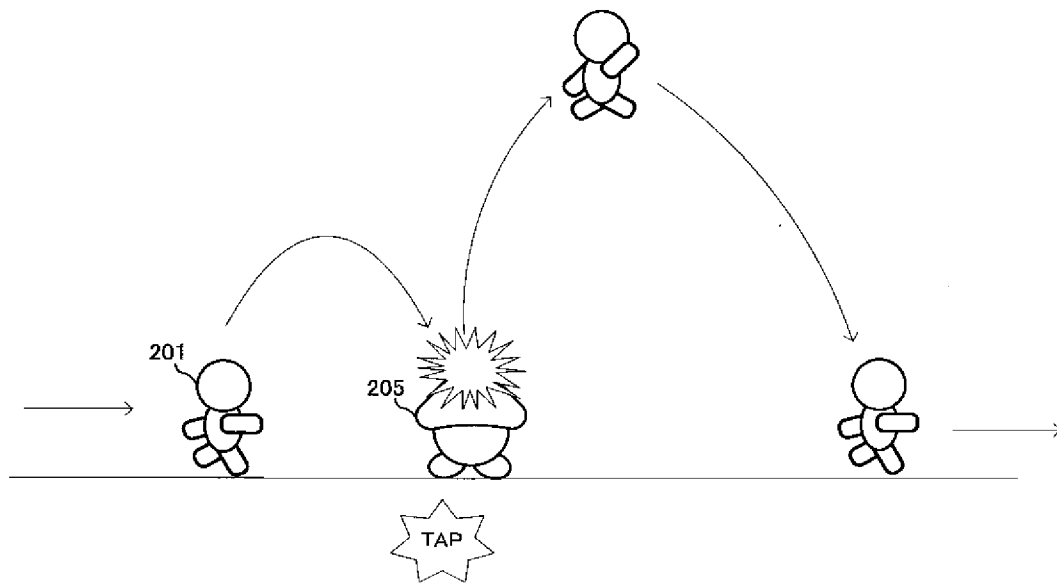
[図3]



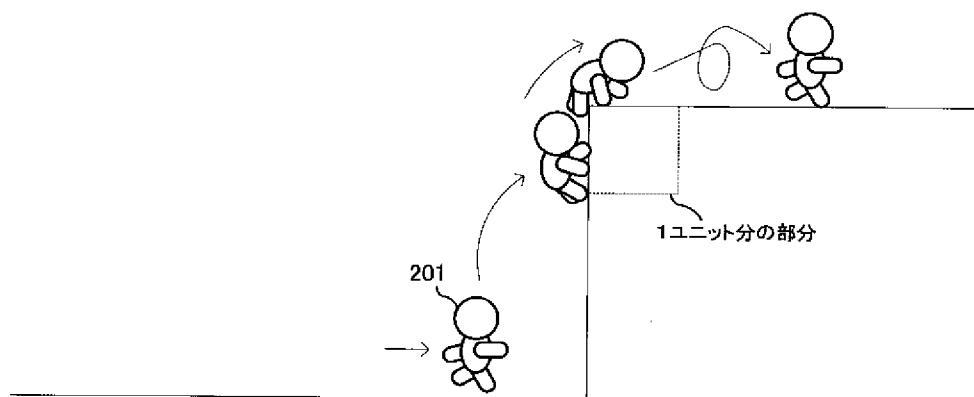
[図4]



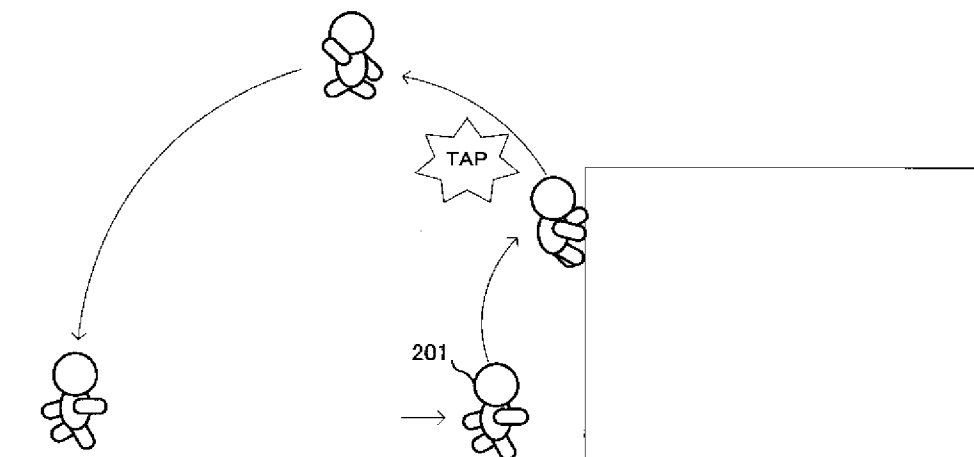
[図5]



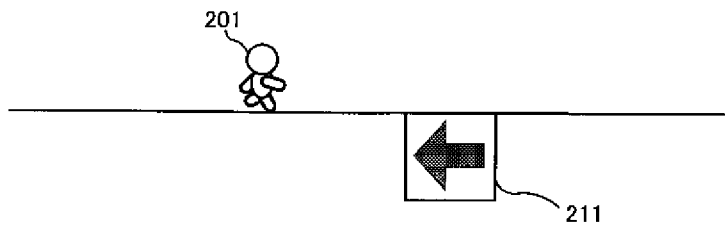
[図6]



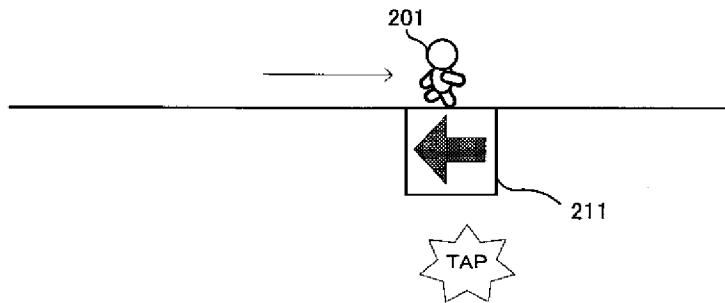
[図7]



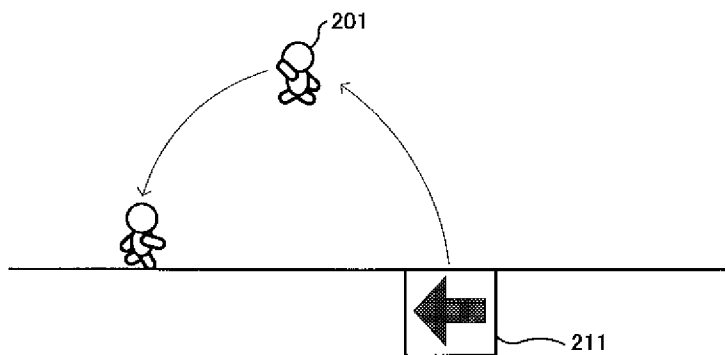
[図8]



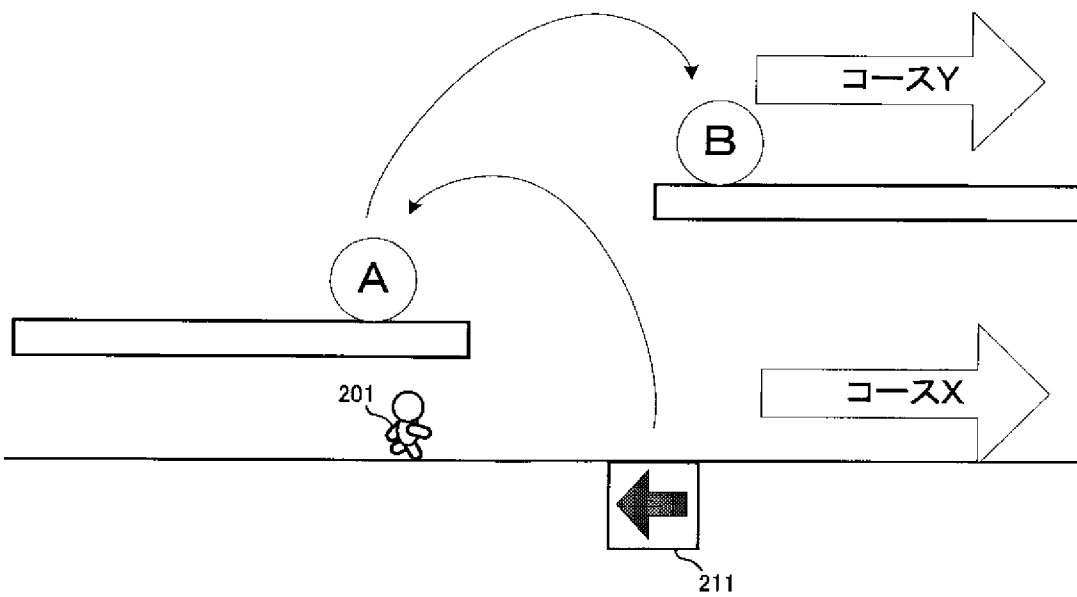
[図9]



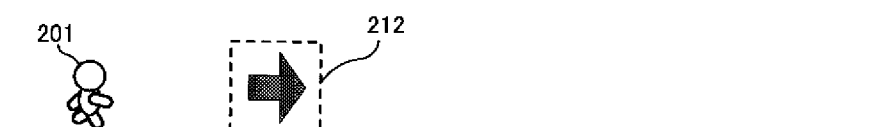
[図10]



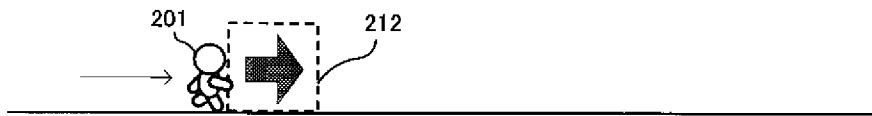
[図11]



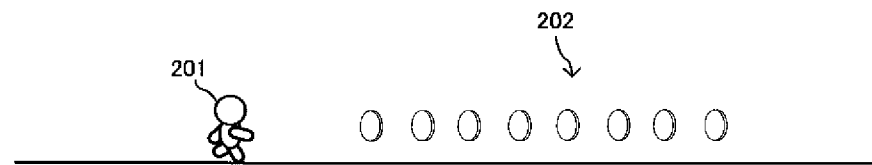
[図12]



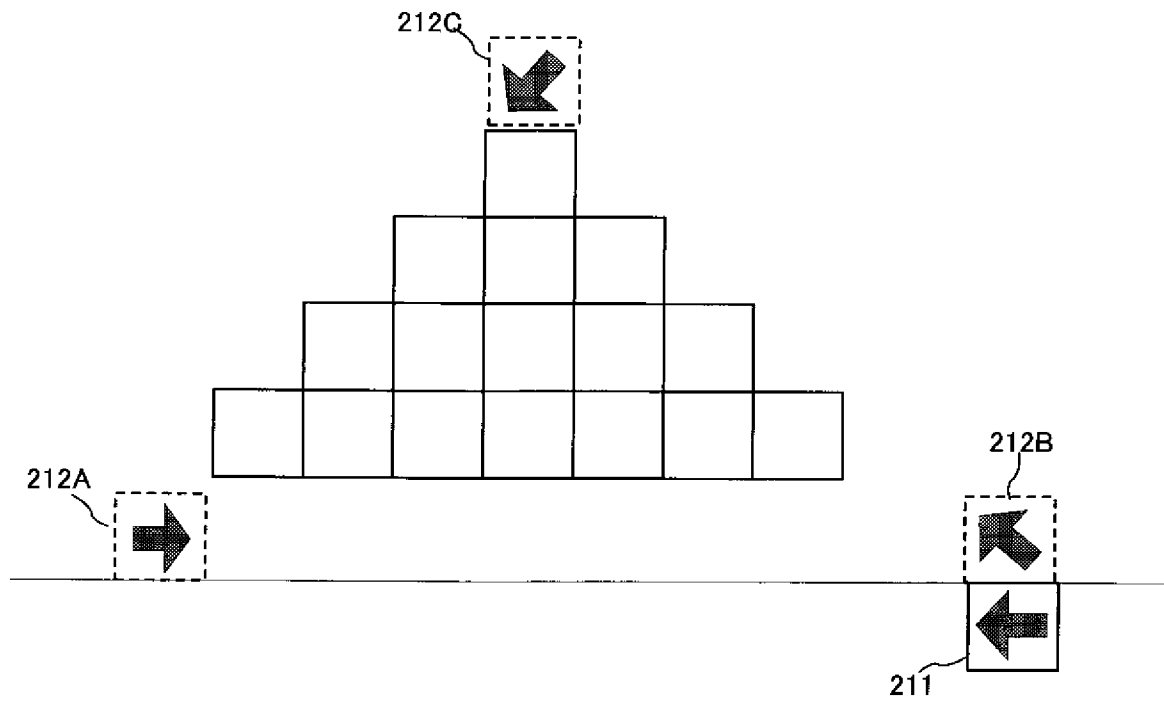
[図13]



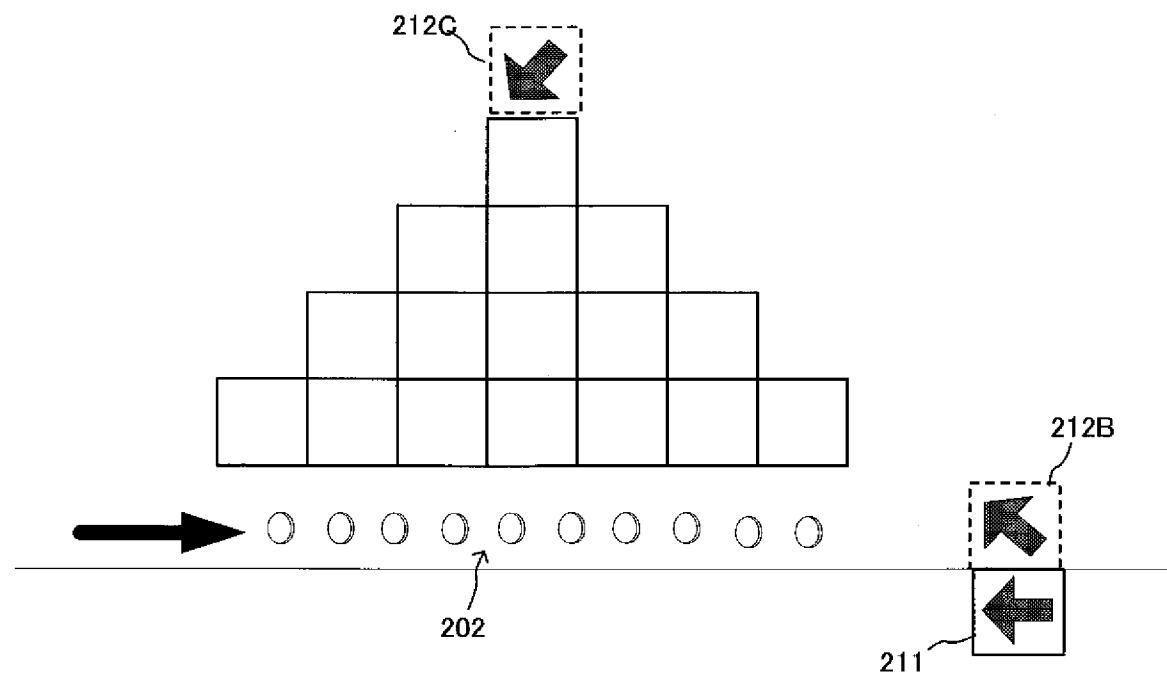
[図14]



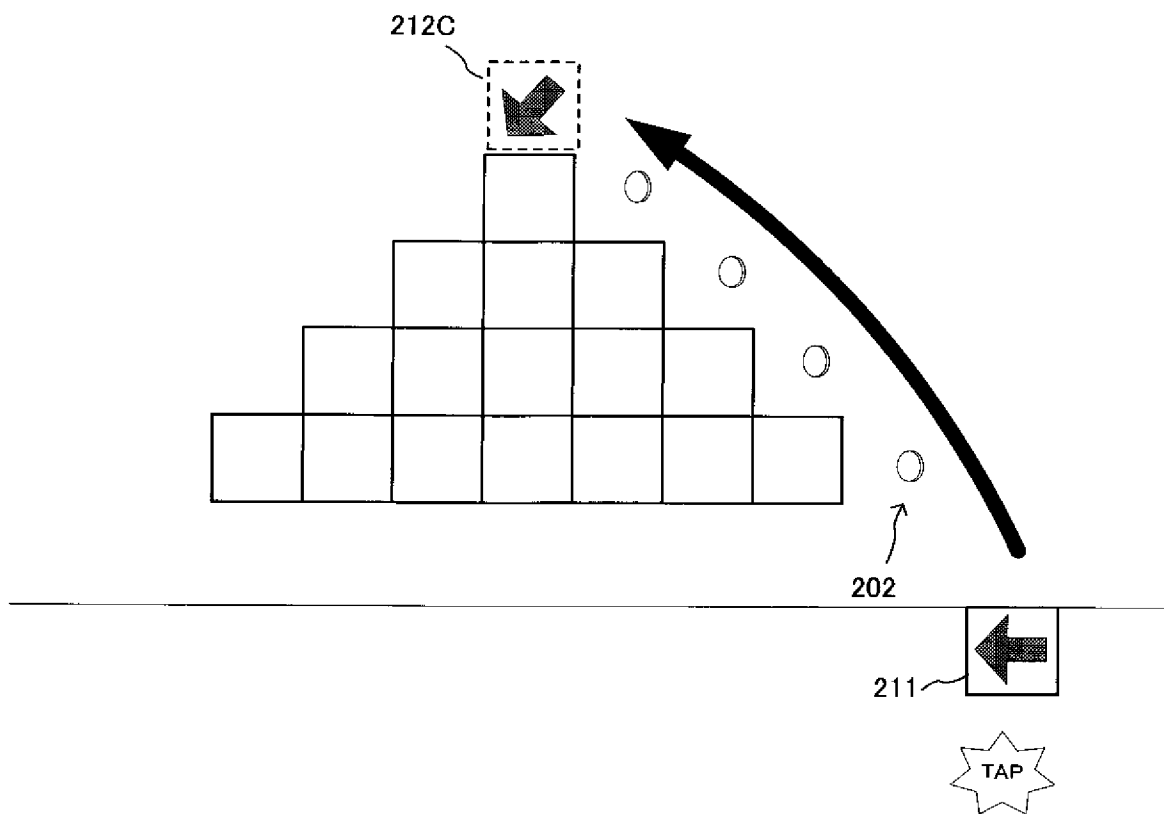
[図15]



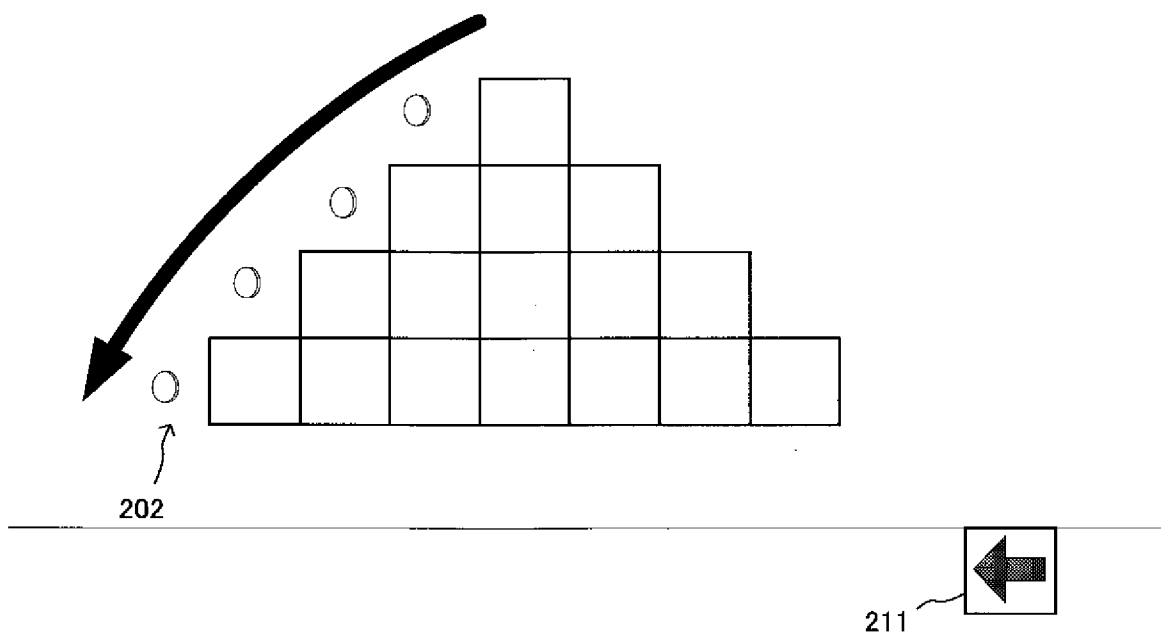
[図16]



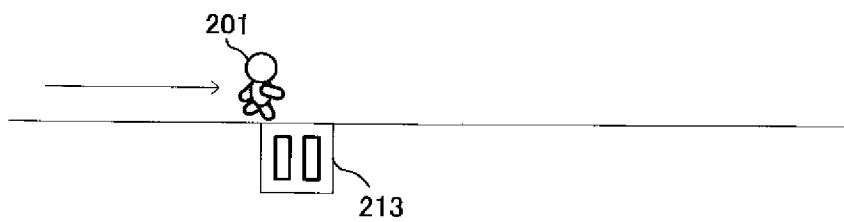
[図17]



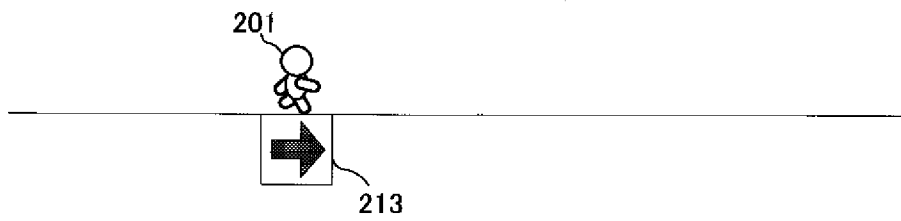
[図18]



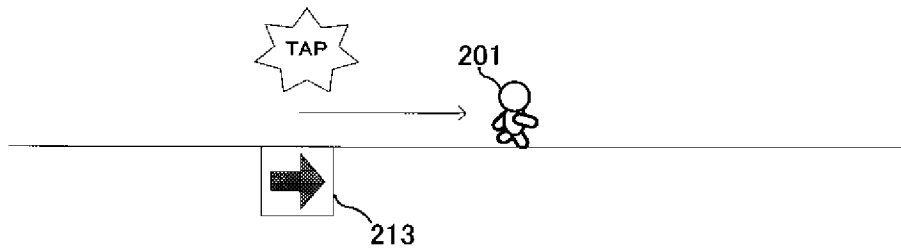
[図19]



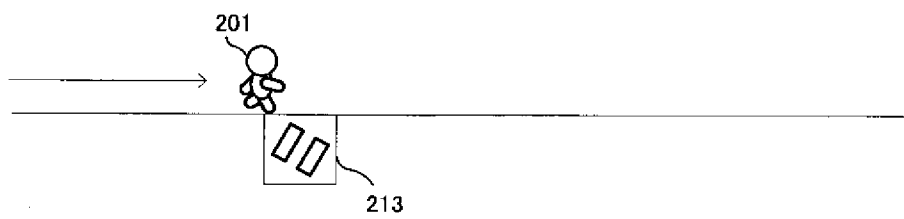
[図20]



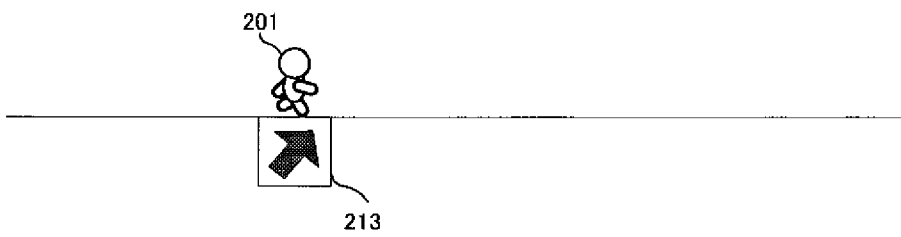
[図21]



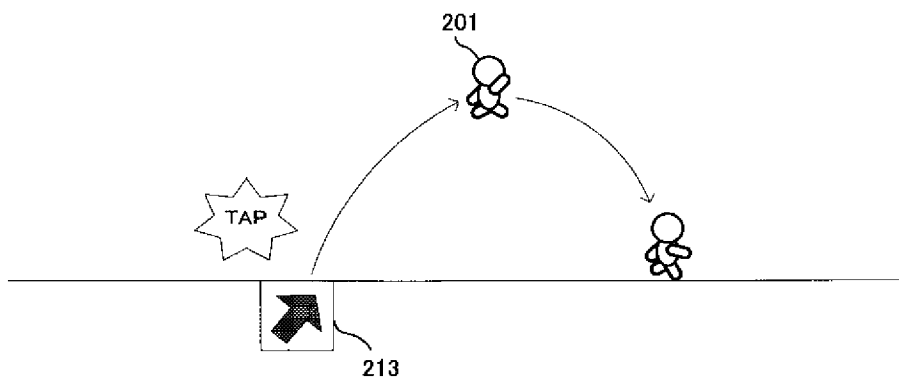
[図22]



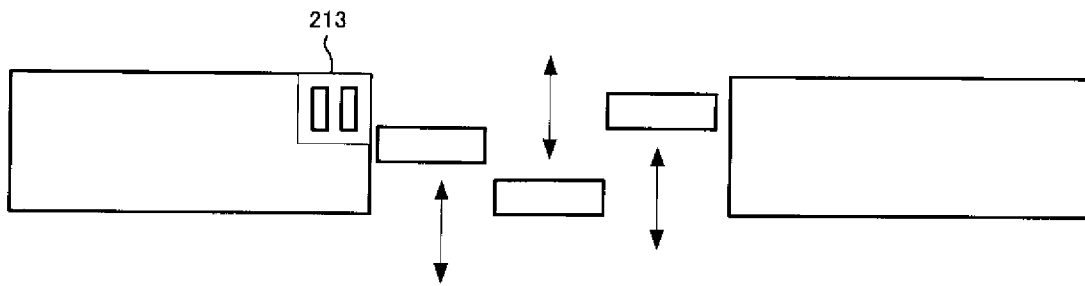
[図23]



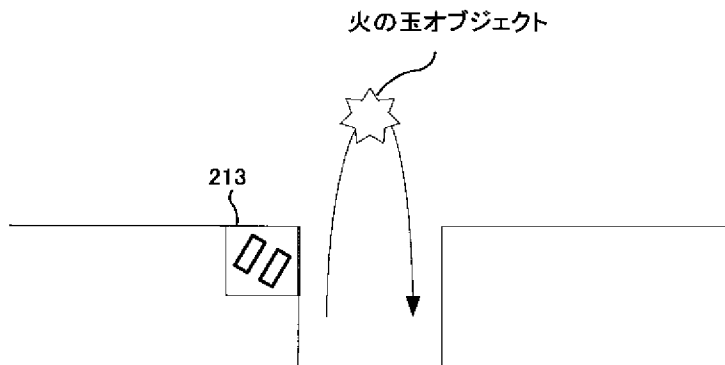
[図24]



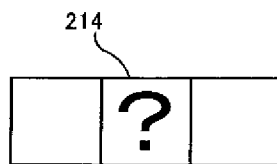
[図25]



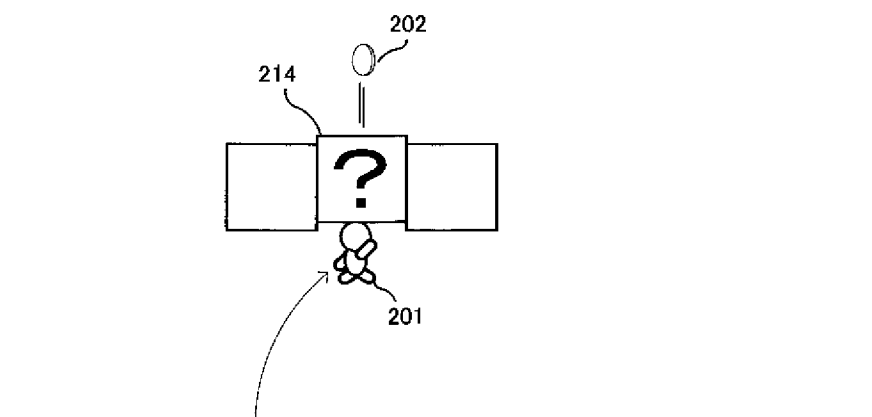
[図26]



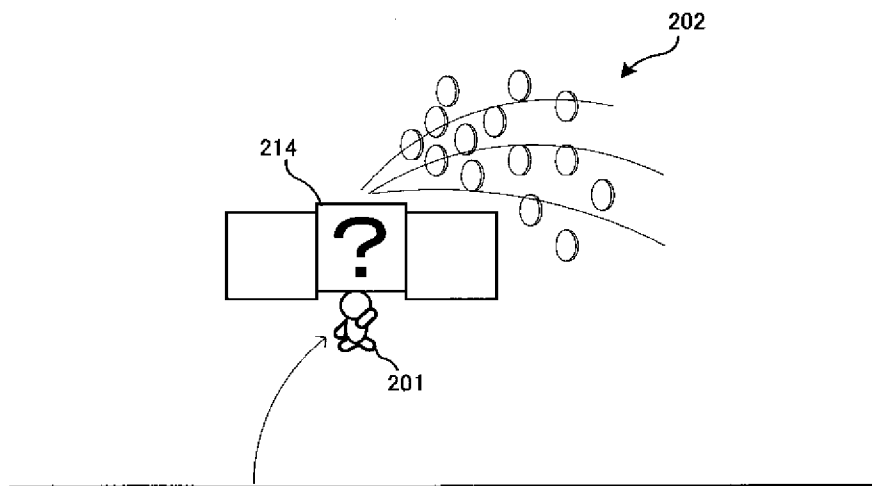
[図27]



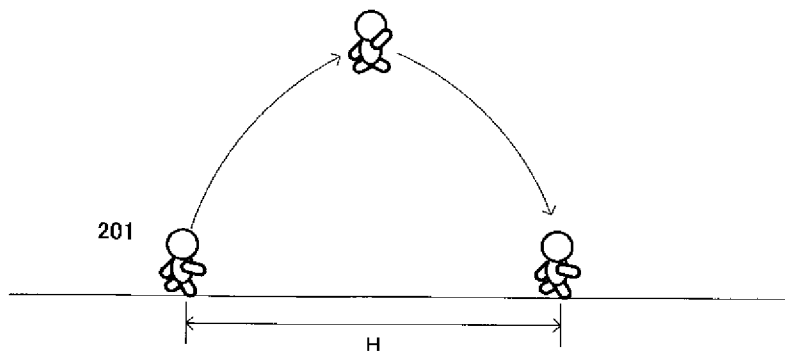
[図28]



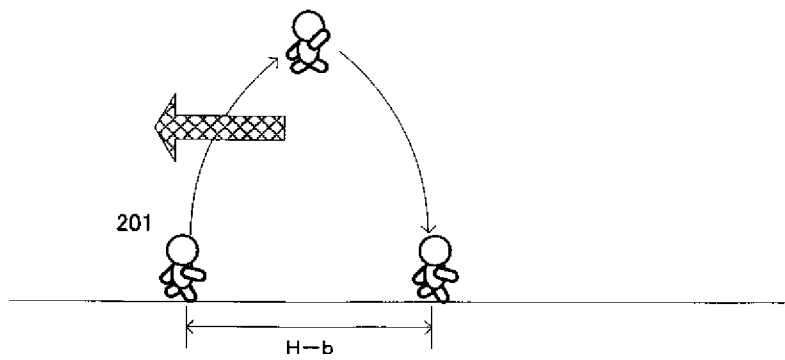
[図29]



[図30]



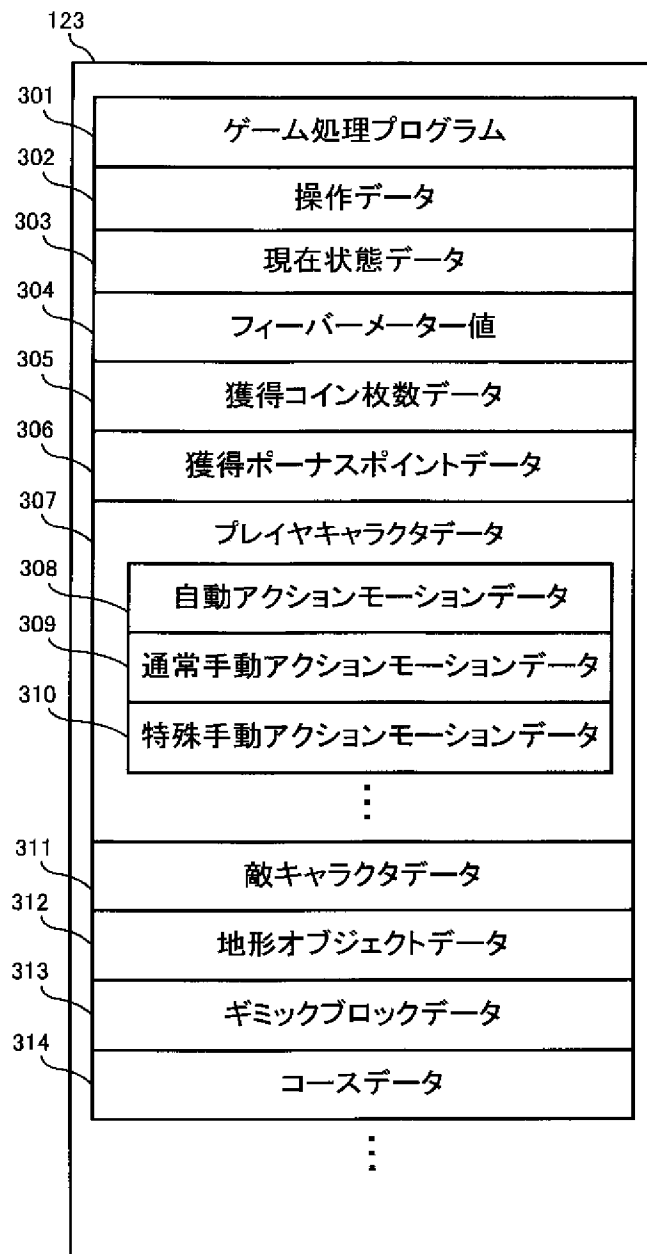
[図31]



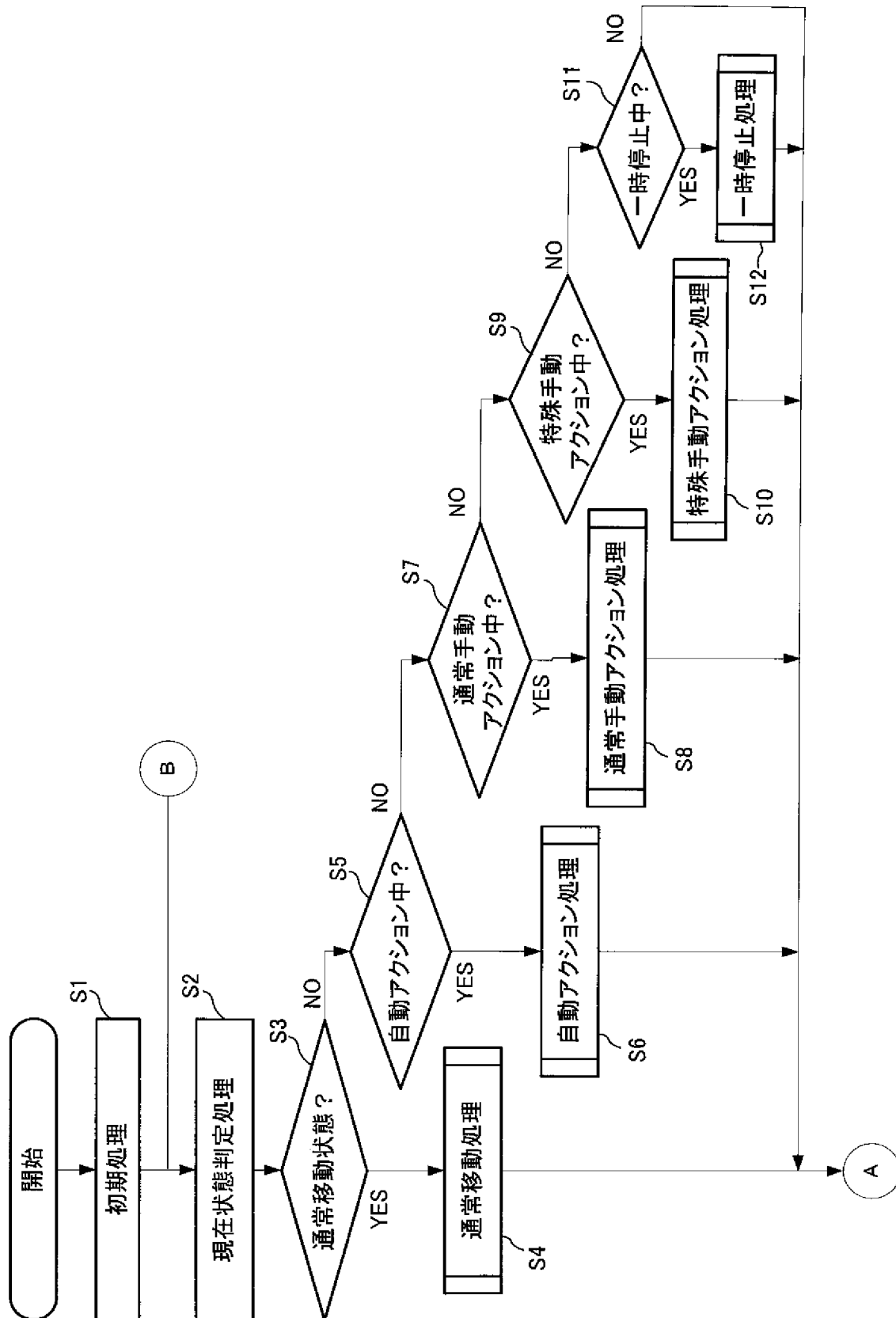
[図32]



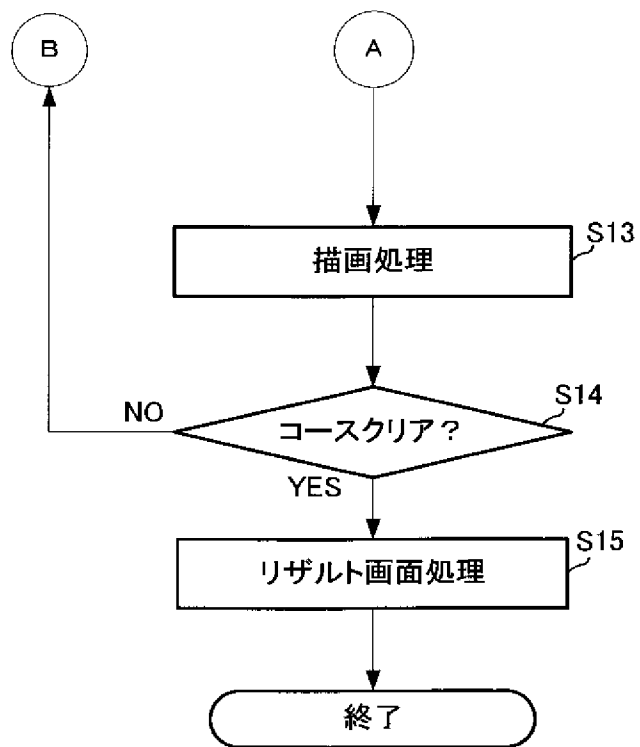
[図33]



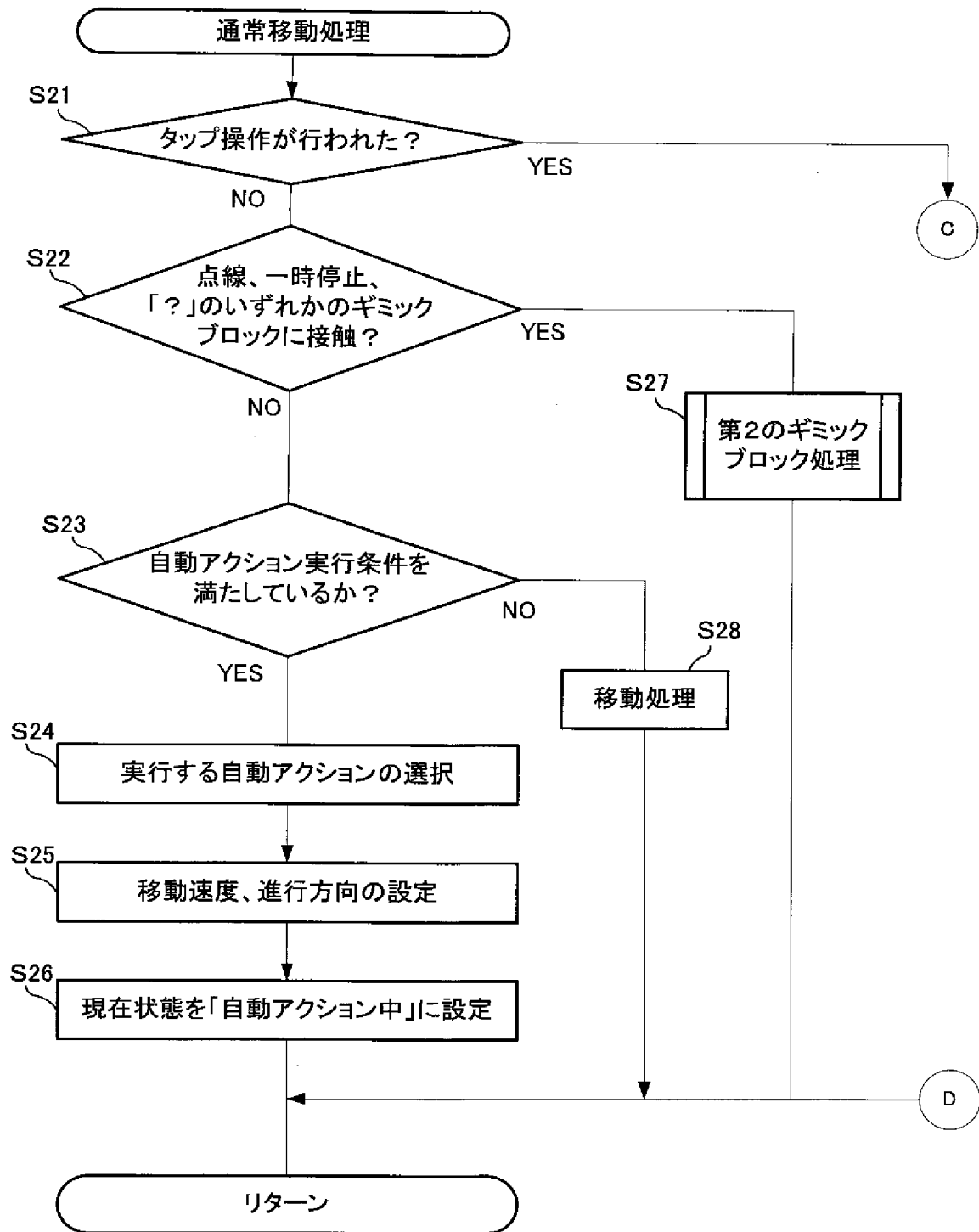
[図34]



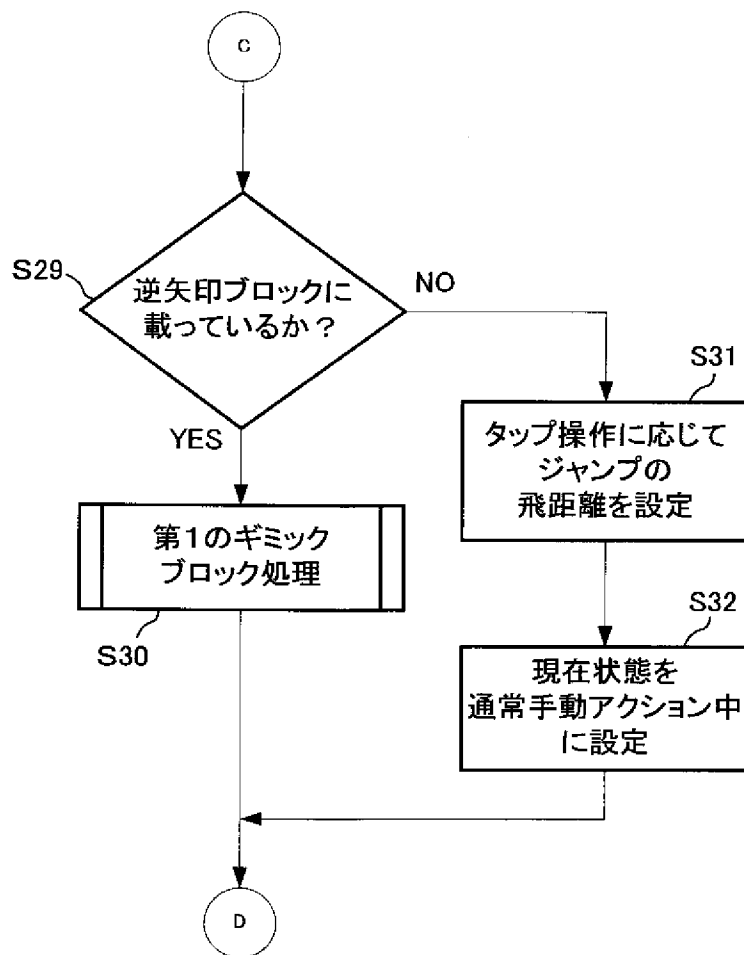
[図35]



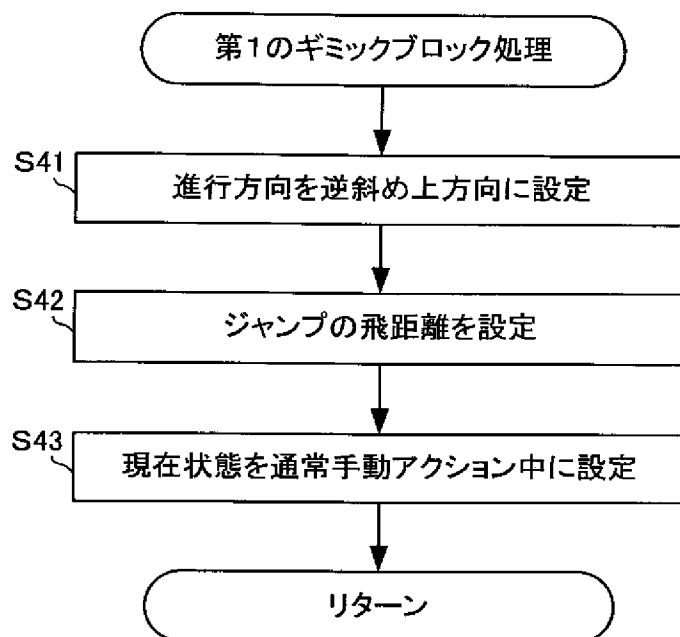
[図36]



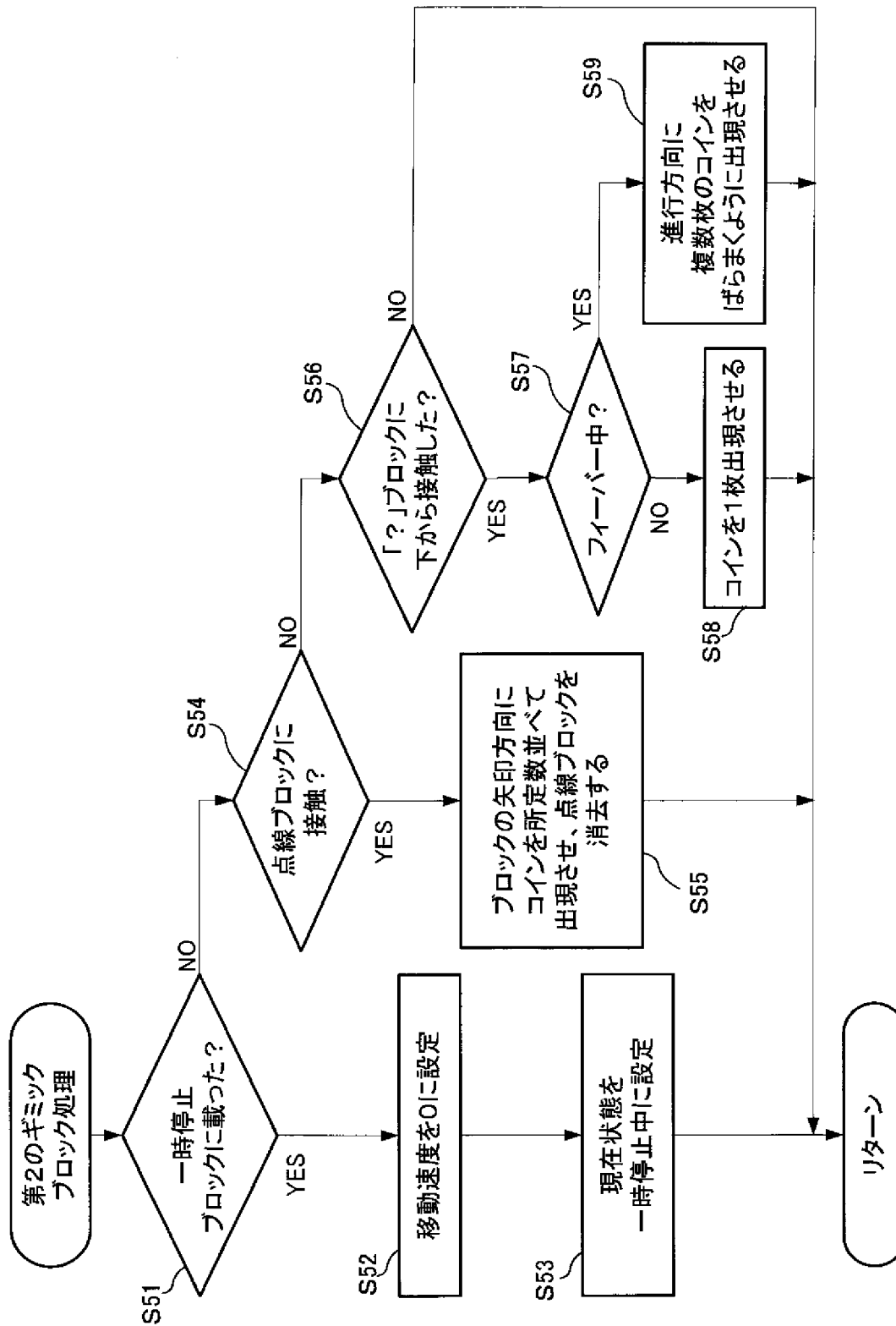
[図37]



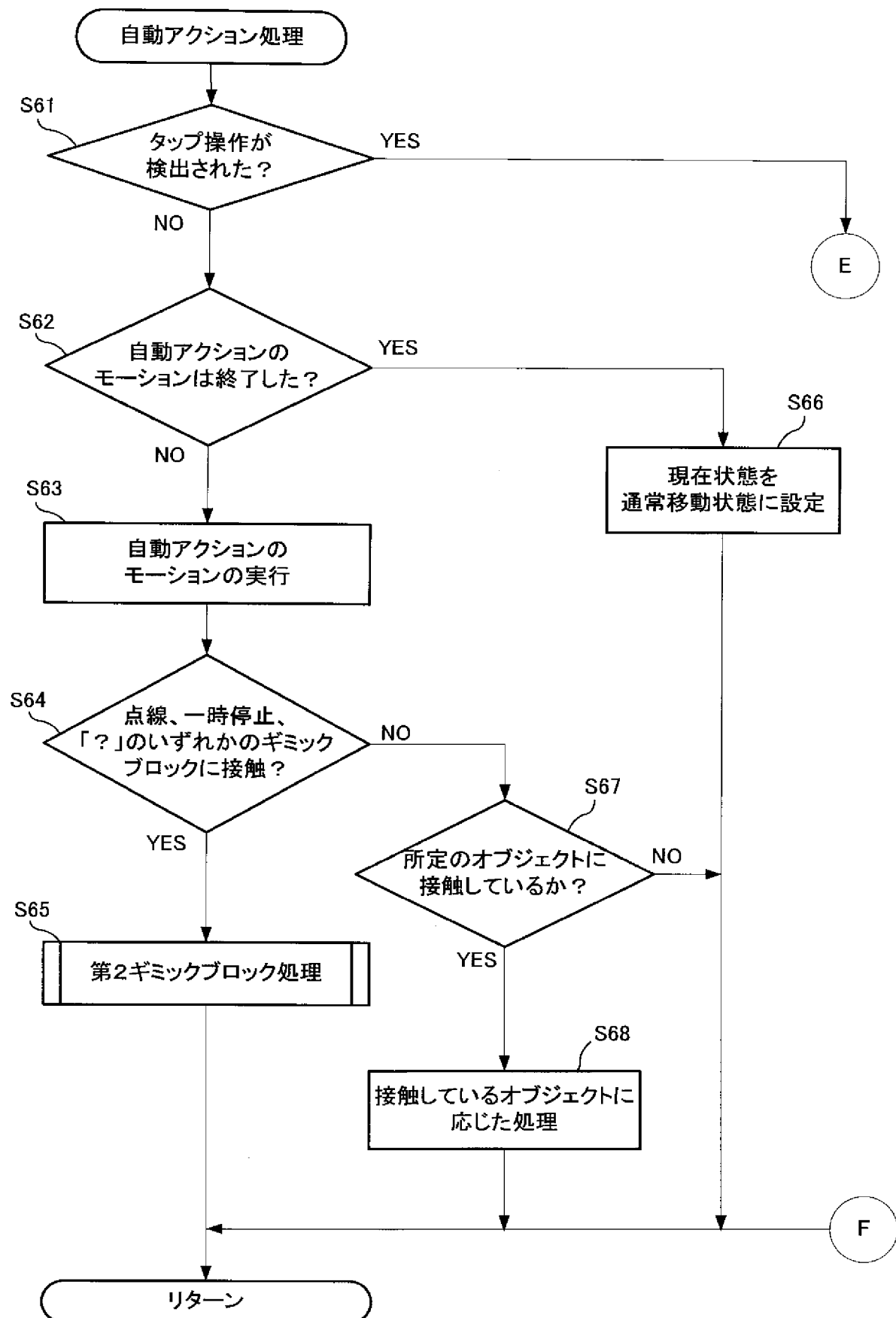
[図38]



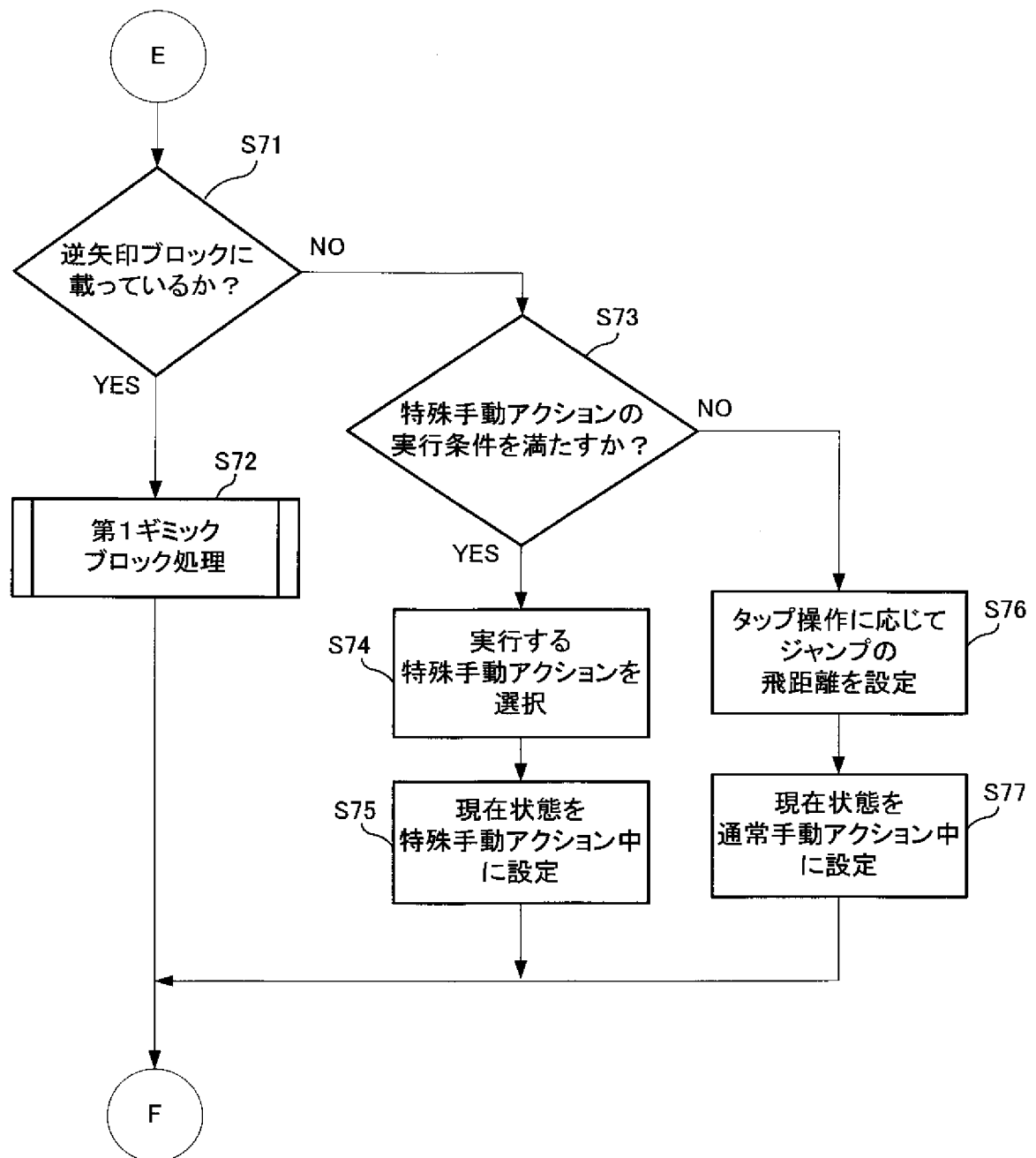
[図39]



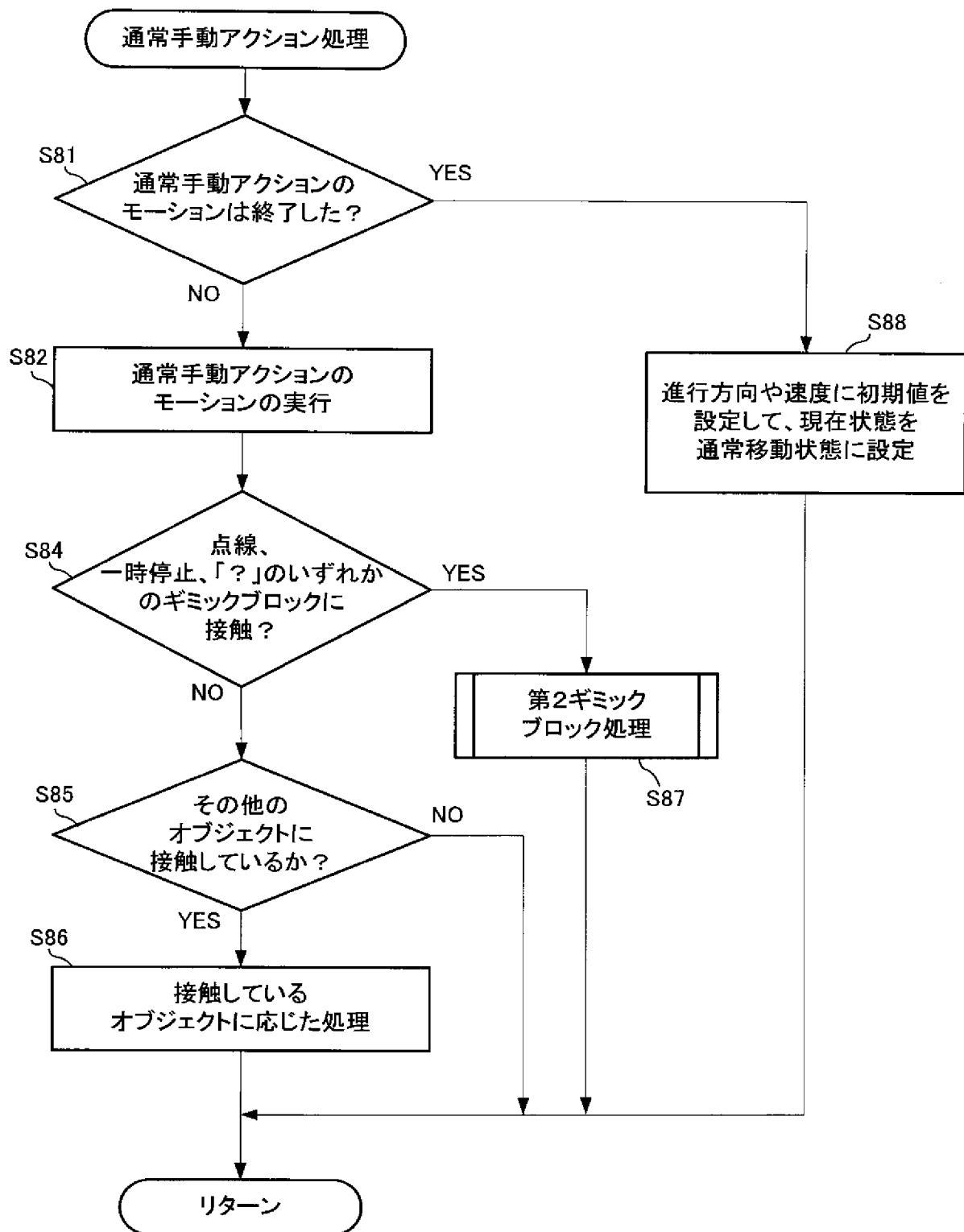
[図40]



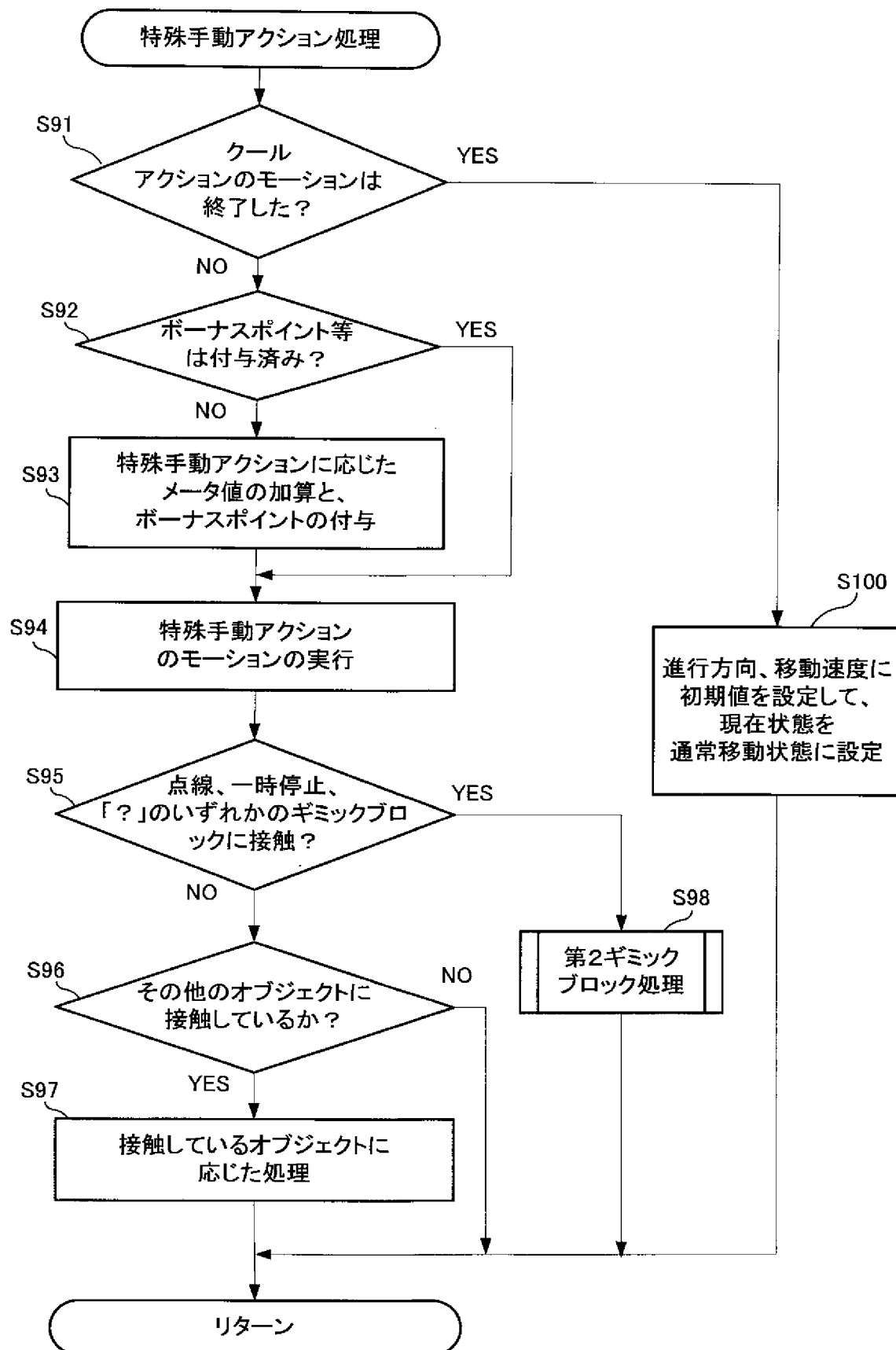
[図41]



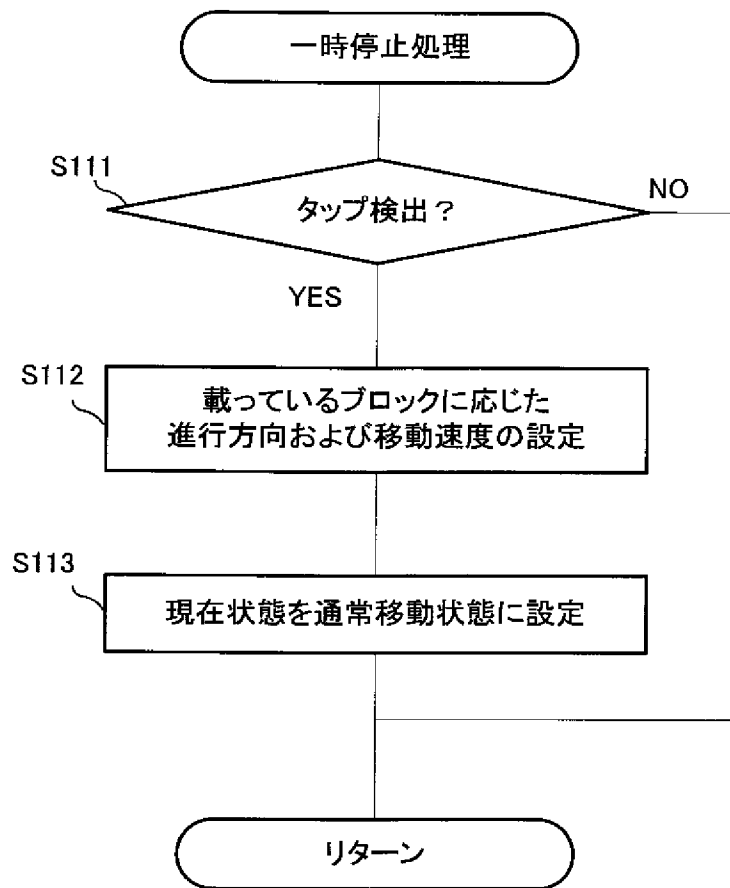
[図42]



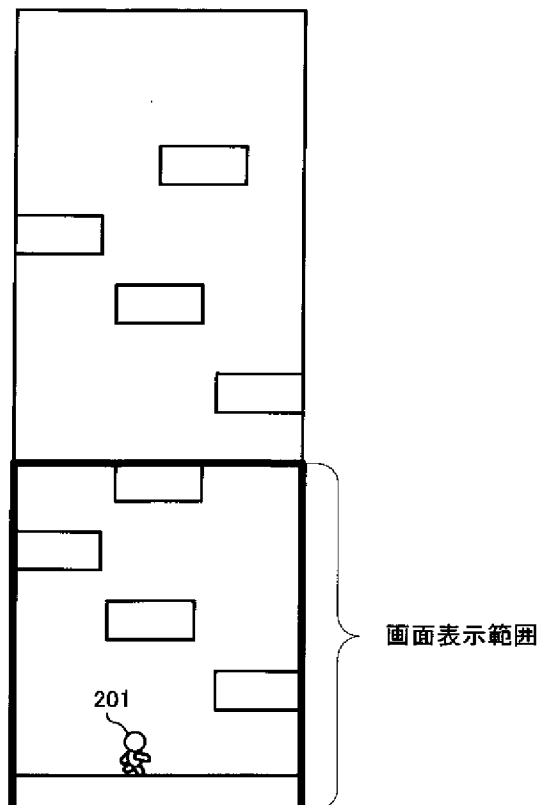
[図43]



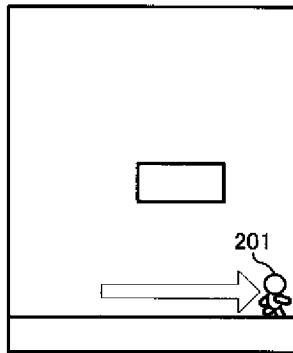
[図44]



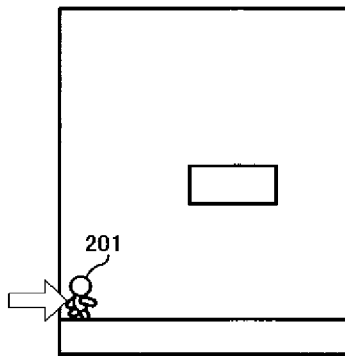
[図45]



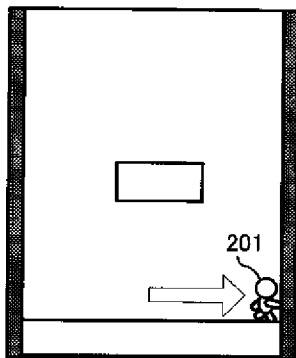
[図46]



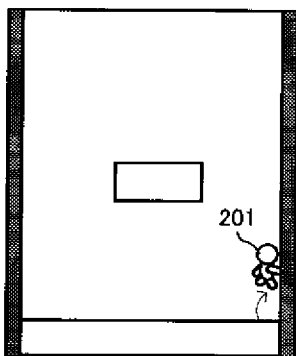
[図47]



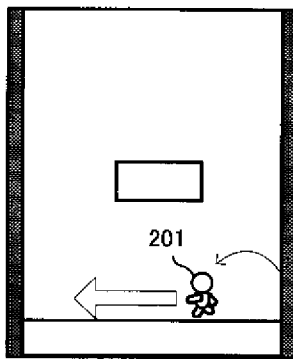
[図48]



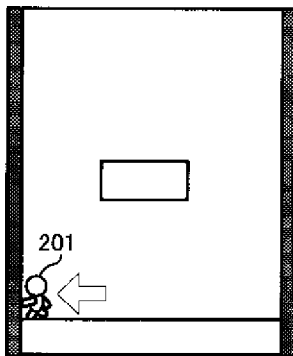
[図49]



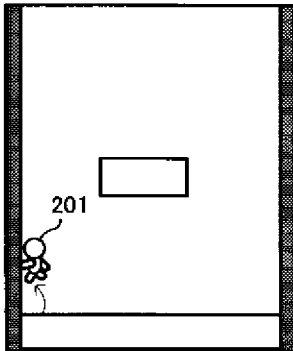
[図50]



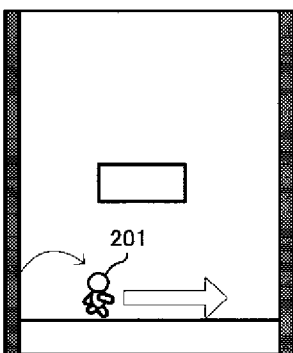
[図51]



[図52]



[図53]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/003986

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/42(2014.01)i, A63F13/2145(2014.01)i, A63F13/5258(2014.01)i,
A63F13/55(2014.01)i, A63F13/577(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98, 9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	Masaki INOUE, "Mario? Suto2? Spelunker? Mioboe no aru 8bit Kyara Muho Chitai no Run Game 'Super Pikopiko Runners'!", [online], 21 May 2014 (21.05.2014), Mfro Inc., Apuri Gakuen, [retrieval date 08 November 2016 (08.11.2016)], Internet<URL:http://www.appgaku.com/iphone-app/スーパーピコピコランナーズ>	1-32
Y	JP 2012-239794 A (Nintendo Co., Ltd.), 10 December 2012 (10.12.2012), paragraphs [0087] to [0098]; fig. 6 to 11 & US 2012/0302339 A1 paragraphs [0111] to [0122]; fig. 6 to 11 & US 2013/0324249 A1 & US 2013/0331185 A1 & EP 2527017 A2	22-32



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I"

later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&"

document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
08 November 2016 (08.11.16)

Date of mailing of the international search report
22 November 2016 (22.11.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/003986

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	'Super Famicom Super Donkey Kong 3 Koryaku Guide Book', 1st edition, 1st print, T2 Publishing Co., Ltd., 30 December 1996 (30.12.1996), pages 16 to 17	22-32
Y	'Super Donkey Kong 3 -Nazo no Kuremisu-to Super Guide', 1st edition, Softbank Corp. Shuppan Jigyobu, 31 January 1997 (31.01.1997), pages 10 to 11	1-21
A	"'Super Pikopiko Runners' o Asonde mita", [online], 15 May 2014 (15.05.2014), Yuruapu!, [retrieval date 08 November 2016 (08.11.2016)], Internet<URL:http://android.yuruapp.com/?p=1887%uFEFF>	1-32
A	JP 2016-13268 A (Colopl, Inc.), 28 January 2016 (28.01.2016), entire text; all drawings (Family: none)	1-32
A	JP 2006-247254 A (Nintendo Co., Ltd., HAL Laboratory, Inc.), 21 September 2006 (21.09.2006), abstract; paragraphs [0025] to [0027]; fig. 3 & US 2006/0217196 A1 abstract; paragraphs [0029] to [0031]; fig. 3	1-32

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/003986

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

There is no same or corresponding special technical feature between the invention of claim 1 and the invention of claim 22.

The invention in claim 1 has novelty with respect to "modification means", and can be said to have a special technical feature.

The inventions of claims 2-9 are relevant to inventions which involve all the matters to define the invention of claim 1 and have a same category, and the inventions of claims 10-21 are relevant to inventions which are same as or equivalent to the invention of claim 1.

(Continued to extra sheet)

1. ☒ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☒ No protest accompanied the payment of additional search fees.

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

Accordingly, the following two inventions (invention groups) are involved in claims.

(Invention 1) the inventions of claims 1-21

A game program, game processing method, game system, and game device. The game program is a game program to be executed by a computer of an information processing device provided with a touch input unit, the game program causing the computer to function as: a player character movement means for moving a player character in a predetermined direction in a virtual game space even in the absence of a movement instruction input from a player; a screen scroll means for scrolling a game screen which includes the player character displayed in a predetermined display area, so as to track the movement of the player character; an operation reception means for receiving a touch operation with respect to the touch input unit; a determination means for determining a detection of the touch operation in a state in which the positional relationship between a predetermined object and the player character satisfies a predetermined condition; and a modification means which, in response to the determination of detection of the touch operation by the determination means in the state in which the positional relationship between the predetermined object and the player character satisfies the predetermined condition, modifies the movement direction of the player character in a direction including an opposite direction component to the predetermined one direction.

(Invention 2) the inventions of claims 22-32

A game program, game processing method, game system, and game device. The game program is a game program to be executed by a computer of an information processing device, the game program causing the computer to function as: a player character movement means for moving a player character in a first direction in a virtual game space even in the absence of a movement instruction input from the player; a first object arrangement means for arranging, in the virtual game space, a first object associated with a second direction in the virtual game space; a presentation means for presenting the second direction to the player; a determination means for determining that the positional relationship between the player character and the first object satisfies a predetermined condition; and a second object arrangement means which, based on a determination by the determination means that the positional relationship between the player character and the first object satisfies the predetermined condition, arranges a second object at a predetermined position corresponding to the second direction with reference to the first object.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/42(2014.01)i, A63F13/2145(2014.01)i, A63F13/5258(2014.01)i, A63F13/55(2014.01)i, A63F13/577(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. A63F13/00-13/98, 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	井上マサキ, “マリオ? スト2? スペランカー? 見覚えのある8bitキャラ無法地帯のランゲーム『スーパーピコピコランナーズ』!”, [online], 2014.05.21, 株式会社エムフロ, アプリ学園, [2016年11月08日検索], インターネット<URL:http://www.appgaku.com/iphone-app/スーパーピコピコランナーズ>	1-32
Y	JP 2012-239794 A (任天堂株式会社) 2012.12.10, 段落 0087-0098, 図 6-11 & US 2012/0302339 A1, Paragraphs [0111] to [0122], Figures 6 to 11 & US 2013/0324249 A1 & US 2013/0331185 A1 & EP 2527017 A2	22-32
Y	「スーパーファミコン スーパードンキーコング3 攻略ガイドブック」, 初版第1刷, 株式会社ティーツー出版, 1996.12.30, p.16-17	22-32

☑ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

08.11.2016

国際調査報告の発送日

22.11.2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)
郵便番号 100-8915
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宇佐田 健二

2D

4096

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	「スーパードンキーコング3～謎のクレミス島 スーパーガイド」, 初版, ソフトバンク株式会社出版事業部, 1997.01.31, p.10-11	1-21
A	“「スーパーピコピコランナーズ」をあそんでみた”, [online], 2014.05.15, ゆるあふ!, [2016年11月08日検索], インターネット<URL:http://android.yuruapp.com/?p=1887%uFEFF>	1-32
A	JP 2016-13268 A (株式会社コロプラ) 2016.01.28, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-32
A	JP 2006-247254 A (任天堂株式会社, 株式会社ハル研究所) 2006.09.21, 要約, 段落 0025-0027, 図 3 & US 2006/0217196 A1, Abstract, Paragraphs [0029] to [0031], Figure 3	1-32

第Ⅱ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第１ページの２の続き）

法第8条第3項（PCT17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求項 _____ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。
つまり、
2. ☐ 請求項 _____ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求項 _____ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第１ページの３の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるときの国際調査機関は認めた。

請求項１に係る発明と請求項２にに係る発明の間には、同一の又は対応する特別な技術的特徴は存在しない。また、請求項１に係る発明は、「変更手段」について新規性を有しているため、特別な技術的特徴を有しているといえる。そして、請求項２－９に係る発明は、請求項１に係る発明の発明特定事項を全て含む同一カテゴリーの請求項に係る発明であり、請求項１０－２１に係る発明は、請求項１に係る発明と実質同一又はそれに準ずる発明に該当する。

そして、請求の範囲には、以下に示す２の発明（群）が含まれる。

（発明１）請求項１－２１に係る発明

タッチ入力部を備える情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において所定の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動手段と、所定の表示領域に表示される前記プレイヤーキャラクタを含むゲーム画面を、前記プレイヤーキャラクタ

1. ☒ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。
2. ☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- ☒ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

第Ⅲ欄の続き

の移動に追従させるようにスクロールさせる画面スクロール手段と、前記タッチ入力部に対するタッチ操作を受け付ける操作受付手段と、所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたことを判定する判定手段と、前記所定のオブジェクトと前記プレイヤーキャラクタとの位置関係が所定の条件を満たしている状態で前記タッチ操作が検出されたと前記判定手段が判定したことに応じて、前記プレイヤーキャラクタの移動方向を、前記所定の一方方向とは反対方向の成分を含む方向に一時的に変更する変更手段として、前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、ゲームシステム、ゲーム装置。

(発明2) 請求項22-32に係る発明

情報処理装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、プレイヤーからの移動指示入力が行われていないときでも、仮想ゲーム空間内において第1の方向に向けてプレイヤーキャラクタを移動させるプレイヤーキャラクタ移動手段と、前記仮想ゲーム空間内に、当該仮想ゲーム空間内における第2の方向と関連づけられた第1オブジェクトを配置する第1オブジェクト配置手段と、前記第2の方向をプレイヤーに提示する提示手段と、前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたことを判定する判定手段と、前記プレイヤーキャラクタと前記第1オブジェクトとの位置関係が所定の条件を満たしたと前記判定手段が判定したことに基づき、当該第1オブジェクトを基準として前記第2の方向に対応する所定の位置に第2オブジェクトを配置する第2オブジェクト配置手段として前記コンピュータを機能させる、ゲームプログラム、ゲーム処理方法、ゲームシステム、ゲーム装置。