

(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2021-29469

(P2021-29469A)

(43) 公開日 令和3年3月1日(2021.3.1)

(51) Int.Cl.

F 1

テーマコード (参考)

A63F 13/55	(2014.01)	A 63 F 13/55
A63F 13/80	(2014.01)	A 63 F 13/80
A63F 13/52	(2014.01)	A 63 F 13/52
A63F 13/577	(2014.01)	A 63 F 13/577
A63F 13/58	(2014.01)	A 63 F 13/58

G

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号

特願2019-151214 (P2019-151214)

(22) 出願日

令和1年8月21日 (2019.8.21)

(71) 出願人 000129149

株式会社カプコン

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

100127203

弁理士 奈良 泰宏

馬目 優平

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

米村 勇軌

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

今野 麻也

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

最終頁に続く

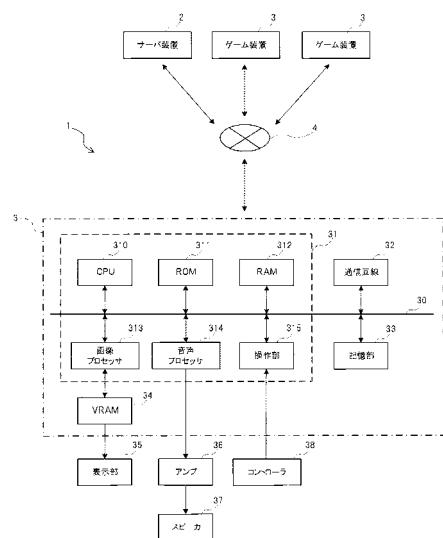
(54) 【発明の名称】 ゲームプログラムおよびゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】ゲーム性を理解することが容易であり、戦略性のあるゲームができるゲームプログラムおよびゲームシステムを提供する。

【解決手段】本発明のプログラムは、コンピュータを、パラメータが設定された第1オブジェクトをゲームフィールド内に射出する射出手段と、第2オブジェクトを動作させる第2オブジェクト動作手段と、第1オブジェクトを第2オブジェクトの動作に応じて移動させるゲーム進行手段として機能させ、ゲーム進行手段は、第1オブジェクトとパラメータ値変更用オブジェクトとが接触した場合、パラメータの値を上昇させたとのパラメータの値に基づいて第1オブジェクトのレベルを変更し、移動する移動オブジェクトと第1オブジェクトとが接触したことにより、第1オブジェクトのレベルに基づく得点を総得点に反映させ、射出手段は、第1オブジェクトが移動オブジェクトに接触するごとに新たな第1オブジェクトを射出する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲーム進行に関連する種々の情報を有した記憶部と、ユーザによる操作を受けつける操作部と、を備えたコンピュータを、

前記ゲームの仮想空間であるゲームフィールドを含むゲーム用画面を表示する画面表示手段と、

所定のパラメータが設定された第1オブジェクトを前記ゲームフィールド内に射出する射出手段と、

前記ユーザによる前記操作部の操作に応じて前記ゲームフィールド内に配置された第2オブジェクトを動作させる第2オブジェクト動作手段と、

前記射出された第1オブジェクトを少なくとも前記第2オブジェクトの動作に応じて移動させるとともに、少なくとも前記第1オブジェクトに設定されている前記所定のパラメータに基づいて前記ゲームを進行させるゲーム進行手段と、

して機能させ、

前記ゲーム進行手段は、

前記ゲームフィールド内に設置され前記第1オブジェクトと接触した状態になったことに応じて前記パラメータの値を上昇または下降させるパラメータ値変更用オブジェクトが、前記第1オブジェクトと接触した状態となった場合、前記所定のパラメータの値を上昇または下降させたあの前記所定のパラメータの値に基づいて前記第1オブジェクトのレベルを変更し、

前記ゲームフィールド内において少なくとも移動する移動オブジェクトと、前記第1オブジェクトとが接触した状態になったことに応じて、前記第1オブジェクトのレベルに基づいた得点を総得点に反映させ、

前記射出手段は、前記第1オブジェクトが前記移動オブジェクトに接触した状態となるごとに、新たな第1オブジェクトを前記ゲームフィールド内に射出する、

ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記ゲーム進行手段は、前記第1オブジェクトが前記移動オブジェクトに接触した場合、前記第1オブジェクトを前記ゲームフィールド内から消失させる、

請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム進行手段は、前記第1オブジェクトが前記移動オブジェクトに接触した場合、前記第1オブジェクトの前記所定のパラメータを初期化する、

請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記新たな第1オブジェクトのパラメータは、前記所定のパラメータと異なる得点を得る特殊パラメータである、

請求項1～3のいずれか1項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記ゲーム進行手段は、前記移動オブジェクトが前記第1オブジェクトと接触する前において所定の確率で抽選し、当選した場合、前記移動オブジェクトに前記第1オブジェクトとの接触を防御させる制御を行う、

請求項1～4のいずれか1項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

請求項1～5のいずれか1項に記載のゲームプログラムを記憶した記憶部と、前記ゲームプログラムを実行するコンピュータと、を備えるゲームシステム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ユーザにゲームを提供するシステムとして機能させるゲームプログラム、および、このゲームプログラムを実行するゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、下記特許文献1に代表されるピンポールゲームを提供するゲームシステムがある。このゲームシステムは、戦略性が求められるピンポールゲームを提供できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-24004号公報

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1のゲームシステムにおいては、戦略性のあるゲームを提供できるものの、ゲームのルールが複雑であり、ゲーム性を理解することが容易でない場合があった。

【0005】

そこで、本発明の目的は、ゲーム性を理解することが容易でありながら、戦略性のあるゲームを提供できるゲームプログラムおよびゲームシステムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

20

【0006】

第1の発明は、ゲーム進行に関連する種々の情報を有した記憶部と、ユーザによる操作を受けつける操作部と、を備えたコンピュータを、

前記ゲームの仮想空間であるゲームフィールドを含むゲーム用画面を表示する画面表示手段と、

所定のパラメータが設定された第1オブジェクトを前記ゲームフィールド内に射出する射出手段と、

前記ユーザによる前記操作部の操作に応じて前記ゲームフィールド内に配置された第2オブジェクトを動作させる第2オブジェクト動作手段と、

前記射出された第1オブジェクトを少なくとも前記第2オブジェクトの動作に応じて移動させるとともに、少なくとも前記第1オブジェクトに設定されている前記所定のパラメータに基づいて前記ゲームを進行させるゲーム進行手段と、

して機能させ、

前記ゲーム進行手段は、

前記ゲームフィールド内に設置され前記第1オブジェクトと接触した状態になったことに応じて前記パラメータの値を上昇または下降させるパラメータ値変更用オブジェクトが、前記第1オブジェクトと接触した状態となった場合、前記所定のパラメータの値を上昇または下降させたとの前記所定のパラメータの値に基づいて前記第1オブジェクトのレベルを変更し、

前記ゲームフィールド内において少なくとも移動オブジェクトと、前記第1オブジェクトとが接触した状態となったことに応じて、前記第1オブジェクトのレベルに基づいた得点を総得点に反映させ、

前記射出手段は、前記第1オブジェクトが前記移動オブジェクトに接触した状態となるごとに、新たな第1オブジェクトを前記ゲームフィールド内に射出する、

ゲームプログラムである。

【0007】

第2の発明において、前記ゲーム進行手段は、前記第1オブジェクトが前記移動オブジェクトに接触した場合、前記第1オブジェクトを前記ゲームフィールド内から消失させることができる。

【0008】

50

第3の発明において、前記ゲーム進行手段は、前記第1オブジェクトが前記移動オブジェクトに接触した場合、前記第1オブジェクトの前記所定のパラメータを初期化することができる。

【0009】

第4の発明において、前記新たな第1オブジェクトのパラメータは、前記所定のパラメータと異なる得点を得る特殊パラメータとすることができます。

【0010】

第5の発明において、前記ゲーム進行手段は、前記移動オブジェクトが前記第1オブジェクトと接触する前に所定の確率で抽選し、当選した場合、前記移動オブジェクトに前記第1オブジェクトとの接触を防御させる制御を行うことができる。

10

【0011】

第6の発明は、第1～第5の発明のゲームプログラムを記憶した記憶部と、前記ゲームプログラムを実行するコンピュータと、を備えるゲームシステムである。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、ゲーム性を理解することが容易でありながら、戦略性のあるゲームを提供できるゲームプログラムおよびゲームシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本実施の形態に係るゲームプログラムを実行するゲームシステムのハードウェア構成を示すブロック図である。

20

【図2】図1におけるゲーム装置の制御部(CPU)の機能的構成を示すブロック図である。

20

【図3】本実施の形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】本実施の形態におけるゲーム画面の一例を示す図である。

【図5】本実施の形態におけるパラメータ変更処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

[実施形態]

図面を参照して、本発明の実施形態であるゲームプログラムおよびゲームシステムについて説明する。本発明において、下記の本実施形態に記載される事項は一例(代表例)であり、これに限定されるものではない。また、本実施形態に記載されない事項は意識的に除外したものでもない。

30

【0015】

本実施形態において上位概念化して記載された事項は、本実施形態に記載されていない当業者において公知であるものも含み、さらに出願時点において存在し得ないものも含む。また、各フローチャートの処理手順について、本実施形態に限定されるものではなく、各処理を実行する手段および手順などは適宜選択し得るものである。

【0016】

<ゲームの説明>

本発明の実施形態に係るゲームプログラムによって提供されるゲームは、ゲームフィールド内において、ユーザが打球オブジェクト50(第2オブジェクト)を操作して、フィールド55A内に射出されて転がるエサ缶オブジェクト51(第1オブジェクト)を打球して、フィールド55A～55Cのゲームフィールド内を移動したり停止したりしているネコオブジェクト52に接触させる(エサが入っているエサ缶オブジェクト51をエサとして与える)ことによって得点を競うピンボールゲーム様のゲームである。

【0017】

具体的には、例えば、図3に示したように、ユーザは、打球オブジェクト50を操作して、所定のパラメータを備えたエサ缶オブジェクト51を打ち返し、必要に応じて小判オブジェクト53(アイテム)などに接触させ、エサ缶オブジェクト51のパラメータを変

40

50

更させる。

【0018】

また、ユーザは、打球オブジェクト50を操作して、打球したエサ缶オブジェクト51をフィールド55A～55C内にいるネコオブジェクト52に接触させる。この接触により、エサ缶オブジェクト51に設定された所定のパラメータに応じた得点を積み重ねることができる。そして、ゲーム開始から所定時間経過後にゲーム終了となり、積み重ねた得点を総得点(スコア)としてゲーム画面350内的一部に表示する。

【0019】

ここで、ゲームフィールドとは、エサ缶オブジェクト51およびネコオブジェクト52が移動可能なフィールド55A～55Cと、エサ缶オブジェクト51が移動可能な通路63、65、71および落下領域54とを含む仮想空間のことである。10

【0020】

なお、フィールド55Cおよび通路63については、所定条件を満たした場合、シャッター62が下りて、シャッター62側からのみエサ缶オブジェクト51が通路63のレーンに沿って移動(進入)可能となる。これは、障害物オブジェクト68が固定配置されており、出口64へのエサ缶オブジェクト51の進入を阻止するためである。すなわち、エサ缶オブジェクト51にとって、通路63は一方通行となるように設定されている。

【0021】

なお、通路65において、エサ缶オブジェクト51は、出入り口66、67のうちいずれからも進入および退出することができるとともに、通路65のレーンに沿って移動するように設定されている。20

【0022】

また、エサ缶オブジェクト51に設定された所定のパラメータの値は、エサ缶オブジェクト51が、小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59と接触することで変化し(エサとしての価値が上がった状態となる)、得点のアップにつながるように設定されている。

【0023】

<ゲームシステムの説明>

図1を参照して、本発明の実施形態に係るゲームプログラムを実行するゲームシステム1を説明する。ゲームシステム1は、ネットワーク4を介して相互に通信可能なサーバ装置2、ゲーム装置3で構成される。30

【0024】

ゲーム装置3は、インターネット通信などの通信回線32を備え、ネットワーク4に接続することができる。また、このゲーム装置3は、図1に示す各機能を備える。

【0025】

<ゲーム装置の説明>

ゲーム装置3は、たとえば据え置き型のゲーム装置または携帯型ゲーム装置である。また、ゲーム装置3はパソコンコンピュータまたはスマートフォンなどの汎用機器を含む。

【0026】

<ゲーム装置のハードウェア構成>

ゲーム装置3は、上述のゲームを実行するため、図1に示すようにバス30上に制御部31、通信回線32、および記憶部33を備える。

【0027】

制御部31は、CPU310、ROM(フラッシュメモリ)311、RAM312、画像プロセッサ313、音声プロセッサ314および操作部315を備える。

【0028】

CPU310は、後述するように、ゲーム装置3で実行されるゲームを制御する。

【0029】

ROM311には、ゲームプログラムを実行するための基本プログラムなどが記憶され

10

20

30

40

50

ている。

【0030】

RAM312には、CPU310がゲームプログラムを実行する際に使用されるワークエリアが設定される。ワークエリアには、ゲーム進行に伴って発生する各種パラメータなどが含まれる。

【0031】

画像プロセッサ313は、ゲーム画面を生成可能なGPU(Graphics Processing Unit)を備える。画像プロセッサ313には、ビデオRAM(VRAM)34が接続される。VRAM34には表示部35が接続されている。画像プロセッサ313は、CPU310の指示に従って仮想空間および各キャラクタ(オブジェクト)などを含むゲーム画像を動画形式で描画する。画像プロセッサ313にて動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面として表示部35に表示される。10

【0032】

音声プロセッサ314は、ゲーム音声を生成するDSP(Digital Signal Processor)を備える。音声プロセッサ314は、生成したゲーム音声をD/Aコンバータを含むアンプ36に送信する。アンプ36は、この音声信号を増幅してスピーカ37に送信する。

【0033】

操作部315には、コントローラ38が接続されている。コントローラ38は、十字ボタン、プッシュスイッチ、ジョイスティック、マウス、キーボードおよびタッチパネルなどを含む。また、操作部315は、ユーザによるコントローラ38を介した操作信号を検出し、その操作信号をCPU310に送信する。20

【0034】

通信回線32は、インターネット回線などを介してデータ通信を行う。制御部31は、データ通信によってゲーム装置3とサーバ装置2との間で通信を行うことにより、ゲーム進行を実行する(所謂オンラインゲーム)またはゲームプログラムのダウンロードなどを行う。制御部31は、インターネット回線でダウンロードすることのみならず、USBなどのインターフェース経由でゲームプログラムを受信(記憶)することもできる。

【0035】

また、通信回線32は、ゲームプレイに必要なユーザ情報(ユーザIDなど)、ユーザと他のユーザとの関係情報(フレンド情報など)およびゲームスコアなどをサーバ装置2、ゲーム装置3に送信(受信)する。30

【0036】

記憶部33は、ハードディスクまたはメモリーカードなどである。制御部31は、例えば、予めゲームプログラムおよび楽曲データを記憶部33に記憶するほか、サーバ装置2からダウンロードしたゲームプログラムなどを記憶する。また、このゲームプログラムには、プログラム本体のほか、ゲーム進行に必要なキャラクタ(オブジェクト)画像、背景画像、音楽およびステージ画像などの様々なゲームデータが含まれる。

【0037】

また、記憶部33には、例えば、本発明のゲームシステム1を実現するためのゲームプログラムおよびデータ、ならびに、ゲーム進行モジュール、画面表示モジュール、射出モジュール、打球オブジェクト動作モジュール、判定モジュール、演出モジュール、および特典付与モジュールが記憶される。40

【0038】

ゲーム進行モジュールとは、本ゲームのゲーム進行を行うモジュールであって、たとえば、フィールド55Aの外周に沿って設けられた通路71を介して、射出口70からフィールド55A内に射出されたエサ缶オブジェクト51を、打球オブジェクト50の動作に応じて打球した状態として、ゲームフィールド内を移動させる処理を行うモジュールである。

【0039】

10

20

30

40

50

また、ゲーム進行モジュールは、少なくともエサ缶オブジェクト51に設定されている所定のパラメータに基づいてゲームを進行させる処理を行うモジュールである。

【0040】

また、ゲーム進行モジュールは、後述の判定モジュールの処理によって、エサ缶オブジェクト51と、小判オブジェクト53および巨大魚オブジェクト59とが接触したと判定された場合、エサ缶オブジェクト51に設定された所定のパラメータの値を変更させ、所定条件を満たした場合にエサ缶オブジェクト51に関連付けられた得点レベルの情報を上昇させる処理を行うモジュールである。

【0041】

なお、得点レベルとは、エサ缶オブジェクト51をネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点についてのレベルであり、本実施形態においては、例としてレベル1～4が設定されている。

10

【0042】

また、ゲーム進行モジュールは、後述の判定モジュールの処理によって、エサ缶オブジェクト51とネコオブジェクト52とが接触したと判定された場合、エサ缶オブジェクト51をフィールド55A～55C内から消失させ、所定時間内にある場合には、後述の射出モジュールに新たなエサ缶オブジェクト51（初期状態のもの）をフィールド55A内へ射出口70から射出させる処理を行うモジュールである。

【0043】

また、ゲーム進行モジュールは、後述の判定モジュールの処理によって、エサ缶オブジェクト51と、ネズミオブジェクト56A～56Cなどの接触判定がされるその他のオブジェクトとが接触したと判定された場合、ゲーム画面351の画面を変化させる処理などを後述の演出モジュールとともにを行うモジュールである。

20

【0044】

また、ゲーム進行モジュールは、エサ缶オブジェクト51がネコオブジェクト52に接触した際の得点を算出するとともに、総得点（スコア）を計数する処理を行うモジュールである。

【0045】

画面表示モジュールは、ゲーム進行モジュールの処理に伴い、本ゲームのゲーム画面351、352を含むゲーム画面350を表示する処理を行うモジュールである。

30

【0046】

射出モジュールは、ゲーム進行モジュールの処理に伴い、射出口70からフィールド55A内にエサ缶オブジェクト51を射出する処理を行うモジュールである。

【0047】

打球オブジェクト動作モジュールは、操作部315への入力信号に基づいて、バー状の打球オブジェクト50をフィールド55内の下部付近（たとえば、エサ缶オブジェクト51が落下して消失する領域である落下領域54の上部付近）において、所定範囲（落下領域54の直上部付近のみなど）内で上下左右に動作させる処理を行うモジュールである。

【0048】

また、打球オブジェクト動作モジュールは、操作部315への入力信号に基づいて、ピンボールゲームの要領で、打球オブジェクト50を水平に対して所定角度（たとえば20°）まで傾倒させ、エサ缶オブジェクト51をフィールド55内の上部方向などへ打ち返す状態とするための打球オブジェクト50の動作処理を行うモジュールである。

40

【0049】

判定モジュールは、フィールド55A～55C内において、ネコオブジェクト52、小判オブジェクト53、ネズミオブジェクト56（56A～56C）、鈴オブジェクト57、魚オブジェクト58、巨大魚オブジェクト59などに、エサ缶オブジェクト51が接触したか否か判定するモジュールである。なお、特に示さない限り、フィールド55内の壁および通路以外のオブジェクトについては、接触の判定処理はされない。

【0050】

50

ここで、ネズミオブジェクト 56A～56C のそれぞれは、図3および図4に示したように、順に、ゲーム進行モジュールの処理により、フィールド 55A～55C 内の所定箇所に配置固定されており、移動する事がない状態のものである。

【0051】

また、判定モジュールによって、ネズミオブジェクト 56A、56B のいずれにもエサ缶オブジェクト 51 が接触したと判定された場合、ゲーム進行モジュールの処理により、表示状態が変化する（たとえば点灯状態になる）とともに、図3の状態のシャッター 80 が図4に示したように開放され、エサ缶オブジェクト 51 がフィールド 55C に出入りできるようになる。

【0052】

鈴オブジェクト 57 は、ゲーム進行モジュールの処理により、フィールド 55B 内に配置固定されており、移動する事がない状態のものである。また、鈴オブジェクト 57 は、判定モジュールによってエサ缶オブジェクト 51 が接触したと判定された場合、後述の演出モジュールの処理により、鈴の音が発生する処理がなされるよう設定されている。

【0053】

この鈴の音が発生した場合、ゲーム進行モジュールの処理により、ネコオブジェクト 52 が反応して鈴オブジェクト 57 の方向へ所定時間移動する。すなわち、少なくともシャッター 80 の前方部からネコオブジェクト 52 がいなくなる状態を作り出すことが可能になる。

【0054】

魚オブジェクト 58 は、ゲーム進行モジュールの処理により、通路 63 上に複数個が配置固定されており、移動する事がない状態のものである。判定モジュールによって、これら複数個の魚オブジェクト 58 のすべてにエサ缶オブジェクト 51 が接触したと判定された場合、後述の演出モジュールの処理により、図4に示したように、複数個の巨大魚オブジェクト 59 が出現する。巨大魚オブジェクト 59 の出現の処理についての詳細は後述する。

【0055】

演出モジュールとは、エサ缶オブジェクト 51 の移動および他のオブジェクトへの接触時の処理に基づいたゲーム演出の他、あらかじめ設定された条件に合わせて様々な演出を行うモジュールである。たとえば、演出モジュールは、図3におけるネズミオブジェクト 56 のすべて（図3の例では3つ）にエサ缶オブジェクト 51 が接触することによって、シャッター 62 が下りる演出を行う。

【0056】

特典付与モジュールとは、ゲーム内において所定条件を満たした場合に、ユーザに特典を付与した状態（付与可能な状態を含む）とする特典付与処理を行うモジュールである。

【0057】

たとえば、特典付与モジュールは、所定条件（魚オブジェクト 58 のすべてにエサ缶オブジェクト 51 が接触する）を満たした場合、図4に示したように、貯蔵タンク 60 の扉 61 を開いた状態として、フィールド 55 内に、特典である複数の巨大魚オブジェクト 59（小判オブジェクト 53 と同様のアイテム）を貯蔵タンク 60 から噴出させる演出を行う演出モジュールの処理と並行して、複数の巨大魚オブジェクト 59 をユーザに特典として付与した状態（付与可能な状態を含む）とする特典付与処理を行う。

【0058】

なお、上述のゲーム進行モジュールは、エサ缶オブジェクト 51 に設定されている所定のパラメータの値を、小判オブジェクト 53 および巨大魚オブジェクト 59 との接触個数に応じて変更する。

【0059】

具体的には、たとえば、エサ缶オブジェクト 51 が小判オブジェクト 53 の1つまたは巨大魚オブジェクト 59 の1つに接触した場合、ゲーム進行モジュールはパラメータの値を1つ増加させるとともに、ゲージ 90 においてパラメータの値をゲージ量で表す処理を

行う。すなわち、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値は、小判オブジェクト53へ接触するごとに1つずつ増加し、ゲージ90においてパラメータの値がゲージ量で段階的に表示される。

【0060】

なお、エサ缶オブジェクト51が小判オブジェクト53の1つまたは巨大魚オブジェクト59の1つに接触した場合、演出モジュールは、前記接触した小判オブジェクト53をゲームフィールド内から消失させる。巨大魚オブジェクト59の場合も小判オブジェクト53と同様である。ただし、小判オブジェクト53は、消失しても、所定条件(一定時間後、または、エサ缶オブジェクト51が通路65を通過した場合など)を満たした場合、再度出現するように設定されている。

10

【0061】

また、ゲーム進行モジュールは、エサ缶オブジェクト51に設定されている所定のパラメータの値が「5」になった場合、エサ缶オブジェクト51におけるネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点レベルを、たとえば「レベル1」の1点から「レベル2」の5点に変更する。

【0062】

このとき、演出モジュールは、ゲームフィールド内において、初期の「レベル1」のエサ缶オブジェクト51(たとえば、スチール缶のオブジェクト)から、「レベル2」のエサ缶オブジェクト51(たとえば、銅製の缶のオブジェクト)に外観を変化させる演出を行う。

20

【0063】

また、ゲーム進行モジュールは、エサ缶オブジェクト51に設定されている所定のパラメータの値が「10」になった場合、エサ缶オブジェクト51におけるネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点レベルを、たとえば「レベル2」の5点から「レベル3」の10点に変更する。

【0064】

このとき、演出モジュールは、ゲームフィールド内において、「レベル2」のエサ缶オブジェクト51(たとえば、銅製の缶のオブジェクト)から、「レベル3」のエサ缶オブジェクト51(たとえば、銀製の缶のオブジェクト)に外観を変化する演出を行う。

30

【0065】

また、ゲーム進行モジュールは、エサ缶オブジェクト51に設定されている所定のパラメータの値が「15」になった場合、エサ缶オブジェクト51におけるネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点レベルを、たとえば「レベル3」の10点から「レベル4」の15点に変更する。

【0066】

このとき、演出モジュールは、ゲームフィールド内において、「レベル3」のエサ缶オブジェクト51(たとえば、銀製の缶のオブジェクト)から、「レベル4」のエサ缶オブジェクト51(たとえば、金製の缶のオブジェクト)に外観を変化させる演出を行う。

【0067】

上述のようなパラメータに基づいて変化したエサ缶オブジェクト51についての得点レベルの変更処理およびエサ缶オブジェクト51の外観変化演出の処理は、エサ缶オブジェクト51がネコオブジェクト52に接触するまで、または、エサ缶オブジェクト51が落下領域54を介してゲームフィールドから退場するまで継続される。

40

【0068】

<ゲーム装置の制御部の機能的構成>

図2は、ゲーム装置3の制御部31(CPU310)の機能的構成を示すブロック図である。ゲーム装置3は、記憶部33に記憶された上述の各種モジュールを実行することで、ゲーム進行手段31A、画面表示手段31B、射出手段31C、打球オブジェクト動作手段31D、判定手段31E、演出手段31F、および特典付与手段31Gとして機能する。

50

【0069】

ゲーム進行手段31Aは、ゲームデータに含まれるゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部33から読み出し、二次元または三次元の仮想ゲーム空間を生成する。

【0070】

さらに、ゲーム進行手段31Aは、仮想空間（ゲームフィールド）を生成し、その仮想空間（ゲームフィールド）に、打球オブジェクト50、エサ缶オブジェクト51、ネコオブジェクト52、小判オブジェクト53、ネズミオブジェクト56（56A～56C）、鈴オブジェクト57、魚オブジェクト58、障害物オブジェクト68などを配置する。

【0071】

また、ゲーム進行手段31Aは、自ゲーム装置3に接続されるコントローラ38への操作信号、および、ゲームの進行状況に応じて、仮想空間（ゲームフィールド）における打球オブジェクト50の動作、および、ネコオブジェクト52の行動などを制御する。

10

【0072】

ゲーム進行手段31Aは、ゲーム進行手段31Aにおいて生成された仮想空間（ゲームフィールド）およびキャラクタをゲーム画面として表示部35に表示するための情報を生成する。これらの情報に従って、画面表示手段31Bは、画像プロセッサ313によりゲーム画像を描画させる。

【0073】

例えば、ゲーム進行手段31Aは、本ゲームのゲーム画面として、図3および図4に示すように、エサ缶オブジェクト51およびネコオブジェクト52が移動可能なフィールド55A～55Cと、エサ缶オブジェクト51が移動可能な通路63、65、71および落下領域54とを含むゲーム画面351を表示部35に表示するための情報を生成する。

20

【0074】

さらに、ゲーム進行手段31Aは、フィールド55A～55Cおよび通路63、65、71などにおいて、打球オブジェクト50、ネコオブジェクト52、小判オブジェクト53、ネズミオブジェクト56（56A～56C）、鈴オブジェクト57、魚オブジェクト58、障害物オブジェクト68などを配置するゲーム画面351をゲーム画面350の一部として表示部35に表示するための情報を生成する。

【0075】

なお、フィールド55A～55Cおよび通路63、65、71は、ゲーム画面351上部から下部にかけてピンボールゲーム様に傾倒しており、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51について、重力、摩擦力、反発力などの物理法則を考慮した動作をするように制御する。

30

【0076】

また、ゲーム進行手段31Aは、本ゲームの残り時間を示す表示窓353および本ゲームの総得点であるスコアを示す表示窓354を配置するゲーム画面352をゲーム画面350の一部として表示部35に表示するための画面表示情報を生成する。そして、ゲーム進行手段31Aは、生成した画面表示情報を画面表示手段31Bに送信する。

【0077】

また、ゲーム進行手段31Aは、ユーザの操作に基づいて本ゲームが開始されてから、プレイできる時間（所定時間（たとえば120秒））が経過したか否かを判定する。そして、ゲーム進行手段31Aは、所定時間が経過した場合、本ゲームを終了させる。

40

【0078】

また、ゲーム進行手段31Aは、操作部315への入力信号に基づいて、ゲームフィールド内において、打球オブジェクト50を動作させるとともに、打球オブジェクト50の動作に合わせてエサ缶オブジェクト51を移動させる。また、ゲーム進行手段31Aは、フィールド55A～55C内において、ネコオブジェクト52を無作為に移動させたり停止させたりする。

【0079】

50

また、ゲーム進行手段31Aは、後述の判定手段31Eにより、エサ缶オブジェクト51とネコオブジェクト52とが接触したと判定され、後述の第1接触信号を受信した場合、エサ缶オブジェクト51をフィールド55A～55C内から消失させ、ゲームが終了していない場合には、射出手段31Cに射出信号を送信し、新たなエサ缶オブジェクト51(初期状態のもの)をフィールド55A内に射出口70から射出させる処理を行う。

【0080】

また、ゲーム進行手段31Aは、後述の判定手段31Eにより、エサ缶オブジェクト51と、小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59とが接触したと判定され、後述の第2接触信号を受信した場合、エサ缶オブジェクト51に設定された所定のパラメータの値を変更する。

10

【0081】

また、ゲーム進行手段31Aは、後述の判定手段31Eにより、エサ缶オブジェクト51とネズミオブジェクト56A、56Bとが接触した(接触順は問わない)と判定され、後述の第3接触信号を受信した場合、図4に示したように、シャッター80を開く(たとえば下降させる)。

【0082】

このとき、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51が接触したネズミオブジェクト56A、56Bを画面表示手段31Bに命じて点灯させるとともに、エサ缶オブジェクト51がフィールド55Cに出入り可能な状態にする。これにより、エサ缶オブジェクト51がネズミオブジェクト56A、56Bに接触したことをユーザに報知することができるとともに、エサ缶オブジェクト51がフィールド55C内のネズミオブジェクト56Cなどに接触可能な状態となる。

20

【0083】

また、ゲーム進行手段31Aは、後述の判定手段31Eにより、エサ缶オブジェクト51と鈴オブジェクト57とが接触したと判定され、後述の第4接触信号を受信した場合、所定時間に限り、ネコオブジェクト52を鈴オブジェクト57の方向に移動させる。これにより、シャッター80の前からネコオブジェクト52が少なくとも一時的にいなくなる状態となる。

【0084】

また、ゲーム進行手段31Aは、判定手段31Eから第1接触信号を受信した場合、エサ缶オブジェクト51がネコオブジェクト52に接触したとして、エサ缶オブジェクト51に設定されたパラメータの値に基づいて得点を算出するとともに、総得点(スコア)を計数する。

30

【0085】

画面表示手段31Bは、ゲーム進行手段31Aから受信した画面表示情報に基づいて、本ゲームのゲーム画面351、352を含むゲーム画面350を表示する処理を行う。

【0086】

射出手段31Cは、ゲーム進行手段31Aから受信した射出信号に基づいて、射出口70からフィールド55A内にエサ缶オブジェクト51を射出する処理を行う。

40

【0087】

また、打球オブジェクト動作手段31Dは、操作部315への入力信号に基づいて、ピンボールゲームの要領で、打球オブジェクト50を水平に対して所定角度(たとえば20°)まで傾倒させ、エサ缶オブジェクト51をフィールド55内の上部方向などへ打ち返す状態とするための打球オブジェクト50の動作処理を行う。このとき、ゲーム進行手段31Aは、打球オブジェクト動作手段31Dの動作に合わせて、エサ缶オブジェクト51をフィールド55内の上部方向などへ移動させる。

【0088】

判定手段31Eは、フィールド55A～55C内において、ネコオブジェクト52、小判オブジェクト53、ネズミオブジェクト56(56A～56C)、鈴オブジェクト57、魚オブジェクト58、巨大魚オブジェクト59などに、エサ缶オブジェクト51が接触

50

したか否か判定する。なお、特に示さない限り、フィールド 5 5 内の他のオブジェクトについては、接触の判定処理はされない。

【0089】

また、判定手段 3 1 E は、エサ缶オブジェクト 5 1 がネコオブジェクト 5 2 に接触したと判定した場合、第 1 接触信号をゲーム進行手段 3 1 A などに送信する。

【0090】

また、判定手段 3 1 E は、エサ缶オブジェクト 5 1 が小判オブジェクト 5 3 または巨大魚オブジェクト 5 9 に接触したと判定した場合、第 2 接触信号をゲーム進行手段 3 1 A などに送信する。

【0091】

また、判定手段 3 1 E は、エサ缶オブジェクト 5 1 がネズミオブジェクト 5 6 A、5 6 B のいずれにも接触した（接触順は問わない）と判定した場合、第 3 接触信号をゲーム進行手段 3 1 A などに送信する。

【0092】

また、判定手段 3 1 E は、エサ缶オブジェクト 5 1 が鈴オブジェクト 5 7 に接触したと判定した場合、第 4 接触信号をゲーム進行手段 3 1 A、演出手段 3 1 F などに送信する。

【0093】

また、判定手段 3 1 E は、エサ缶オブジェクト 5 1 が魚オブジェクト 5 8 に接触したと判定した場合、第 5 接触信号をゲーム進行手段 3 1 A などに送信する。

【0094】

また、判定手段 3 1 E は、エサ缶オブジェクト 5 1 が魚オブジェクト 5 8 のすべてに接触したと判定した場合、巨大魚演出信号を演出手段 3 1 F、得点付与手段 3 1 G などに送信する。

【0095】

演出手段 3 1 F は、ゲーム進行手段 3 1 A から必要な情報を受信するとともに、判定手段 3 1 E から各信号または情報を受信し、ゲームの進行状況に応じてゲーム演出を行い、表示部 3 5 に表示させる。

【0096】

例えば、演出手段 3 1 F は、ゲーム進行手段 3 1 A がエサ缶オブジェクト 5 1 に設定された所定のパラメータの値を変更した場合、ゲージ 9 0 のゲージ量をパラメータの値に合わせて増加させる。

【0097】

また、演出手段 3 1 F は、パラメータの値の変更の程度に合わせて段階的に、エサ缶オブジェクト 5 1 の外観を変化させる演出を行う。具体的には、演出手段 3 1 F は、パラメータに設定されているレベルが「レベル 1」から「レベル 2」に変更した情報をゲーム進行手段 3 1 A から受信した場合、初期の「レベル 1」のエサ缶オブジェクト 5 1（たとえば、スチール缶のオブジェクト）から、「レベル 2」のエサ缶オブジェクト 5 1（たとえば、銅製の缶のオブジェクト）に外観を変化させる演出を行う。

【0098】

同様に、演出手段 3 1 F は、パラメータに設定されているレベルが「レベル 2」から「レベル 3」に変更した情報をゲーム進行手段 3 1 A から受信した場合、「レベル 2」のエサ缶オブジェクト 5 1（たとえば、銅製の缶のオブジェクト）から、「レベル 3」のエサ缶オブジェクト 5 1（たとえば、銀製の缶のオブジェクト）に外観を変化させる演出を行う。

【0099】

また、演出手段 3 1 F は、パラメータに設定されているレベルが「レベル 3」から「レベル 4」に変更した情報をゲーム進行手段 3 1 A から受信した場合、「レベル 3」のエサ缶オブジェクト 5 1（たとえば、銀製の缶のオブジェクト）から、「レベル 4」のエサ缶オブジェクト 5 1（たとえば、金製の缶のオブジェクト）に外観を変化させる演出を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 0 】

また、演出手段 3 1 F は、エサ缶オブジェクト 5 1 が鈴オブジェクト 5 7 に接触した場合に、判定手段 3 1 E から第 4 接触信号を受信する。そして、第 4 接触信号を受信した演出手段 3 1 F は、エサ缶オブジェクト 5 1 が鈴オブジェクト 5 7 に接触したときから所定時間中、鈴が鳴った音を発音させる演出を行う。具体的には、演出手段 3 1 F は、たとえば 5 秒間、鈴が鳴った音の再生を行うための情報を生成し、その情報を音声プロセッサ 3 1 4 に送信する。

【 0 1 0 1 】

また、演出手段 3 1 F は、エサ缶オブジェクト 5 1 がネズミオブジェクト 5 6 C に接触した場合、図 4 に示したように、シャッター 6 2 を開く（たとえば下降させる）演出を行う。具体的には、演出手段 3 1 F は、シャッター 6 2 を開く演出画像の表示および演出音の再生を行うための情報を生成し、その情報を画像プロセッサ 3 1 3 および音声プロセッサ 3 1 4 に送信する。

【 0 1 0 2 】

このとき、ゲーム進行手段 3 1 A は、エサ缶オブジェクト 5 1 が接触したネズミオブジェクト 5 6 C を画面表示手段 3 1 B に命じて点灯させるとともに、エサ缶オブジェクト 5 1 が通路 6 3 を通過可能な状態にする。これにより、エサ缶オブジェクト 5 1 がネズミオブジェクト 5 6 C に接触したことをユーザに報知することができるとともに、エサ缶オブジェクト 5 1 が通路 6 3 上の魚オブジェクト 5 8 に接触可能な状態となる。

【 0 1 0 3 】

特典付与手段 3 1 G は、エサ缶オブジェクト 5 1 が通路 6 3 上の魚オブジェクト 5 8 すべてと接触した場合、判定手段 3 1 E から巨大魚演出信号を受信する。そして、巨大魚演出信号を受信した特典付与手段 3 1 G は、複数の巨大魚オブジェクト 5 9 をユーザに特典として付与した状態（特典付与前の「特典付与可能な状態」を含む）とする特典付与処理を行う。

【 0 1 0 4 】

また、特典付与手段 3 1 G は、図 4 に示したように、貯蔵タンク 6 0 の扉 6 1 を開いた状態として、複数の巨大魚オブジェクト 5 9 を貯蔵タンク 6 0 からフィールド 5 5 A 内に向かって噴出させ、これらの巨大魚オブジェクト 5 9 をフィールド 5 5 A 上に展開する演出を演出手段 3 1 F に行わせる。

【 0 1 0 5 】

ここで、具体的には、演出手段 3 1 F は、扉を開いて複数の巨大魚オブジェクト 5 9 を貯蔵タンク 6 0 からフィールド 5 5 A 内に向かって噴出させる演出画像の表示および演出音の再生を行うための情報を生成し、その情報を画像プロセッサ 3 1 3 および音声プロセッサ 3 1 4 に送信する。

【 0 1 0 6 】

なお、特典付与手段 3 1 G が処理を実行する前にあいて、ゲーム進行手段 3 1 A は、エサ缶オブジェクト 5 1 が通路 6 3 を通過可能な状態にしているとともに、エサ缶オブジェクト 5 1 が魚オブジェクト 5 8 に接触した場合、この接触した魚オブジェクト 5 8 を画面表示手段 3 1 B に命じて点灯させる設定になっている。

【 0 1 0 7 】

ここで、フィールド 5 5 A 内において、巨大魚オブジェクト 5 9 をネコオブジェクト 5 2 が食べる（接触する）か、エサ缶オブジェクト 5 1 に取得（接触）させたと判定手段 3 1 E が判定した場合、ゲーム進行手段 3 1 A は、その巨大魚オブジェクト 5 9 を消失させ、巨大魚オブジェクト 5 9 のすべてが消失した場合、扉 6 1、シャッター 6 2、8 0 を図 3 の初期状態に戻して閉じられた状態にする処理が実行される。

【 0 1 0 8 】

また、巨大魚オブジェクト 5 9 は、所定時間内にネコオブジェクト 5 2 が食べるか、エサ缶オブジェクト 5 1 に取得させることができなかった場合、ゲーム進行手段 3 1 A により消滅する処理が実行される。

10

20

30

40

50

【0109】

< パラメータ変更処理について >

以下、図5を参照して、ゲーム装置3におけるパラメータ変更処理について説明する。

【0110】

まず、判定手段31Eは、エサ缶オブジェクト51が小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59に接触した状態であるか否かを判定する(ステップS1)。

【0111】

判定手段31Eにより、エサ缶オブジェクト51が小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59に接触した状態でないと判定された場合(ステップS1: NO)、ステップS1の処理に戻る。

10

【0112】

一方、判定手段31Eにより、エサ缶オブジェクト51が小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59に接触した状態であると判定された場合(ステップS1: YES)、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第1所定値(図5の例では「5」)以上であるか否か判定する(ステップS2)。

【0113】

ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第1所定値以上でないと判定された場合(ステップS2: NO)、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第2所定値(図5の例では「4」)であるか否か判定する(ステップS3)。

20

【0114】

ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第2所定値でないと判定された場合(ステップS3: NO)、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して(ステップS5)、本処理は終了する。

【0115】

一方、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第2所定値であると判定された場合(ステップS3: YES)、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して、ネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点のレベル(得点レベル)を「レベル2」に変更する(ステップS4)。そして、本処理は終了する。

30

【0116】

具体的には、たとえば、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が「4」であると判定された場合、ゲーム進行手段31Aは、たとえば、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して「5」にすることによって、ネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点が「1」である「レベル1」から、得点が「5」になる「レベル2」に情報を変更し、このエサ缶オブジェクト51の得点レベルについての情報を更新したあと、本処理は終了する。

【0117】

次に、ステップS2に戻って、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第1所定値以上であると判定された場合(ステップS2: YES)、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第3所定値(図5の例では「10」)以上であるか否か判定する(ステップS6)。

40

【0118】

ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第3所定値以上でないと判定された場合(ステップS6: NO)、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第4所定値(図5の例では「9」)であるか否か判定する(ステップS7)。

【0119】

ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第4

50

所定値でないと判定された場合（ステップS7：NO）、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して（ステップS9）、本処理は終了する。

【0120】

一方、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第4所定値であると判定された場合（ステップS7：YES）、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して、ネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点のレベル（得点レベル）を「レベル3」に変更する（ステップS8）。そして、本処理は終了する。

【0121】

具体的には、たとえば、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が「9」であると判定された場合、ゲーム進行手段31Aは、たとえば、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して「10」にすることによって、ネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点が「5」である「レベル2」から、得点が「10」になる「レベル3」に情報を変更し、このエサ缶オブジェクト51の得点レベルについての情報を更新したあと、本処理は終了する。

【0122】

次に、ステップS6に戻って、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第3所定値以上であると判定された場合（ステップS6：YES）、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第5所定値（図5の例では「15」）以上であるか否か判定する（ステップS10）。

【0123】

ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第5所定値以上であると判定された場合（ステップS10：YES）、本処理は終了する。

【0124】

一方、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第5所定値以上でないと判定された場合（ステップS10：NO）、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第6所定値（図5の例では「14」）であるか否か判定する（ステップS11）。

【0125】

ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第6所定値でないと判定された場合（ステップS11：NO）、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して（ステップS13）、本処理は終了する。

【0126】

一方、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が第6所定値であると判定された場合（ステップS11：YES）、ゲーム進行手段31Aは、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して、ネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点のレベル（得点レベル）を「レベル4」に変更する（ステップS12）。そして、本処理は終了する。

【0127】

具体的には、たとえば、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51のパラメータの現在の値が「14」であると判定された場合、ゲーム進行手段31Aは、たとえば、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を1増加して「15」にすることによって、ネコオブジェクト52に接触させた場合に得られる得点が「10」である「レベル3」から、得点が「15」になる「レベル4」に情報を変更し、このエサ缶オブジェクト51の得点レベルについての情報を更新したあと、本処理は終了する。

【0128】

以上をまとめると、本実施形態のゲームプログラムは、ゲーム進行に関連する種々の情報を有した記憶部33と、ユーザによる操作を受けつける操作部（コントローラ38）と

10

20

30

40

50

、を備えたコンピュータを、

仮想空間であるゲームフィールド（フィールド55A～55C、通路63、65、71、射出口70、など）を含むゲーム画面350（ゲーム画面351、352）を表示する画面表示手段31Bと、

所定のパラメータが設定された第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）をゲームフィールド内に射出する射出手段31Cと、

ユーザによる操作部（コントローラ38）の操作に応じてゲームフィールド（フィールド55A～55C、通路63、65、71、射出口70、など）内に配置された第2オブジェクト（打球オブジェクト50）を動作させる第2オブジェクト（打球オブジェクト）動作手段31Dと、

射出された第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）を少なくとも第2オブジェクト（打球オブジェクト50）の動作に応じて移動させるとともに、少なくとも第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）に設定されている所定のパラメータに基づいてゲームを進行させるゲーム進行手段31Aと、

して機能させ、

ゲーム進行手段31Aは、

ゲームフィールド（フィールド55A～55C、通路63、65、71、射出口70、など）内に設置され第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）と接触した状態になったことに応じてパラメータの値を上昇または下降させるパラメータ値変更用オブジェクト（小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59）が、第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）に接触した状態となった場合、前記所定のパラメータの値を上昇させたあとの前記所定のパラメータの値に基づいて前記第1オブジェクトのレベルを変更し、

ゲームフィールド（フィールド55A～55C、通路63、65、71、射出口70、など）内において少なくとも移動する移動オブジェクト（ネコオブジェクト52）と、第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）とが接触した状態となったことに応じて、第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）のレベルに基づいた得点を総得点に反映させ、

射出手段31Cは、第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）が移動オブジェクト（ネコオブジェクト52）に接触した状態となるごとに、新たな第1オブジェクト（エサ缶オブジェクト51）をゲームフィールド（フィールド55A～55C、通路63、65、71、射出口70、など）内に射出する、ものである。

【0129】

[発明の効果]

本実施形態のゲームプログラムによれば、ゲーム性を理解することが容易でありながら、戦略性のあるゲームを提供できるゲームプログラムおよびゲームシステムを提供できる。

【0130】

[他の実施形態]

前記実施形態においては、ピンボールゲーム様のゲームに本発明が適用される場合について説明したが、これに限られない。たとえば、本発明は、シューティングゲーム、スポーツゲームなど、他のゲームにも適用できる。

【0131】

前記実施形態においては、エサ缶オブジェクト51がネコオブジェクト52に接触した場合、消失するものであったが、消失せずに、たとえば、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値およびレベルを初期化するものであってもよい。初期化としては、前記実施形態を例にすると、パラメータの値を「1」、レベルを「レベル1」とすることができます。

【0132】

前記実施形態においては、ゲーム開始から所定時間経過後にゲームが終了する制限時間があるものであったが、これに限られない。たとえば、3つのエサ缶オブジェクト51が落下領域54から下部に落下してしまうまでゲームプレイを継続できるなど、時間にとら

10

20

30

40

50

われないものであってもよい。

【0133】

前記実施形態において、難易度を複数段階に設けたゲームとしてもよい。ここで、難易度の設定は、たとえば、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値の上昇または下降の条件について変化を与えることによって達成してもよい。

【0134】

前記実施形態において、ネコオブジェクト52の代わりにイヌオブジェクトを用いてもよいし、複数のネコオブジェクト52、イヌオブジェクトなどをフィールド内に登場させるゲームとしてもよい。このとき、オブジェクトの種類によって、エサ缶オブジェクト51を接触させた場合の得点が異なるものであってもよい。

10

【0135】

前記実施形態において、ネコオブジェクト52は移動したり停止したりするものであったが、移動のみしているものでもよい。また、ネコオブジェクト52がフィールド内において瞬間移動する場合があるようなゲームであってもよい。

【0136】

前記実施形態において、ネコオブジェクト52は特定場所に到達すると、所定のアクション（ポーズなど）をして、表示形態が変化するものであってもよい。

【0137】

前記実施形態においては、スコアの得点を競うゲームであったが、これに限られない。たとえば、ネコオブジェクト52に、エサが入っているエサ缶オブジェクト51をエサとして与えるごとに、ネコオブジェクト52の外観を変化させる表示を行い、この変化したネコオブジェクト52の外観によって評価して競うゲームとしてもよい。

20

【0138】

前記実施形態においては、ゲームフィールドが1つだけであったが、複数のゲームフィールドがあり、これらのゲームフィールドからユーザが選択してプレイしてもよい。たとえば、イヌステージ、キジステージなど、様々な動物をモチーフにしたゲームフィールドであってもよい。

【0139】

前記実施形態においては、エサ缶オブジェクト51が消失した場合、初期状態の新たなエサ缶オブジェクト51が射出口70から射出されるものであったが、これに限られない。たとえば、エサ缶オブジェクト51が消失した場合、得点が2倍になる、移動スピードが遅い、または複数に分裂するなどの特殊なパラメータを有した新たなエサ缶オブジェクトが選択され、射出口70から射出されるものであってもよい。

30

【0140】

前記実施形態において、打球オブジェクト50はバー状のものであったが、これに限られない。たとえば、ピンボールゲームでよく用いられるフリッパー式などの打球オブジェクトなど、どのような形状・様式のものであってもよい。また、複数の打球オブジェクトをゲーム内に設定しておき、ユーザによって選択できるようにしておいてもよい。

【0141】

前記実施形態において、エサ缶オブジェクト51、ネコオブジェクト52の形態を複数設定しておき、ユーザによって選択できるようにしておいてもよい。たとえば、エサ缶オブジェクト51の外観の種類、パラメータの種類、ネコオブジェクト52の外観（ネコとしての種類、衣装など）、移動パターン、などを設定しておき、ユーザが自由に選択できるようにする。

40

【0142】

前記実施形態においては、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を上昇させることによって、エサ缶オブジェクト51の得点レベルをレベル4まで上昇できるものであったがこれに限られない。たとえば、エサ缶オブジェクト51の得点レベルの上限に限界がなく、レベル5以上になるゲームであってもよい。

【0143】

50

前記実施形態においては、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を上昇させることによって、得点レベルをレベル4まで上昇できるものであったが、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値を下降させるオブジェクト(アイテム)がフィールド内に設けられ、エサ缶オブジェクト51のパラメータの値が所定値を下回った場合、ゲーム進行手段31Aにより、エサ缶オブジェクト51の得点レベルを下降させる処理が行われるものであってもよい。また、エサ缶オブジェクト51の得点レベル自体を下降させるオブジェクト(アイテム)がフィールド内に設けられていてもよい。

【0144】

前記実施形態においては、ゲーム開始から所定時間経過後にゲームが終了するものであったが、時間延長してプレイできるアイテムオブジェクトをフィールド内に設置、または所定条件を満たした場合に出現させるものであってもよい。

10

【0145】

前記実施形態において、ネコオブジェクト52はエサ缶オブジェクト51との接触を阻止することができるものでなかったが、一定の確率で、ネコオブジェクト52がエサ缶オブジェクト51との接触を阻止するものであってもよい。たとえば、ゲーム進行手段31Aにおいてあらかじめ抽選を行っておき、当選した場合、ネコオブジェクト52にエサ缶オブジェクト51が近づいてきた際、演出手段31Fによって、ネコオブジェクト52が手でパンチして胴体に接触することを阻止するなどの演出処理を行うとともに、ゲーム進行手段31Aによりパラメータの値が変化しないように処理するなどしてもよい。

20

【0146】

前記実施形態においては、アイテムオブジェクトなどは存在しなかったが、様々な効果を備えたアイテムオブジェクトを用いたゲームとしてもよい。

【0147】

たとえば、エサ缶オブジェクト51と接触することで、一定時間得点が2倍になるアイテムオブジェクト(たとえば、マタタビオブジェクト)がフィールド内に出現してもよい。

【0148】

また、たとえば、エサ缶オブジェクト51と接触することで、一定時間、ネコオブジェクト52を停止させることができるアイテムオブジェクト(たとえば、マタタビオブジェクト)がフィールド内に出現してもよい。

30

【0149】

前記実施形態においては、得点に影響を与えるようなネコオブジェクト52の形態変化があってもよい。たとえば、所定条件を満たした場合(所定確率での抽選に当選した場合または鈴オブジェクト57が鳴った場合など)に、ネコオブジェクト52の状態が変化している(たとえば、舌を出している)間、ゲーム進行手段31Aにより得点が2倍になる処理がされてもよい。

【0150】

また、ネコオブジェクト52の形態変化については、ネコオブジェクト52がエサ缶オブジェクト51または巨大魚オブジェクト59に接触してエサを獲得した場合にサイズが大きくなつて、エサ缶オブジェクト51を小判オブジェクト53に接触させて得点レベルを上昇させる邪魔をするようにしてもよい。このとき、ネコオブジェクト52のサイズの上限をあらかじめ設定しておくことが好ましい。

40

【0151】

また、ネコオブジェクト52の形態変化については、スコアの得点またはエサ缶オブジェクトの外観(前記実施形態のエサ缶オブジェクト51の得点レベルによって変化した銅、銀、金など)に応じて、表情が変化するようなものであってもよい。

【0152】

前記実施形態においては、小判オブジェクト53または巨大魚オブジェクト59に接触させた場合にのみ、パラメータの値を上昇させるものであったが、これに限られない。たとえば、他のアイテムオブジェクトをフィールド内に設置し、そのアイテムオブジェクト

50

によってもパラメータの値が上昇したり下降したりするものであってもよい。

【0153】

前記実施形態において、エサ缶オブジェクト51またはネコオブジェクト52がフィールド内に設けられたワープゾーンを用いて、フィールド内のある場所から他の場所へと移動するものであってもよい。

【0154】

前記実施形態においては、所定条件を満たした場合、ネコオブジェクト52のお気に入りオブジェクト（たとえば、猫じゃらし、玉などのアイテムオブジェクト）を取得して、取得したアイテムオブジェクトの中からユーザが選択し、ネコオブジェクト52に与えることによって、得点がアップするようにしてもよい。

10

【0155】

前記実施形態において、ネコオブジェクト52のお気に入りの色（前記実施形態のエサ缶オブジェクト51の得点レベルによって変化した銅、銀、金のいずれか1つなど）のエサ缶オブジェクト51があって、そのお気に入りの色のエサ缶オブジェクト51をネコオブジェクト52に接触させた場合、得点がアップするようにしてもよい。

【0156】

前記実施形態において、ゴミ箱オブジェクトをフィールド内に設置し、このゴミ箱オブジェクトにエサ缶オブジェクト51を接触させた場合、エサ缶オブジェクト51を消失させるか得点レベルを低下させることとしてもよい。

20

【0157】

前記実施形態においては、一人プレイ用のゲームについて説明したが、二人以上でプレイするゲームであってもよい。たとえば、ユーザそれぞれの飼い猫として関連づけられたネコオブジェクトがプレイヤの数だけフィールド内に存在し、相手のネコオブジェクトに自分のエサ缶オブジェクトを接触させた場合、その相手のネコオブジェクトにエサを与えたこととして、その相手のネコオブジェクトに係るユーザの得点となるようにしてもよい。

【0158】

前記実施形態における前記ゲーム空間（ゲームフィールド）は、2次元空間に限らず、3次元空間であってもよい。

30

【0159】

これらの他の実施形態を採用した場合においても、本発明の作用効果は發揮される。また、本実施形態と他の実施形態、および他の実施形態同士を適宜組み合わせることも可能である。

【符号の説明】

【0160】

1 ゲームシステム

2 サーバ装置

3 ゲーム装置

3 1 制御部

3 1 0 C P U

3 1 A ゲーム進行手段

3 1 B 画面表示手段

3 1 C 射出手段

3 1 D 打球オブジェクト動作手段

3 1 E 判定手段

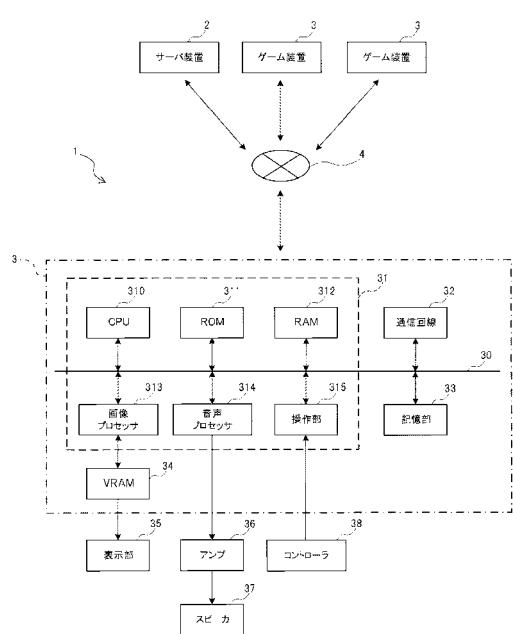
3 1 F 演出手段

3 1 G 特典付与手段

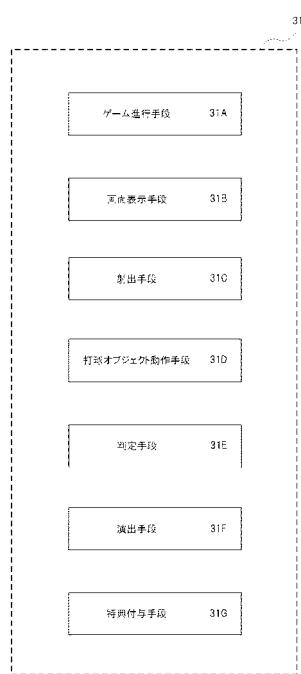
4 ネットワーク

40

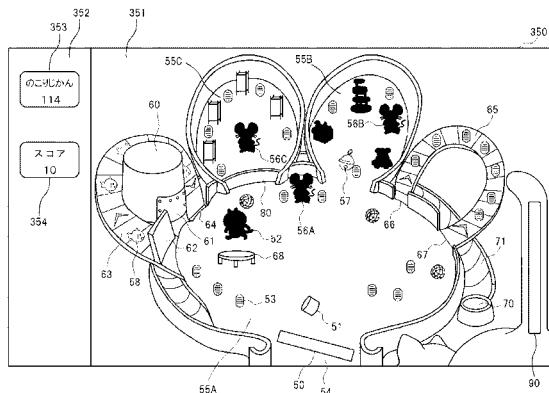
【図1】



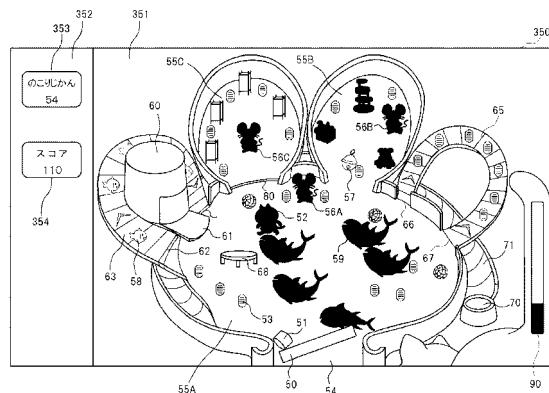
【図2】



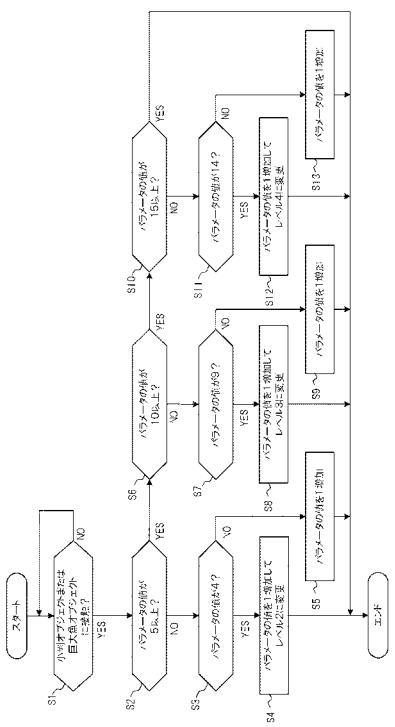
【図3】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

(72)発明者 柳原 拓哉
大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

(72)発明者 七里 涼
大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

(72)発明者 土谷 茉
大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

(72)発明者 野上 真生
大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

(72)発明者 松田 海里
大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

(72)発明者 森田 隆太
大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内