

【公報種別】特許公報の訂正

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和4年5月6日(2022.5.6)

【特許番号】特許第7050869号(P7050869)

【登録日】令和4年3月31日(2022.3.31)

【特許公報発行日】令和4年4月8日(2022.4.8)

【年通号数】登録公報(特許)2022-061

【出願番号】特願2020-151822(P2020-151822)

【訂正要旨】特許権者の住所の誤載により、下記のとおり全文を訂正する。

10

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

A 6 3 F 13/818(2014.01)

A 6 3 F 13/44(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/818

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/55

20

【記】別紙のとおり

30

40

50

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7050869号

(P7050869)

(45)発行日 令和4年4月8日(2022.4.8)

(24)登録日 令和4年3月31日(2022.3.31)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/818 (2014.01)

A 6 3 F 13/818

A 6 3 F 13/44 (2014.01)

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/53

請求項の数 14 (全49頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2020-151822(P2020-151822)

(22)出願日 令和2年9月10日(2020.9.10)

(62)分割の表示 特願2018-101068(P2018-101068

)の分割

原出願日 平成30年5月25日(2018.5.25)

(65)公開番号 特開2020-195867(P2020-195867

A)

(43)公開日 令和2年12月10日(2020.12.10)

審査請求日 令和2年11月25日(2020.11.25)

(73)特許権者 504437801

グリー株式会社

東京都港区六本木六丁目11番1号

(74)代理人 100196829

弁理士 中澤 言一

(72)発明者 阿部 善一

東京都港区六本木六丁目10番1号 グ

リー株式会社内

審査官 岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 制御方法、情報処理装置及び制御プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部を有し、複数のプレイヤにゲームを提供する情報処理装置の制御方法であって、前記複数のプレイヤのそれぞれに関連付けられた複数種類のプレイヤオブジェクトに関する情報と、ゲームオブジェクトに関する情報と、を前記記憶部に記憶し、前記複数のプレイヤごとに、プレイヤに関連付けられた前記複数種類のプレイヤオブジェクトの中から選択されたプレイヤオブジェクトと前記ゲームオブジェクトとの関係に応じて、プレイヤの第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定し、前記複数のプレイヤが参加する前記ゲームが開始された場合、前記複数のプレイヤに共通のゲームフィールドの少なくとも一部と、前記ゲームフィールド上の前記複数のプレイヤのそれぞれのプレイヤオブジェクトを示す画像とを、各プレイヤの端末装置に表示させ、前記複数のプレイヤごとに、プレイヤの前記第1のパラメータとプレイヤの指示とに応じて進行する第1のゲームを実行し、前記第1のゲームに関する所定条件が満たされた場合、前記第2のパラメータに基づいて進行する第2のゲームを実行する、ことを含む制御方法。

【請求項2】

前記第1のゲームの実行において、プレイヤの前記第1のパラメータに基づいて移動する特定のオブジェクトを示す画像を表示し、

前記第 1 のゲームに関する所定条件は、前記特定のオブジェクトの移動に応じた所定のタイミングに、前記プレイヤーの指示に基づく第 1 のゲーム入力を受け付けたことである、請求項 1 に記載の制御方法。

【請求項 3】

前記ゲームオブジェクトに関する情報には、前記ゲームオブジェクトを示す画像の情報及び前記ゲームオブジェクトのパラメータを示す情報が含まれ、

前記第 2 のゲームの進行中において、

前記第 2 のパラメータに基づいて移動する前記ゲームオブジェクトを示す画像を表示させ、前記ゲームオブジェクトの表示位置と、前記プレイヤーによる第 2 のゲーム入力を受け付けたタイミングとに基づいて、前記ゲームオブジェクトのパラメータを変更し、
変更した前記パラメータに関する所定のゲーム終了条件が満たされた場合、前記プレイヤーに対して特典を関連づける、請求項 1 又は 2 に記載の制御方法。

10

【請求項 4】

前記複数のプレイヤーの内のいずれかのプレイヤーによって特定のゲーム媒体が選択された場合、前記特定のゲーム媒体に対応する所定のゲーム効果が発生させることを含む、請求項 3 に記載の制御方法。

【請求項 5】

前記所定のゲーム効果は、前記特定のゲーム媒体を選択したプレイヤーによって指定された、前記ゲームフィールド内の領域に、前記ゲームオブジェクトを示す画像を移動させることである、請求項 4 に記載の制御方法。

20

【請求項 6】

前記所定のゲーム効果は、前記特定のゲーム媒体を選択したプレイヤーによって指定された、前記ゲームフィールド内の領域において、前記ゲームオブジェクトを示す画像を表示しないことである、請求項 4 に記載の制御方法。

【請求項 7】

前記所定のゲーム効果は、前記ゲームオブジェクトのパラメータを変更することである、請求項 4 に記載の制御方法。

【請求項 8】

前記第 1 のゲームの実行前に、表示された前記少なくとも一部のゲームフィールドの中の位置がプレイヤーによって指示された場合、プレイヤーによって指示された前記位置に応じて、前記決定された第 1 のパラメータ及び第 2 のパラメータの少なくともいずれか一方を変更することを含む、請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載の制御方法。

30

【請求項 9】

前記第 1 のゲームの実行前に、表示された前記少なくとも一部のゲームフィールドの中の位置がプレイヤーによって指示された場合、前記選択されたプレイヤーオブジェクトとプレイヤーによって指示された前記位置とに応じて、前記決定された第 1 のパラメータ及び第 2 のパラメータを変更する、請求項 8 に記載の制御方法。

【請求項 10】

前記ゲームオブジェクトは、大きさに応じて複数のオブジェクトグループに分類され、前記複数種類のプレイヤーオブジェクトには、前記複数のオブジェクトグループの内の少なくとも一つと関連付けられたプレイヤーオブジェクトが含まれ、
前記選択されたプレイヤーオブジェクトに関連付けられたオブジェクトグループと前記ゲームオブジェクトが所属するオブジェクトグループとの関係に応じて、前記第 1 のパラメータ及び前記第 2 のパラメータを決定する、請求項 8 又は 9 に記載の制御方法。

40

【請求項 11】

前記ゲームフィールドは、複数のゲームフィールドの中から、前記複数のプレイヤーの内のいずれかのプレイヤーによって選択されたゲームフィールドであり、
前記複数種類のプレイヤーオブジェクトには、前記複数のゲームフィールドの内の少なくとも一つと関連付けられたプレイヤーオブジェクトが含まれ、
前記選択されたプレイヤーオブジェクトに関連付けられたゲームフィールドと前記選択され

50

たゲームフィールドとの関係に応じて、前記決定された第 1 のパラメータ及び前記第 2 のパラメータの少なくともいずれか一方を変更することを含む、請求項 8 ~ 10 のいずれか一項に記載の制御方法。

【請求項 12】

前記複数のプレイヤーは、少なくとも 2 つのグループに分類され、
所定のグループに所属する各プレイヤーの第 2 のゲームの実行結果が所定の特典付与条件を満たす場合、当該所定のグループに所属する各プレイヤーにグループ特典を関連付ける、請求項 1 ~ 11 のいずれか一項に記載の制御方法。

【請求項 13】

複数のプレイヤーにゲームを提供する情報処理装置であって、
前記複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報と、ゲームオブジェクトに関する情報と、を記憶する記憶部と、
前記複数のプレイヤーごとに、プレイヤーに関連付けられた前記複数種類のプレイヤーオブジェクトの中から選択されたプレイヤーオブジェクトと前記ゲームオブジェクトとの関係に応じて、プレイヤーの第 1 のパラメータ及び第 2 のパラメータを決定するパラメータ制御部と、
前記複数のプレイヤーが参加する前記ゲームが開始された場合、前記複数のプレイヤーに共通のゲームフィールドの少なくとも一部と、前記ゲームフィールド上の前記複数のプレイヤーのそれぞれのプレイヤーオブジェクトを示す画像とを、各プレイヤーの端末装置に表示させ、
前記複数のプレイヤーごとに、
プレイヤーの前記第 1 のパラメータとプレイヤーの指示とに応じて進行する第 1 のゲームを実行し、
前記第 1 のゲームに関する所定条件が満たされた場合、前記第 2 のパラメータに基づいて進行する第 2 のゲームを実行する、ゲーム実行部と、
を有することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 14】

記憶部を有し、複数のプレイヤーにゲームを提供する情報処理装置の制御プログラムであって、
前記複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられた複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報と、ゲームオブジェクトに関する情報と、を前記記憶部に記憶し、
前記複数のプレイヤーごとに、プレイヤーに関連付けられた前記複数種類のプレイヤーオブジェクトの中から選択されたプレイヤーオブジェクトと前記ゲームオブジェクトとの関係に応じて、プレイヤーの第 1 のパラメータ及び第 2 のパラメータを決定し、
前記複数のプレイヤーが参加する前記ゲームが開始された場合、前記複数のプレイヤーに共通のゲームフィールドの少なくとも一部と、前記ゲームフィールド上の前記複数のプレイヤーのそれぞれのプレイヤーオブジェクトを示す画像とを、各プレイヤーの端末装置に表示させ、
前記複数のプレイヤーごとに、
プレイヤーの前記第 1 のパラメータとプレイヤーの指示とに応じて進行する第 1 のゲームを実行し、
前記第 1 のゲームに関する所定条件が満たされた場合、前記第 2 のパラメータに基づいて進行する第 2 のゲームを実行する、
ことを前記情報処理装置に実行させることを特徴とする制御プログラム。

10

20

30

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、制御方法、情報処理装置及び制御プログラムに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、所定のキャラクタ等のゲームオブジェクトを表示し、当該ゲームオブジェクトに対するプレイヤーの操作に応じてゲームを進行させるゲーム装置が知られている。

【0003】

例えば、特許文献1には、プレイヤーの操作に応じて、海、川又は湖等を模した仮想空間内を移動する魚を模したゲームオブジェクトを獲得するゲームを提供するゲーム装置が記載されている。このゲーム装置では、魚の群れを示す魚群ゲージとプレイヤーによって操作されるルアーを模したプレイヤーオブジェクトとの関係に応じて、ゲームオブジェクトがルアーにフッキングされたか否かが判定されるゲームが進行する。ゲームオブジェクトがルアーにフッキングされた場合、ゲームオブジェクトを釣り上げて獲得するゲームが進行する。

10

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【文献】特開2014-226495号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

しかしながら、従来のビデオゲーム装置では、機能や性能が異なる複数のプレイヤーオブジェクトが用意されておらず、プレイヤーが所望するプレイヤーオブジェクトを使用してゲームを進行させることができなかった。このような場合、複数のゲームが順次推移するようなゲームシナリオであっても、ゲームプレイ自体は単調となることが多く、従来のゲーム装置では、プレイヤーのゲームの継続意欲を向上させることが難しかった。

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、プレイヤーオブジェクトの種類に応じた多様なゲームを進行させることが可能な制御方法、情報処理装置及び制御プログラムを提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明に係る制御方法は、記憶部を有し、プレイヤーにゲームを提供する情報処理装置の制御方法であって、プレイヤーに関連付けられた複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報及びゲームオブジェクトに関する情報を記憶部に記憶し、複数種類のプレイヤーオブジェクトの中から選択されたプレイヤーオブジェクトとゲームオブジェクトとの関係に応じて、第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定し、プレイヤーのゲーム開始指示に従って、第1のパラメータに基づいて進行する第1のゲームを実行し、第1のゲームに関する所定の進行条件が満たされた場合、第2のパラメータに基づいて進行する第2のゲームを実行する、ことを含む。

40

【0008】

また、本発明に係る制御方法において、移動オブジェクトを示す画像の情報を記憶部に記憶し、第1のゲームの進行中において、移動する移動オブジェクトを示す画像を表示させ、第1のパラメータ及び移動オブジェクトの移動に応じた所定のタイミングに、プレイヤーによる第1のゲーム入力を受け付けた場合、第2のゲームを実行することが好ましい。

【0009】

また、本発明に係る制御方法において、ゲームオブジェクトに関する情報には、ゲームオブジェクトを示す画像の情報及びゲームオブジェクトのパラメータを示す情報が含まれ、第2のゲームの進行中において、第2のパラメータに基づいて移動するゲームオブジェク

50

トを示す画像を表示させ、ゲームオブジェクトの表示位置と、プレイヤーによる第2のゲーム入力を受け付けたタイミングとに基づいて、ゲームオブジェクトのパラメータを変更し、変更したパラメータに関する所定のゲーム終了条件が満たされた場合、プレイヤーに対して特典を関連づけることが好ましい。

【0010】

また、本発明に係る制御方法において、所定のゲームフィールド及び所定のゲームフィールドの中の所定の位置にゲームオブジェクトに関する画像を表示させ、ゲーム開始指示は、表示された所定のゲームフィールドの中の位置をプレイヤーが指示することによって入力され、プレイヤーによって指示された位置に応じて、決定された第1のパラメータ及び第2のパラメータの少なくともいずれか一方を変更することが好ましい。

10

【0011】

また、本発明に係る制御方法において、選択されたプレイヤーオブジェクトと、プレイヤーによって指示された位置に応じて、決定された第1のパラメータ及び第2のパラメータを変更することが好ましい。

【0012】

また、本発明に係る制御方法において、ゲームオブジェクトは、大きさに応じて複数のオブジェクトグループに分類され、複数種類のプレイヤーオブジェクトには、複数のオブジェクトグループの内の少なくとも一つと関連付けられたプレイヤーオブジェクトが含まれ、選択されたプレイヤーオブジェクトに関連付けられたオブジェクトグループとゲームオブジェクトが所属するオブジェクトグループとの関係に応じて、第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定することが好ましい。

20

【0013】

また、本発明に係る制御方法において、所定のゲームフィールドは、複数のゲームフィールドの中からプレイヤーによって選択されたゲームフィールドであり、複数種類のプレイヤーオブジェクトには、複数のゲームフィールドの内の少なくとも一つと関連付けられたプレイヤーオブジェクトが含まれ、選択されたプレイヤーオブジェクトに関連付けられたゲームフィールドと所定のゲームフィールドとの関係に応じて、第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定することが好ましい。

【0014】

また、本発明に係る制御方法において、情報処理装置は、複数のプレイヤーにゲームを提供し、複数のプレイヤーのそれぞれに、他のプレイヤーによって指示された所定のゲームフィールドの中の位置を表示させることが好ましい。

30

【0015】

また、本発明に係る制御方法において、複数のプレイヤーは、少なくとも2つのグループに分類され、所定のグループに所属する各プレイヤーの第2のゲームの実行結果が所定の特典付与条件を満たす場合、当該所定のグループに所属する各プレイヤーにグループ特典を関連付けることが好ましい。

【0016】

本発明に係る情報処理装置は、プレイヤーにゲームを提供する情報処理装置であって、プレイヤーに関連付けられた複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報及びゲームオブジェクトに関する情報を記憶する記憶部と、複数種類のプレイヤーオブジェクトの中から選択されたプレイヤーオブジェクトとゲームオブジェクトとの関係に応じて、第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定するパラメータ制御部と、プレイヤーのゲーム開始指示に従って、第1のパラメータに基づいて進行する第1のゲームを実行し、第1のゲームに関する所定の進行条件が満たされた場合、第2のパラメータに基づいて進行する第2のゲームを実行するゲーム実行部と、を有する。

40

【0017】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を有し、プレイヤーにゲームを提供する情報処理装置の制御プログラムであって、プレイヤーに関連付けられた複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報及びゲームオブジェクトに関する情報を記憶部に記憶し、複数種類のプレ

50

イヤオブジェクトの中から選択されたプレイヤオブジェクトとゲームオブジェクトとの関係に応じて、第1のパラメータ及び第2のパラメータを決定し、プレイヤのゲーム開始指示に従って、第1のパラメータに基づいて進行する第1のゲームを実行し、第1のゲームに関する所定の進行条件が満たされた場合、第2のパラメータに基づいて進行する第2のゲームを実行する、ことを情報処理装置に実行させる。

【発明の効果】

【0018】

本発明に係る制御方法、情報処理装置及び制御プログラムによって、プレイヤオブジェクトの種類に応じた多様なゲームを進行させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

10

【0019】

【図1】ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【図3】(a)～(d)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図4】(a)～(c)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図5】(a)～(d)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図6】(a)～(d)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

20

【図7】(a)～(b)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図8】サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【図9】(a)～(b)は、各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図10】ゲームシステム1の動作シーケンスの一例を示す図である。

【図11】ゲームシステム1の動作シーケンスの他の一例を示す図である。

【図12】ゲームシステム1の動作シーケンスの他の一例を示す図である。

【図13】オブジェクト決定ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図14】ゲームシステム1の動作シーケンスの他の一例を示す図である。

30

【図15】パラメータ変更ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図16】(a)～(d)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図17】ゲームフィールドの一例について説明するための模式図である。

【図18】(a)～(c)は、それぞれ携帯端末2の表示部24に表示される画面の一例を示す図である。

【図19】ゲームシステム1の動作シーケンスの他の一例を示す図である。

【図20】ゲームシステム1の動作シーケンスの他の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

40

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0021】

(本実施形態の概要)

本実施形態のゲームシステムは、プレイヤが所有する携帯端末、及び、プレイヤが所有する携帯端末と通信するサーバを有する。なお、サーバは、情報処理装置の一例である。

【0022】

サーバは、プレイヤに対してゲームを提供することができる。例えば、サーバは、ゲームに関する情報を、プレイヤが所有する携帯端末に送信する。携帯端末は、サーバから受信

50

したゲームに関する情報に基づいて、ゲームの進行に関する画面を表示する。また、携帯端末は、ゲームに関する情報及びプレイヤーの指示等に応じて進行するゲームを表示する。これにより、プレイヤーは、携帯端末を用いて、サーバから提供されたゲームをプレイすることができる。

【 0 0 2 3 】

ゲームに関する情報は、ゲームの進行に関する画面を表示するための表示データ、ゲームの設定やプレイヤーのゲーム履歴等に関する各種データ、又はゲームの進行を制御するための制御プログラム等である。サーバは、ゲームに関する情報として、プレイヤーに関連付けられた一又は複数種類のプレイヤーオブジェクトに関する情報を記憶する。プレイヤーの指示に応じて進行するゲームは、例えば、プレイヤーによる携帯端末に備えられたタッチパネル等の入力部の操作に応じて入力された入力情報等に基づいてサーバ又は携帯端末が制御プログラムを実行することによって進行するゲームである。サーバ及び携帯端末のそれぞれが制御プログラムを有し、サーバ及び携帯端末の両方が制御プログラムを実行することによってゲームを進行させてもよい。

10

【 0 0 2 4 】

プレイヤーオブジェクトは、プレイヤーの指示に応じて、携帯端末によって表示され、又は、変化するものである。プレイヤーオブジェクトの変化は、例えば、携帯端末の表示画面に表示されたプレイヤーオブジェクト移動又は消滅、オブジェクトの外形形状の変形、オブジェクトの大きさの変化、オブジェクトの分裂、又は他のオブジェクトとの合体である。また、携帯端末にプレイヤーオブジェクトが表示されている場合、プレイヤーの指示に応じて、携帯端末におけるプレイヤーオブジェクトの表示が終了してもよい。

20

【 0 0 2 5 】

例えば、サーバによって提供されるゲームが釣りゲームである場合、携帯端末は、プレイヤーの指示に応じて、釣竿を模したプレイヤーオブジェクトを表示し、また、プレイヤーの指示に応じてプレイヤーオブジェクトを変化させる。例えば、サーバによって提供されるゲームが野球ゲームである場合、携帯端末は、プレイヤーの指示に応じてバットを模したプレイヤーオブジェクトを表示し、また、プレイヤーの指示に応じてプレイヤーオブジェクトを変化させる。例えば、サーバによって提供されるゲームがバトルゲームである場合、携帯端末は、プレイヤーの指示に応じて、武器を模したプレイヤーオブジェクトを表示し、また、プレイヤーの指示に応じてプレイヤーオブジェクトを変化させる。

30

【 0 0 2 6 】

プレイヤーオブジェクトは、複数の分類要素に基づいて複数の種類に分類される。分類要素は、ゲーム内での性能、属性、パラメータ、ゲームフィールド、レベル、スキル等である。

【 0 0 2 7 】

例えば、サーバによって提供されるゲームが釣りゲームである場合、サーバは、釣竿を模したプレイヤーオブジェクトと複数のゲームフィールドのうちの少なくとも一つとを関連付けて記憶してもよい。この場合、ゲームフィールドには、川釣り（川の中に生息する魚等の生物を釣ること）に対応するゲームフィールド、海釣り（海の中に生息する魚等の生物を釣ること）に対応するゲームフィールド等が含まれる。このように、プレイヤーオブジェクトは、複数のゲームフィールドに基づいて分類されてもよい。

40

【 0 0 2 8 】

また、釣りゲームの場合、サーバは、釣竿を模したプレイヤーオブジェクトと複数のパラメータの数値範囲（釣竿の長さ 9 0 0 g 以上、重さ 8 0 0 g 以上 9 0 0 g 未満、重さ 8 0 0 g 未満等）のうちのいずれか一つとを関連付けて記憶してもよい。また、釣りゲームの場合、サーバは、釣竿を模したプレイヤーオブジェクトと複数のサイズに関する属性（例えば、「大型」の釣竿、「中型」の釣竿、「小型」の釣竿等）のうちの少なくとも一つとを関連付けて記憶してもよい。このように、プレイヤーオブジェクトは、パラメータ又は属性等に基づいて分類されてもよい。

【 0 0 2 9 】

例えば、サーバによって提供されるゲームが野球ゲームである場合、サーバは、バットを

50

模したプレイヤオブジェクトと複数の属性（金属製、木製等）のうちの少なくとも一つとを関連付けて記憶してもよい。また、野球ゲームの場合、サーバは、バットを模したプレイヤオブジェクトと複数のパラメータの数値範囲（重さ 5 m 以上、重さ 4 m 以上 5 m 未満、重さ 4 m 未満等）のうちのいずれか一つとを関連付けて記憶してもよい。また、野球ゲームの場合、サーバは、バットを模したプレイヤオブジェクトと複数のゲームフィールド（野球場）のうちの少なくとも一つとを関連付けて記憶してもよい。

【 0 0 3 0 】

サーバは、ゲームに関する情報として、ゲームオブジェクトに関する情報を記憶する。ゲームオブジェクトは、予め定められた所定の動作命令又は他のプレイヤによる入力情報等に基づいて自動的に変化するように制御される。例えば、サーバによって提供されるゲームが釣りゲームである場合、ゲームオブジェクトは、魚を模したオブジェクトであり、携帯端末の表示画面内を自動的に移動するように制御される。例えば、サーバによって提供されるゲームが野球ゲームである場合、ゲームオブジェクトは、ボールを模したオブジェクトであり、携帯端末の表示画面内を自動的に移動するように制御される。例えば、サーバによって提供されるゲームがバトルゲームである場合、ゲームオブジェクトは、対戦相手のキャラクタ等を模したオブジェクトであり、携帯端末の表示画面内を自動的に移動し及び攻撃又は防御動作をするように制御される。

【 0 0 3 1 】

以下、サーバによって提供されるゲームについて説明する。例えば、サーバは、オブジェクト決定ゲームを進行させ、オブジェクト決定ゲームに関する進行条件が満たされた場合、パラメータ変更ゲームを進行させる。オブジェクト決定ゲームは、パラメータ変更ゲームで登場させるゲームオブジェクトを決定するゲームである。パラメータ変更ゲームは、決定されたゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータを変更し、パラメータの変更結果に応じたゲームの結果を判定するゲームである。

【 0 0 3 2 】

例えば、サーバによって提供されるゲームが釣りゲームである場合、オブジェクト決定ゲームは、魚を模したゲームオブジェクトをフッキングするフッキングゲームである。この場合、パラメータ変更ゲームは、フッキングされたゲームオブジェクトを釣り上げるために、フッキングされたゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータを変更させるファイトゲームである。

【 0 0 3 3 】

フッキングゲームでは、例えば、釣針と連動して動く「浮き」を模した移動オブジェクトが移動するタイミングに合わせてプレイヤによる所定の操作が行われた場合、ゲームオブジェクトのフッキングが成功したと判定され、ファイトゲームが開始する。

【 0 0 3 4 】

ファイトゲームでは、携帯端末の表示画面内を移動するように制御されるゲームオブジェクトの表示位置とプレイヤによる所定の操作とに応じて、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが変更（例えば、減少）する。この場合、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータに関するゲーム成功条件が満たされた場合、プレイヤがゲームオブジェクトを獲得したと判定され、獲得したゲームオブジェクトがプレイヤに関連付けられる、一連のゲームが終了する。ゲーム成功条件は、例えば、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが、所定値未満となること又は所定値を超えることである。

【 0 0 3 5 】

サーバは、オブジェクト決定ゲームの進行前又は開始時に、オブジェクト決定ゲーム及びパラメータ変更ゲームで使用されるプレイヤオブジェクトを、プレイヤに関連付けられた一又は複数種類のプレイヤオブジェクトから選択する。サーバは、選択されたゲームオブジェクトに基づいて、オブジェクト決定ゲームで使用されるパラメータとパラメータ変更ゲームで使用されるパラメータとを決定する。

【 0 0 3 6 】

例えば、サーバによって提供されるゲームが釣りゲームである場合、オブジェクト決定ゲ

10

20

30

40

50

ーム（フッキングゲーム）で使用されるパラメータは、移動オブジェクトに関するパラメータである。移動オブジェクトに関するパラメータは、例えば、移動オブジェクトの移動速度、移動量、フッキングが成功したと判定されるタイミングの期間の長さ等である。また、パラメータ変更ゲーム（ファイトゲーム）で使用されるパラメータは、ゲームオブジェクトの移動速度等である。

【0037】

このように、ゲームシステムは、プレイヤーによって選択されたプレイヤーオブジェクトに応じて、複数のゲームで使用される各種パラメータを変更する。このゲームシステム1により、プレイヤーは多様なゲームをプレイすることが可能となる。

【0038】

なお、上述した説明は、本発明の内容への理解を深めるための説明にすぎない。本発明は、具体的には、次に説明する各実施形態において実施され、且つ、本発明の原則を実質的に超えずに、さまざまな変形例によって実施されてもよい。このような変形例はすべて、本発明及び本明細書の開示範囲に含まれる。

【0039】

（ゲームシステム1の構成）

図1は、ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【0040】

ゲームシステム1は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作する複数の携帯端末2と、サーバ3とを備える。携帯端末2及びサーバ3は、例えば、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7等の通信ネットワークを介して相互に接続される。携帯端末2及びサーバ3間では、所定の通信プロトコルに基づいて通信が行われる。所定の通信プロトコルは、例えば、ハイパーテキスト転送プロトコル（Hypertext Transfer Protocol, HTTP）等である。なお、サーバ3は、ゲームを提供する情報処理装置の一例であるが、情報処理装置は、サーバ3に限られない。例えば、携帯端末2を情報処理装置として用いてもよい。また、携帯端末2とサーバ3とを備えるゲームシステム1を情報処理装置として用いてもよい。

【0041】

携帯端末2は、例えば、多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）等の端末装置である。なお、携帯端末2は、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、タブレット端末又はタブレットPC（Personal Computer）等でもよい。また、携帯端末2は、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤー又はノートPC等でもよい。

【0042】

（携帯端末2の構成）

図2は、携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【0043】

携帯端末2は、基地局4、移動体通信網5、ゲートウェイ6、及びインターネット7を介してサーバ3に接続し、サーバ3と通信を行う。携帯端末2は、プレイヤーによって入力された各種指示に従って、ゲームの進行を制御する。また、携帯端末2は、サーバ3から各種データを受信してゲームの進行画面等を表示する。そのために、携帯端末2は、端末通信部21と、端末記憶部22と、操作部23と、表示部24と、端末処理部25とを備える。

【0044】

端末通信部21は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む通信インターフェース回路を備え、携帯端末2を通信ネットワークに接続する。端末通信部21は、基地局4により割り当てられるチャネルを介して、基地局4との間でCDMA（Code Division Multiple Access）方式等による無線信号回線確立し、基地局4との間で通信を行う。そして、端末通信部21は、端末処理部25から供給されたデータを、サーバ3に送信する。また、端末通信部21は、サーバ3等から受信したデータ

10

20

30

40

50

を端末処理部 2 5 に供給する。

【 0 0 4 5 】

端末記憶部 2 2 は、例えば、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory) 等の半導体メモリ装置を備える。端末記憶部 2 2 は、端末処理部 2 5 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。端末記憶部 2 2 に記憶されるドライバプログラムは、操作部 2 3 を制御する入力デバイスドライバプログラム、及び、表示部 2 4 を制御する出力デバイスドライバプログラム等である。端末記憶部 2 2 に記憶されるアプリケーションプログラムは、ゲームの進行に関する画面等を表示するための制御プログラム等である。端末記憶部 2 2 に記憶されるデータは、携帯端末 2 を所有するプレイヤ (ゲームをプレイするプレイヤ) を識別するためのプレイヤ識別情報等である。また、端末記憶部 2 2 は、所定の処理に係る一時的なデータ (例えば、各種画面を表示するための表示データ等) を一時的に記憶してもよい。

10

【 0 0 4 6 】

操作部 2 3 は、タッチパネル等のポインティングデバイスである。なお、操作部 2 3 は、入力キー等でもよい。プレイヤは、操作部 2 3 を用いて、文字、数字及び記号、若しくは、表示部 2 4 の表示画面上の位置等を入力することができる。操作部 2 3 は、プレイヤにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、発生した信号は、プレイヤの指示として、端末処理部 2 5 に供給される。

【 0 0 4 7 】

表示部 2 4 は、液晶ディスプレイである。なお、表示部 2 4 は、有機 EL (Electro - Luminescence) ディスプレイ等でもよい。表示部 2 4 は、端末処理部 2 5 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

20

【 0 0 4 8 】

端末処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 2 5 は、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU (Central Processing Unit) である。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム及びプレイヤによる操作部 2 3 の操作に応じて入力された各種指示等に基づいて、各種情報処理を適切な手順で実行し、且つ、端末通信部 2 1 又は表示部 2 4 の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムに基づいて各種情報処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラムを並列に実行することができる。

30

【 0 0 4 9 】

端末処理部 2 5 は、少なくとも端末送信部 2 5 1、端末受信部 2 5 2 及び表示処理部 2 5 3 を備える。これらの各部は、端末処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

【 0 0 5 0 】

以下、図 3 を参照して、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される各種画面の一例について説明する。

40

【 0 0 5 1 】

図 3 (a) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるホーム画面 3 0 0 の一例を示す図である。

【 0 0 5 2 】

ホーム画面 3 0 0 は、例えば、プレイヤの指示に応じてホーム画面 3 0 0 の表示が指示された場合に、サーバ 3 によって送信されたホーム画面表示データに基づいて表示される。ホーム画面 3 0 0 には、オブジェクト設定ボタン 3 0 1、及びゲーム開始ボタン 3 0 2 が含まれる。

【 0 0 5 3 】

50

オブジェクト設定ボタン 301 は、後述するオブジェクトセット画面 310 の表示を指示するためのボタンオブジェクトである。オブジェクト設定ボタン 301 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 23 の操作に応じて入力されたホーム画面 300 上の入力位置が、オブジェクト設定ボタン 301 の表示領域内である場合、オブジェクト設定指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。このように、プレイヤーがオブジェクト設定ボタン 301 を選択する操作を行った場合、オブジェクト設定指示がサーバ 3 に送信される。オブジェクト設定指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 から送信されたオブジェクトセット画面表示データに基づいてオブジェクトセット画面 310 が表示部 24 に表示される。

【0054】

ゲーム開始ボタン 302 は、ゲームの進行の開始を指示するためのボタンオブジェクトである。ゲーム開始ボタン 302 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 23 の操作に応じて入力されたホーム画面 300 上の入力位置が、ゲーム開始ボタン 302 の表示領域内である場合、ゲーム開始指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。このように、プレイヤーがゲーム開始ボタン 302 を選択する操作を行った場合、ゲーム開始指示がサーバ 3 に送信される。ゲーム開始指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 から送信されたゲームフィールド選択画面表示データに基づいてゲームフィールド選択画面 400 が表示部 24 に表示される。

【0055】

図 3 (b) は、携帯端末 2 の表示部 24 に表示されるオブジェクトセット画面 310 の一例を示す図である。オブジェクトセット画面 310 には、第 1 のオブジェクトセット 311、第 2 のオブジェクトセット 312、第 1 のオブジェクトセット設定ボタン 313、第 2 のオブジェクトセット設定ボタン 314、及びホーム画面表示指示ボタン 315 が含まれる。

【0056】

プレイヤーは、ゲームの進行中において、一又は複数のプレイヤーオブジェクトを使用することができる。例えば、プレイヤーは、3 つのプレイヤーオブジェクトのセット（以下「オブジェクトセット」と称する場合がある。）を 2 種類設定することができ、ゲームの進行中において、2 種類のオブジェクトセットのうちのいずれかを選択して使用する。

【0057】

第 1 のオブジェクトセット 311 及び第 2 のオブジェクトセット 312 は、2 種類のオブジェクトセットに含まれるプレイヤーオブジェクトを示す画像である。第 1 のオブジェクトセット 311 及び第 2 のオブジェクトセット 312 において、オブジェクトセットに含まれるプレイヤーオブジェクトの全部又は一部が設定されていない場合、「未設定」を示す画像が表示される。

【0058】

図 3 (b) に示す例では、第 1 のオブジェクトセット 311 によって示されるオブジェクトセット A において、全て (3 つ) のプレイヤーオブジェクトが設定されていることが示されている。また、第 2 のオブジェクトセット 312 によって示されるオブジェクトセット B において、一つのプレイヤーオブジェクトが設定されていないことが示されている。

【0059】

第 1 のオブジェクトセット設定ボタン 313 は、第 1 のオブジェクトセット 311 によって示されるオブジェクトセット A の設定を指示するためのボタンオブジェクトである。また、第 2 のオブジェクトセット設定ボタン 314 は、第 2 のオブジェクトセット 312 によって示されるオブジェクトセット B の設定を指示するためのボタンオブジェクトである。第 1 のオブジェクトセット設定ボタン 313 及び第 2 のオブジェクトセット設定ボタン 314 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。以下、第 1 のオブジェクトセット設定ボタン 313 及び第 2 のオブジェクトセット設定ボタン 314 を、それぞれオブジェクトセット設定ボタンと称する場合がある。

【0060】

10

20

30

40

50

プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたオブジェクトセット画面 3 1 0 上の入力位置が、オブジェクトセット設定ボタンの表示領域内である場合、オブジェクトセット設定指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。このように、プレイヤーがオブジェクトセット設定ボタンを選択する操作を行った場合、オブジェクトセット設定指示がサーバ 3 に送信される。オブジェクトセット設定指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 から送信されたオブジェクト設定画面表示データに基づいてオブジェクト設定画面 3 2 0 が表示部 2 4 に表示される。なお、オブジェクトセット設定指示には、オブジェクトセット設定ボタンに対応するオブジェクトセットを識別するための情報が含まれる。例えば、第 1 のオブジェクトセット設定ボタン 3 1 3 が選択された場合に送信されるオブジェクトセット設定指示にはオブジェクトセット A を識別するためのオブジェクトセット識別情報が含まれる。

10

【 0 0 6 1 】

ホーム画面表示指示ボタン 3 1 5 は、ホーム画面 3 0 0 の表示を指示するためのボタンオブジェクトである。ホーム画面表示指示ボタン 3 1 5 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたオブジェクトセット画面 3 1 0 上の入力位置が、ホーム画面表示指示ボタン 3 1 5 の表示領域内である場合、ホーム画面表示指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。このように、プレイヤーがホーム画面表示指示ボタン 3 1 5 を選択する操作を行った場合、ホーム画面表示指示がサーバ 3 に送信される。ホーム画面表示指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 から送信されたホーム画面表示データに基づいてホーム画面 3 0 0 が表示部 2 4 に表示される。

20

【 0 0 6 2 】

図 3 (b) に示す例に限らず、プレイヤーが設定することができるオブジェクトセットは、1 種類でも 3 種類以上でもよい。プレイヤーが 1 種類のオブジェクトセットだけを設定できる場合、図 3 (b) に示すオブジェクトセット画面 3 1 0 において、第 2 のオブジェクトセット 3 1 2 及び第 2 のオブジェクトセット設定ボタン 3 1 4 は表示されない。プレイヤーが 3 種類以上のオブジェクトセットを設定できる場合、図 3 (b) に示すオブジェクトセット画面 3 1 0 において、3 種類以上のオブジェクトセットのそれぞれに含まれるプレイヤーオブジェクトを示す画像、及び、3 種類以上のオブジェクトセットのそれぞれの設定を指示するためのオブジェクトセット設定ボタンが表示される。

【 0 0 6 3 】

オブジェクトセットには、2 つのプレイヤーオブジェクト又は 4 つ以上のプレイヤーオブジェクトが設定されてもよい。また、オブジェクトセットに、1 つのプレイヤーオブジェクトだけが設定されてもよい。

30

【 0 0 6 4 】

図 3 (c) 及び (d) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるオブジェクト設定画面 3 2 0 の一例を示す図である。オブジェクト設定画面 3 2 0 には、オブジェクトセット 3 2 1、オブジェクト選択肢 3 2 2、及び設定ボタン 3 2 3 が含まれる。

【 0 0 6 5 】

オブジェクトセット 3 2 1 は、携帯端末 2 からサーバ 3 に送信されたオブジェクトセット設定指示に含まれるオブジェクトセット識別情報によって識別されるオブジェクトセットに含まれる各プレイヤーオブジェクトを示す画像である。図 3 (b) と同様に、オブジェクトセットに含まれるプレイヤーオブジェクトの全部又は一部が設定されていない場合、「未設定」を示す画像が表示される。

40

【 0 0 6 6 】

プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたオブジェクト設定画面 3 2 0 上の入力位置が、オブジェクトセット 3 2 1 のうちのいずれかの画像の表示領域内である場合、当該画像の表示態様が変更される (図 3 (d) に示す例では、右の画像の表示態様が変更されている) 。表示態様の変更は、例えば、グレースケール表示への変更、輝度の変更、点滅表示への変更等であり、これにより、オブジェクトセット 3 2 1 に含まれるいずれかの画像がプレイヤーによって選択されたことが示される。

50

【 0 0 6 7 】

オブジェクト選択肢 3 2 2 は、プレイヤに関連付けられたプレイヤオブジェクトのうち、オブジェクトセットに含まれるプレイヤオブジェクトとして選択されていないプレイヤオブジェクトを示す画像及び名称である。プレイヤによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたオブジェクト設定画面 3 2 0 上の入力位置が、オブジェクト選択肢 3 2 2 のうちのいずれかの表示領域内である場合、当該オブジェクト選択肢 3 2 2 の表示態様が変更される（図 3（d）に示す例では、2 番目のオブジェクト選択肢の表示態様が変更されている）。表示態様の変更は、例えば、グレースアウト表示への変更、輝度の変更、点滅表示への変更等であり、これにより、オブジェクト選択肢 3 2 2 がプレイヤによって選択されたことが示される。

10

【 0 0 6 8 】

なお、オブジェクト選択肢 3 2 2 は、プレイヤに関連付けられたプレイヤオブジェクト（既にオブジェクトセットに含まれるプレイヤオブジェクトとして選択済みのものも含む）の全て又は一部のプレイヤオブジェクトを示す画像及び名称でもよい。

【 0 0 6 9 】

設定ボタン 3 2 3 は、オブジェクトセット 3 2 1 に含まれ且つプレイヤによって選択された画像によって示される、変更対象のプレイヤオブジェクトを、プレイヤによって選択されたオブジェクト選択肢 3 2 2 によって示されるプレイヤオブジェクトに変更するためのボタンオブジェクトである。設定ボタン 3 2 3 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたオブジェクト設定画面 3 2 0 上の入力位置が、設定ボタン 3 2 3 の表示領域内である場合、オブジェクトセット決定指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。オブジェクトセット決定指示には、プレイヤによって選択された画像によって示されるプレイヤオブジェクトを識別するための識別情報とプレイヤによって選択されたオブジェクト選択肢 3 2 2 によって示されるプレイヤオブジェクトを識別するための識別情報とが含まれる。なお、オブジェクトセット 3 2 1 に含まれ且つプレイヤによって選択された画像が、「未設定」を示す画像である場合、オブジェクトセット決定指示には、新規追加するプレイヤオブジェクトを識別するための識別情報として、新たなプレイヤオブジェクトを識別するための識別情報が含まれる。

20

【 0 0 7 0 】

このように、プレイヤが設定ボタン 3 2 3 を選択する操作を行った場合、オブジェクトセット決定指示がサーバ 3 に送信される。オブジェクトセット決定指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 によってプレイヤに関連付けて記憶されたオブジェクトセットが更新されるとともに更新後のオブジェクトセットに基づくオブジェクトセット画面 3 1 0 を表示するためのオブジェクトセット画面表示データが携帯端末 2 に送信される。オブジェクトセットの更新は、オブジェクトセットから変更対象のプレイヤオブジェクトを削除するとともに、オブジェクトセットに新たなプレイヤオブジェクトを追加することである。新たなプレイヤオブジェクトが新規追加するプレイヤオブジェクトである場合、オブジェクトセットの更新は、オブジェクトセットに新たなプレイヤオブジェクトを追加することである。そして、携帯端末 2 によって、サーバ 3 から送信されたオブジェクトセット画面表示データに基づくオブジェクトセット画面 3 1 0 が表示部 2 4 に表示される。

30

40

【 0 0 7 1 】

図 4（a）は、プレイヤが設定ボタン 3 2 3 を選択する操作を行った場合において携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるオブジェクトセット画面 3 1 0 の一例を示す図である。

【 0 0 7 2 】

図 4（a）に示すオブジェクトセット画面 3 1 0 は、図 3（b）に示すオブジェクトセット画面 3 1 0 と比較して、第 2 のオブジェクトセット 3 1 2 に含まれる右の画像が変更されている。すなわち、第 2 のオブジェクトセット 3 1 2 に含まれる右の画像は、図 3（d）に示される 3 つのオブジェクト選択肢 3 2 2 に含まれる 2 番目のオブジェクト選択肢の画像に変更されている。これにより、プレイヤは、図 3（c）及び（d）のオブジェクト設定画面 3 2 0 に対する操作に応じて変更されたオブジェクトセットを確認することがで

50

きる。

【 0 0 7 3 】

図 4 (b) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるゲームフィールド選択画面 4 0 0 の一例を示す図である。ゲームフィールド選択画面 4 0 0 には、第 1 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 1、第 2 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 2、及びホーム画面表示指示ボタン 4 0 3 が含まれる。

【 0 0 7 4 】

第 1 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 1 は、プレイヤーがプレイするゲームフィールドとしてゲームフィールド A を選択するためのボタンオブジェクトである。第 2 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 2 は、プレイヤーがプレイするゲームフィールドとしてゲームフィールド B を選択するためのボタンオブジェクトである。なお、ゲームフィールド選択画面 4 0 0 において、3 種類以上のゲームフィールドのそれぞれを選択するためのゲームフィールド選択ボタンが含まれてもよい。

【 0 0 7 5 】

第 1 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 1 及び第 2 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 2 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。以下、第 1 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 1 及び第 2 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 2 を、それぞれゲームフィールド選択ボタンと称する場合がある。

【 0 0 7 6 】

プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたゲームフィールド選択画面 4 0 0 上の入力位置が、ゲームフィールド選択ボタンの表示領域内である場合、ゲームフィールド選択指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。このように、プレイヤーがゲームフィールド選択ボタンを選択する操作を行った場合、ゲームフィールド選択指示がサーバ 3 に送信される。ゲームフィールド選択指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 から送信されたオブジェクトセット選択画面表示データに基づいてオブジェクトセット選択画面 4 1 0 が表示部 2 4 に表示される。なお、ゲームフィールド選択指示には、ゲームフィールド選択ボタンに対応するゲームフィールドを識別するための情報が含まれる。例えば、第 1 のゲームフィールド選択ボタン 4 0 1 が選択された場合に送信されるゲームフィールド選択指示にはゲームフィールド A を識別するためのゲームフィールド識別情報が含まれる。ゲームフィールド選択指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 によってプレイヤーがプレイするゲームフィールドが、ゲームフィールド A に設定される。

【 0 0 7 7 】

ホーム画面表示指示ボタン 4 0 3 は、ホーム画面表示指示ボタン 3 1 5 と同様の機能を有する。

【 0 0 7 8 】

図 4 (c) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるオブジェクトセット選択画面 4 1 0 の一例を示す図である。オブジェクトセット選択画面 4 1 0 には、第 1 のオブジェクトセット 4 1 1、第 2 のオブジェクトセット 4 1 2、第 1 のオブジェクトセット選択ボタン 4 1 3、第 2 のオブジェクトセット選択ボタン 4 1 4、及び戻るボタン 4 1 5 が含まれる。

【 0 0 7 9 】

第 1 のオブジェクトセット 4 1 1 及び第 2 のオブジェクトセット 4 1 2 は、それぞれ第 1 のオブジェクトセット 3 1 1 及び第 2 のオブジェクトセット 3 1 2 と同様の構成を有する。

【 0 0 8 0 】

第 1 のオブジェクトセット選択ボタン 4 1 3 は、第 1 のオブジェクトセット 4 1 1 によって示されるオブジェクトセット A を、プレイヤーがゲームで使用するオブジェクトセットとして選択する指示を行うためのボタンオブジェクトである。また、第 2 のオブジェクトセット選択ボタン 4 1 4 は、第 2 のオブジェクトセット 4 1 2 によって示されるオブジェクトセット B を、プレイヤーがゲームで使用するオブジェクトセットとして選択する指示を行うためのボタンオブジェクトである。第 1 のオブジェクトセット選択ボタン 4 1 3 及び第 2 のオブジェクトセット選択ボタン 4 1 4 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。以

10

20

30

40

50

下、第1のオブジェクトセット選択ボタン413及び第2のオブジェクトセット選択ボタン414を、それぞれオブジェクトセット選択ボタンと称する場合がある。

【0081】

プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力されたオブジェクトセット選択画面410上の入力位置が、オブジェクトセット選択ボタンの表示領域内である場合、オブジェクトセット選択指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。このように、プレイヤーがオブジェクトセット選択ボタンを選択する操作を行った場合、オブジェクトセット選択指示がサーバ3に送信される。なお、オブジェクトセット選択指示には、オブジェクトセット選択ボタンに対応するオブジェクトセットを識別するためのオブジェクトセット識別情報が含まれる。例えば、第1のオブジェクトセット選択ボタン413が選択された場合に送信されるオブジェクトセット選択指示にはオブジェクトセットAを識別するためのオブジェクトセット識別情報が含まれる。

10

【0082】

オブジェクトセット選択指示がサーバ3に送信されると、サーバ3から送信されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データに基づいてオブジェクト決定ゲーム画面500が表示部24に表示される。また、サーバ3によって、プレイヤーがゲームで使用するオブジェクトセットが、オブジェクトセット選択指示に含まれるオブジェクトセット識別情報によって識別されるオブジェクトセットに設定される。

【0083】

図5(a)～(d)は、携帯端末2の表示部24に表示されるオブジェクト決定ゲーム画面500の一例を示す図である。オブジェクト決定ゲーム画面500は、オブジェクト決定ゲームの進行を表示するための画面である。例えば、オブジェクト決定ゲーム画面500には、プレイヤーが仮想的な位置(岸の上の所定位置等)から、後述するゲームオブジェクト画像501が移動可能な領域R(川又は海等)を眺めているような画像が表示される。

20

【0084】

オブジェクト決定ゲーム画面500には、ゲームオブジェクト画像501が含まれる。ゲームオブジェクト画像501は、ゲームオブジェクトに関連する画像である。ゲームオブジェクトに関連する画像は、ゲームオブジェクトを示す画像、ゲームオブジェクトの概略形状を示す画像、ゲームオブジェクトの表示位置を示す画像等である。図5(a)に示す例では、オブジェクト決定ゲーム画面500に3種類のゲームオブジェクトの影を示すゲームオブジェクト画像501a、501b及び501cが含まれる。プレイヤーは、ゲームオブジェクト画像501a、501b及び501cを視認することによって、ゲームオブジェクトがゲームフィールドの領域R内のどの辺りに居るかを把握することができる。

30

【0085】

図5(b)に示すように、ゲームフィールドの領域Rは、複数の領域502a、502b及び502cを有し、仮想的な位置から遠い順に領域502a、502b及び502cが設定される。

【0086】

プレイヤーによる操作部23の操作に応じてオブジェクト決定ゲーム画面500に含まれるゲームフィールドの領域Rが指定された場合、指示オブジェクト表示指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。

40

【0087】

指示オブジェクト表示指示がサーバ3に送信されると、図5(c)に示すように、プレイヤーオブジェクト画像503及び指示オブジェクト画像504を含むオブジェクト決定ゲーム画面500が表示部24に表示される。プレイヤーオブジェクト画像503は、オブジェクトセット選択画面410においてプレイヤーによって選択されたオブジェクトセットに含まれるプレイヤーオブジェクトを示す画像である。指示オブジェクト画像504は、プレイヤーによる操作部23の操作に応じて指定された位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。図5(c)に示す例では、プレイヤーオブジェクト画像503は釣竿を模した画像であり、指示オブジェクト画像504は、「浮き」を模した画像である。

50

【 0 0 8 8 】

プレイヤーオブジェクト画像 5 0 3 及び指示オブジェクト画像 5 0 4 が表示された後に、移動オブジェクト表示条件が満たされた場合、図 5 (d) に示すように、移動オブジェクトを示す移動オブジェクト画像 5 1 0 が表示される。移動オブジェクトを示す移動オブジェクト画像 5 1 0 が表示された時に、図 5 (d) に示すような注意画像 5 0 5 及び移動可能領域 5 1 1 の少なくとも一方が表示されてもよい。移動オブジェクト表示条件は、例えば、指示オブジェクト画像 5 0 4 と指示オブジェクト画像 5 0 4 に最も近いゲームオブジェクト画像 5 0 1 との距離に応じた時間が経過したという条件等である。

【 0 0 8 9 】

移動オブジェクト画像 5 1 0 は、移動可能領域 5 1 1 内を移動可能に表示される。図 5 (d) に示す例では、移動オブジェクト画像 5 1 0 は、移動可能領域 5 1 1 内において、自動的に上下動を繰り返すように表示される。

10

【 0 0 9 0 】

移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度又は移動量は、後述するパラメータテーブル T 1 に基づいて、表示されたプレイヤーオブジェクト画像 5 0 3 によって示されるプレイヤーオブジェクトに応じて決定される。例えば、ゲームフィールドが川釣りに対応するゲームフィールドである場合に、プレイヤーオブジェクトが川釣りのゲームフィールドに関連付けられていれば、移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度は所定速度よりも遅く設定される。この場合、移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動量が大きく設定されてもよい。

【 0 0 9 1 】

さらに、プレイヤーオブジェクトに関連付けられた各種分類要素と、指示オブジェクト表示指示が送信された際のオブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置とに応じて、移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度又は移動量を補正する補正処理が実行されてもよい。

20

【 0 0 9 2 】

例えば、プレイヤーオブジェクトが「大型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 a 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を減少させる補正処理が実行される。なお、この場合、補正処理が実行されなくてもよく、また、プレイヤーオブジェクトに関連付けられたパラメータを補正してもよい。

【 0 0 9 3 】

また、プレイヤーオブジェクトが「大型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 b 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を第 1 所定量増加させる補正処理が実行される。

30

【 0 0 9 4 】

また、プレイヤーオブジェクトが「大型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 c 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を第 2 所定量増加させる補正処理が実行される。なお、第 2 所定量は、第 1 所定量よりも大きい量である。

【 0 0 9 5 】

さらに、プレイヤーオブジェクトが「中型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 a 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を増加させる補正処理が実行される。

40

【 0 0 9 6 】

また、プレイヤーオブジェクトが「中型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 b 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を減少させる補正処理が実行される。なお、この場合、補正処理が実行されなくてもよく、また、プレイヤーオブジェクトに関連付けられたパラメータを補正してもよい。

50

【 0 0 9 7 】

また、プレイヤオブジェクトが「中型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 c 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を増加させる補正処理が実行される。

【 0 0 9 8 】

さらに、プレイヤオブジェクトが「小型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 a 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を第 3 所定量増加させる補正処理が実行される。

10

【 0 0 9 9 】

また、プレイヤオブジェクトが「小型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 b 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を第 4 所定量増加させる補正処理が実行される。なお、第 4 所定量は、第 3 所定量よりも少ない量である。

【 0 1 0 0 】

また、プレイヤオブジェクトが「小型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 c 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度及び移動量の少なくとも一方を減少させる補正処理が実行される。なお、この場合、補正処理が実行されなくてもよく、また、プレイヤオブジェクトに関連付けられたパラメータを補正してもよい。

20

【 0 1 0 1 】

上述したとおり、補正対象となるパラメータは、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度及び移動量である例を説明したが、移動速度及び移動量以外の他のパラメータを補正する補正処理が実行されてもよい。他のパラメータは、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度及び移動量以外の他のパラメータである。他のパラメータは、プレイヤオブジェクトに関連付けられたパラメータでもよい。

【 0 1 0 2 】

このように、現在使用しているプレイヤオブジェクトの分類要素に応じた指定位置によって、ゲームで用いられるパラメータが変更されるため、プレイヤは、プレイヤオブジェクトに応じた戦略をとる必要があり、ゲームに対する興趣性を更に向上させることが可能になる。

30

【 0 1 0 3 】

プレイヤによる操作部 2 3 の操作に応じてオブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 内のいずれかの位置が指定された場合、オブジェクト決定指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。

【 0 1 0 4 】

サーバ 3 が、携帯端末 2 からオブジェクト決定指示を取得（又は受信）したタイミングが所定期間内である場合、オブジェクト決定ゲームが成功したものと判定する。所定期間は、例えば、移動オブジェクト画像 5 1 0 が移動可能領域 5 1 1 の判定領域（例えば、下半分の領域）に位置する期間等である。

40

【 0 1 0 5 】

オブジェクト決定ゲームが成功したものと判定された場合、例えば、図 6（a）に示すオブジェクト決定ゲーム成功画面 6 0 0 が表示部 2 4 に表示される。オブジェクト決定ゲーム成功画面 6 0 0 は、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 にオブジェクト決定ゲーム成功通知画像 6 0 1 が重畳された画面である。

【 0 1 0 6 】

オブジェクト決定ゲーム成功画面 6 0 0 が表示された後に、所定時間が経過すると、パラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 が表示部 2 4 に表示される。

【 0 1 0 7 】

50

オブジェクト決定ゲームが成功しなかったものと判定された場合、例えば、図 6 (b) に示すオブジェクト決定ゲーム失敗画面 6 1 0 が表示部 2 4 に表示される。オブジェクト決定ゲーム失敗画面 6 1 0 は、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 にオブジェクト決定ゲーム失敗通知画像 6 1 1 が重畳された画面である。

【 0 1 0 8 】

オブジェクト決定ゲーム失敗画面 6 1 0 が表示された後に、所定時間が経過すると、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 が表示部 2 4 に再表示され、プレイヤーが、再度、オブジェクト決定ゲームをプレイすることができるようにしてもよい。

【 0 1 0 9 】

図 6 (c) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるパラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 の一例を示す図である。パラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 には、ゲームオブジェクト画像 6 2 1、標的オブジェクト画像 6 2 2、パラメータカーソル 6 2 3 及びパラメータゲージ枠 6 2 4 が含まれる。

10

【 0 1 1 0 】

ゲームオブジェクト画像 6 2 1 は、ゲームオブジェクトを示す画像であり、パラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 内における予め定められた経路又はランダムに決定された経路を自動的に移動するように制御される。

【 0 1 1 1 】

ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度は、後述するパラメータテーブル T 2 に基づいて、表示されたプレイヤーオブジェクト画像 5 0 3 によって示されるプレイヤーオブジェクトに応じた決定される。例えば、ゲームフィールドが川釣りに対応するゲームフィールドである場合に、プレイヤーオブジェクトが川釣りのゲームフィールドに関連付けられていれば、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度は所定速度よりも遅く設定される。この場合、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動量が大きく設定されてもよい。

20

【 0 1 1 2 】

さらに、プレイヤーオブジェクトに関連付けられた各種分類要素と、指示オブジェクト表示指示が送信された際のオブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置とに応じて、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量が補正される補正処理が実行されてもよい。

【 0 1 1 3 】

例えば、プレイヤーオブジェクトが「大型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 a 内であれば、設定されたゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量を減少させる補正処理が実行される。なお、この場合、補正処理が実行されなくてもよく、また、プレイヤーオブジェクトに関連付けられたパラメータを補正してもよい。

30

【 0 1 1 4 】

また、プレイヤーオブジェクトが「大型」の属性と関連付けられている場合において、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の指定位置が領域 5 0 2 b 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度又は移動量を第 1 所定量増加させる補正処理が実行される。

【 0 1 1 5 】

また、プレイヤーオブジェクトが「大型」の属性と関連付けられている場合において、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の指定位置が領域 5 0 2 c 内であれば、設定された移動オブジェクト画像 5 1 0 の移動速度又は移動量を第 2 所定量増加させる補正処理が実行される。なお、第 2 所定量は、第 1 所定量よりも大きい量である。

40

【 0 1 1 6 】

さらに、プレイヤーオブジェクトが「中型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 a 内であれば、設定されたゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量をを増加させる補正処理が実行される。

【 0 1 1 7 】

また、プレイヤーオブジェクトが「中型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 b 内であれば、設定されたゲーム

50

オブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量を減少させる補正処理が実行される。なお、この場合、補正処理が実行されなくてもよく、また、プレイヤオブジェクトに関連付けられたパラメータを補正してもよい。

【 0 1 1 8 】

また、プレイヤオブジェクトが「中型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 c 内であれば、設定されたゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量を増加させる補正処理が実行される。

【 0 1 1 9 】

さらに、プレイヤオブジェクトが「小型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 a 内であれば、設定されたゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量を第 3 所定量増加させる補正処理が実行される。

10

【 0 1 2 0 】

また、プレイヤオブジェクトが「小型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 b 内であれば、設定されたゲームオブジェクト画像 6 2 1 移動速度又は移動量を第 4 所定量増加させる補正処理が実行される。なお、第 4 所定量は、第 3 所定量よりも少ない量である。

【 0 1 2 1 】

また、プレイヤオブジェクトが「小型」の属性と関連付けられている場合において、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 の指定位置が領域 5 0 2 c 内であれば、設定されたゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度又は移動量を減少させる補正処理が実行される。なお、この場合、補正処理が実行されなくてもよく、また、プレイヤオブジェクトに関連付けられたパラメータを補正してもよい。

20

【 0 1 2 2 】

上述したとおり、補正対象となるパラメータは、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度及び移動量である例を説明したが、移動速度及び移動量以外の他のパラメータを補正する補正処理が実行されてもよい。他のパラメータは、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の移動速度及び移動量以外の他のパラメータである。他のパラメータは、プレイヤオブジェクトに関連付けられたパラメータでもよい。

【 0 1 2 3 】

このように、現在使用しているプレイヤオブジェクトの分類要素に応じた指定位置によって、ゲームで用いられるパラメータが変更されるため、プレイヤは、プレイヤオブジェクトに応じた戦略をとる必要があり、ゲームに対する興趣性を更に向上させることが可能になる。

30

【 0 1 2 4 】

図 6 (c) に示ように、標的オブジェクト画像 6 2 2 は、第 1 標的画像 6 2 2 a、第 2 標的画像 6 2 2 b 及び第 3 標的画像 6 2 2 c を有している。第 2 標的画像 6 2 2 b は、第 1 標的画像 6 2 2 a の周囲を囲む領域を有し、第 3 標的画像 6 2 2 c は、第 2 標的画像 6 2 2 b の周囲を囲む領域を有する。

【 0 1 2 5 】

プレイヤによる操作部 2 3 の操作に応じてパラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 内のいずれかの位置が指定された場合、ゲーム入力指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。サーバ 3 が、携帯端末 2 からゲーム入力指示を取得（又は受信）したタイミングにおいて、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所（例えば、魚の口に対応する箇所）が、第 1 標的画像 6 2 2 a、第 2 標的画像 6 2 2 b 及び第 3 標的画像 6 2 2 c のいずれかに位置するかを判定する。

40

【 0 1 2 6 】

ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所が、第 1 標的画像 6 2 2 a、第 2 標的画像 6 2 2 b 及び第 3 標的画像 6 2 2 c のいずれかに位置すると判定された場合、ゲームオブジェクトのパラメータを変更するパラメータ変更処理が実行される。

50

【 0 1 2 7 】

ゲームオブジェクトのパラメータの変更量は、携帯端末 2 からゲーム入力指示を取得（又は受信）したタイミングにおけるゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所の位置に応じて変更されてもよい。ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所が第 1 標的画像 6 2 2 a に位置する場合、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが、第 1 減少値ぶんだけ減少する。ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所が第 2 標的画像 6 2 2 b に位置する場合、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが、第 1 減少値よりも低い値の第 2 減少値ぶんだけ減少する。ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所が第 3 標的画像 6 2 2 c に位置する場合、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが、第 2 減少値よりも低い値の第 3 減少値ぶんだけ減少する。ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所が標的オブジェクト画像 6 2 2 に位置しない場合、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータは変更されない。

10

【 0 1 2 8 】

パラメータカーソル 6 2 3 は、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータを示すカーソルオブジェクトであり、パラメータゲージ枠 6 2 4 内において、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータに応じた位置に配置される。図 6（c）に示す例では、パラメータカーソル 6 2 3 は、パラメータゲージ枠 6 2 4 内を左右に移動可能であり、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータの値が大きい程、パラメータゲージ枠 6 2 4 内の右方向に配置される。

20

【 0 1 2 9 】

ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが、所定値（例えば、「0」（ゼロ））以下となった場合、プレイヤーはパラメータ変更ゲームに成功したものと判定される。ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータが所定値となった場合、図 6（d）に示すように、パラメータカーソル 6 2 3 がパラメータゲージ枠 6 2 4 内の最も左の位置に配置され且つゲーム成功画像 6 2 5 を含むパラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 が表示される。

【 0 1 3 0 】

図 7（a）は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるパラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 の一例を示す図である。パラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 は、ゲーム成功条件が満たされた場合に表示される。

30

【 0 1 3 1 】

パラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 には、獲得ゲームオブジェクト画像 7 0 1 及びゲーム再開ボタン 7 0 2 及びホーム画面表示指示ボタン 7 0 3 が含まれる。

【 0 1 3 2 】

獲得ゲームオブジェクト画像 7 0 1 は、ゲーム成功条件が満たされたことによってプレイヤーに関連付けられたゲームオブジェクトを示す画像である。獲得ゲームオブジェクト画像 7 0 1 には、プレイヤーに関連付けられたゲームオブジェクトの名称又は所定のポイント等を示す情報が含まれてもよい。

【 0 1 3 3 】

ゲーム再開ボタン 7 0 2 は、次のゲームを開始するためのボタンオブジェクトである。ゲーム再開ボタン 7 0 2 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたパラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 上の入力位置が、ゲーム再開ボタン 7 0 2 の表示領域内である場合、ゲーム再開指示が携帯端末 2 からサーバ 3 に送信される。ゲーム再開指示がサーバ 3 に送信されると、サーバ 3 から送信されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データに基づいてオブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 が表示部 2 4 に表示される。これにより、プレイヤーは、次のゲームを開始することが可能になる。

40

【 0 1 3 4 】

次のゲームでは、前のゲームで使用したプレイヤーオブジェクトを示すプレイヤーオブジェクト画像 5 0 3 が表示される。

【 0 1 3 5 】

50

ホーム画面表示指示ボタン 703 は、ホーム画面表示指示ボタン 315 と同様の機能を有する。

【0136】

図 7 (b) は、携帯端末 2 の表示部 24 に表示されるパラメータ変更ゲーム失敗画面 710 の一例を示す図である。パラメータ変更ゲーム失敗画面 710 は、ゲーム失敗条件が満たされた場合に表示される。

【0137】

パラメータ変更ゲーム失敗画面 710 には、未獲得ゲームオブジェクト画像 711 及びゲーム再開ボタン 702 及びホーム画面表示指示ボタン 703 が含まれる。

【0138】

未獲得ゲームオブジェクト画像 711 は、ゲーム成功条件が満たされた場合にプレイヤに関連付けられる予定であったゲームオブジェクトに関する画像である。ゲームオブジェクトに関する画像は、ゲームオブジェクトの輪郭形状を示す画像、ゲームオブジェクトをデフォルメした画像等が表示される。

【0139】

プレイヤがゲーム再開ボタン 702 を選択することによって進行する次のゲームでは、オブジェクトセット選択画面 410 においてプレイヤによって選択されたオブジェクトセットに含まれるプレイヤオブジェクトのうち、既に使用したプレイヤオブジェクト以外のプレイヤオブジェクトを示すプレイヤオブジェクト画像 503 が表示される。これにより、プレイヤは、ゲームに成功しなかった場合に、プレイヤオブジェクトが使えなくなり、ゲームに対する興味性を向上させることが可能になる。

【0140】

(サーバ 3 の構成)

図 8 は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す図である。

【0141】

サーバ 3 は、携帯端末 2 からの指示に応じて、オブジェクト決定ゲーム及びパラメータ変更ゲーム等のゲームを実行する。また、サーバ 3 は、ゲームに係る各種画面の表示データ等を作成して携帯端末 2 に送信する。そのために、サーバ 3 は、サーバ通信部 31 と、サーバ記憶部 32 と、サーバ処理部 33 とを備える。

【0142】

サーバ通信部 31 は、サーバ 3 をインターネット 7 に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット 7 との間で通信を行う。サーバ通信部 31 は、携帯端末 2 等から受信したデータをサーバ処理部 33 に供給し、サーバ処理部 33 から供給されたデータを携帯端末 2 等へ送信する。

【0143】

サーバ記憶部 32 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部 32 は、サーバ処理部 33 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。サーバ記憶部 32 に記憶されるアプリケーションプログラムは、各携帯端末 2 からの各種指示に応じて、携帯端末 2 ごとにオブジェクト決定ゲーム及びパラメータ変更ゲーム等のゲームを実行し、各種画面を表示するための表示データを作成するゲームプログラム等である。サーバ記憶部 32 に記憶されるコンピュータプログラムは、例えば CD-ROM、DVD-ROM 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部 22 にインストールされてもよい。

【0144】

サーバ記憶部 32 に記憶されるデータは、パラメータテーブル T1 及びパラメータテーブル T2 等である。また、サーバ記憶部 32 は、オブジェクト決定ゲーム及びパラメータ変更ゲーム等のゲームの進行に係る様々な画像データ (例えば、ゲーム媒体を示す画像データ) 等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 32 は、所定の処理に係る一時的なデータを一

10

20

30

40

50

時的に記憶してもよい。すなわち、サーバ記憶部 32 は、揮発性のメモリ (RAM) を備え、ゲームの進行に応じて変動する動的データを記憶してもよい。

【0145】

以下、図 9 を用いて、サーバ記憶部 32 が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を説明する。

【0146】

図 9 (a) は、オブジェクト決定ゲームで使用されるパラメータを管理するパラメータテーブル T1 を示す。パラメータテーブル T1 には、ゲームフィールド且つゲームオブジェクトの分類要素 (属性、パラメータ等) に応じた種類ごとに分類されたゲームオブジェクトと、同様に分類されたプレイヤーオブジェクトとの関係に対応するパラメータが管理される。

10

【0147】

例えば、ゲームフィールド A に生息する小型のゲームオブジェクトを、ゲームフィールド A 用且つ小型のプレイヤーオブジェクトがフッキングした場合、移動オブジェクトの移動は、パラメータ値「3」に応じて制御される。例えば、パラメータの値が大きい程、移動オブジェクトの移動速度が遅くなるように制御される。また、パラメータの値が大きい程、移動オブジェクトの移動量が大きくなるように制御されてもよい。また、パラメータの値が大きい程、移動可能領域 511 の判定領域が大きくなるように制御されてもよい。

【0148】

図 9 (b) は、パラメータ変更ゲームで使用されるパラメータを管理するパラメータテーブル T2 を示す。パラメータテーブル T2 には、ゲームフィールド且つゲームオブジェクトの分類要素 (属性、パラメータ等) に応じた種類ごとに分類されたゲームオブジェクトと、同様に分類されたプレイヤーオブジェクトとの関係に対応するパラメータが管理される。

20

【0149】

例えば、ゲームフィールド A に生息する小型のゲームオブジェクトを、ゲームフィールド A 用且つ小型のプレイヤーオブジェクトがフッキングした場合、移動オブジェクトの移動は、パラメータ値「1」に応じて制御される。例えば、パラメータの値が大きい程、移動オブジェクトの移動速度が速くなるように制御される。

【0150】

このように、サーバ記憶部 32 が、パラメータテーブル T1 及び T2 を記憶することにより、プレイヤーが使用するプレイヤーオブジェクトの種類に応じて、各ゲームのゲーム設定は多様に変更される。これにより、ゲームシステム 1 によって提供されるゲームの興趣性が向上するとともに、多様なゲームをプレイヤーに提供することが可能となる。

30

【0151】

図 8 に戻り、サーバ処理部 33 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部 33 は、サーバ 3 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU である。サーバ処理部 33 は、サーバ記憶部 32 に記憶されているプログラム等からの各種指示等に基づいて、各種情報処理を適切な手順で実行し、且つ、サーバ通信部 31 の動作を制御する。サーバ処理部 33 は、サーバ記憶部 32 に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラムに基づいて各種情報処理を実行する。また、サーバ処理部 33 は、複数のプログラムを並列に実行することができる。

40

【0152】

サーバ処理部 33 は、サーバ受信部 331、作成部 332、設定部 333、進捗処理部 334、及び、サーバ送信部 335 等を備える。これらの各部は、サーバ処理部 33 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ 3 に実装されてもよい。

【0153】

以下、携帯端末 2 の端末処理部 25 及びサーバ 3 のサーバ処理部 33 について説明する。まず、携帯端末 2 の端末処理部 25 が備える端末送信部 251、端末受信部 252 及び表

50

示処理部 2 5 3 のそれぞれについて説明する。

【 0 1 5 4 】

(端末送信部 2 5 1)

端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてホーム画面の表示が指示された場合、ホーム画面表示指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。また、端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてホーム画面 3 0 0 に含まれるオブジェクト設定ボタン 3 0 1 が選択された場合、オブジェクト設定指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。

【 0 1 5 5 】

また、端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてオブジェクトセット画面 3 1 0 に含まれるオブジェクトセット設定ボタンが選択された場合、オブジェクトセット設定指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。また、端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてオブジェクト設定画面 3 2 0 に含まれる設定ボタン 3 2 3 が選択された場合、オブジェクトセット決定指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。

【 0 1 5 6 】

また、端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてホーム画面 3 0 0 に含まれるゲーム開始ボタン 3 0 2 が選択された場合、ゲーム開始指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。また、端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてゲームフィールド選択画面 4 0 0 に含まれるゲームフィールド選択ボタンが選択された場合、ゲームフィールド選択指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。

【 0 1 5 7 】

また、端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてオブジェクトセット選択画面 4 1 0 に含まれるオブジェクトセット選択ボタンが選択された場合、オブジェクトセット選択指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。

【 0 1 5 8 】

また、端末送信部 2 5 1 は、パラメータ変更ゲームの進行中において、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じてゲーム入力指示が入力された場合、ゲーム入力指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。

【 0 1 5 9 】

(端末受信部 2 5 2)

端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から、ホーム画面表示データ、オブジェクトセット画面表示データ、オブジェクト設定画面表示データ、ゲームフィールド選択画面表示データ、オブジェクトセット選択画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム成功画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム失敗画面表示データ、パラメータ変更ゲーム画面表示データ、パラメータ変更ゲーム成功画面表示データ、及びパラメータ変更ゲーム失敗画面表示データを受信する。

【 0 1 6 0 】

(表示処理部 2 5 3)

表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたホーム画面表示データに基づいて、ホーム画面 3 0 0 を表示部 2 4 に表示する。また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクトセット画面表示データに基づいて、オブジェクトセット画面 3 1 0 を表示部 2 4 に表示する。

【 0 1 6 1 】

また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクト設定画面表示データに基づいて、オブジェクト設定画面 3 2 0 を表示部 2 4 に表示する。また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたゲームフィールド選択画面表示データに基づいて、ゲームフィールド選択画面 4 0 0 を表示部 2 4 に表示する。

【 0 1 6 2 】

また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクトセット選択画面表示データに基づいて、オブジェクトセット選択画面 4 1 0 を表示部 2 4 に表示す

10

20

30

40

50

る。また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データに基づいて、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 を表示部 2 4 に表示する。

【 0 1 6 3 】

また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクト決定ゲーム成功画面表示データに基づいて、オブジェクト決定ゲーム成功画面 6 0 0 を表示部 2 4 に表示する。また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクト決定ゲーム失敗画面表示データに基づいて、オブジェクト決定ゲーム失敗画面 6 1 0 を表示部 2 4 に表示する。

【 0 1 6 4 】

また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたパラメータ変更ゲーム画面表示データに基づいて、パラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 を表示部 2 4 に表示する。また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたパラメータ変更ゲーム成功画面表示データに基づいて、パラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 を表示部 2 4 に表示する。また、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたパラメータ変更ゲーム失敗画面表示データに基づいて、パラメータ変更ゲーム失敗画面 7 1 0 を表示部 2 4 に表示する。

【 0 1 6 5 】

次に、サーバ 3 のサーバ処理部 3 3 が備えるサーバ受信部 3 3 1、作成部 3 3 2、設定部 3 3 3、進行処理部 3 3 4、及びサーバ送信部 3 3 5 のそれぞれについて説明する。

【 0 1 6 6 】

(サーバ受信部 3 3 1)

サーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 から、ホーム画面表示指示、オブジェクト設定指示、オブジェクトセット設定指示、オブジェクトセット決定指示、ゲーム開始指示、ゲームフィールド選択指示、オブジェクトセット選択指示、指示オブジェクト表示指示、オブジェクト決定指示、ゲーム入力指示を受信する。

【 0 1 6 7 】

(作成部 3 3 2)

作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がホーム画面表示指示を受信した場合、ホーム画面 3 0 0 を表示するためのホーム画面表示データを作成する。また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がオブジェクト設定指示を受信した場合、オブジェクトセット画面 3 1 0 を表示するためのオブジェクトセット画面表示データを作成する。

【 0 1 6 8 】

また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がオブジェクトセット設定指示を受信した場合、オブジェクト設定画面 3 2 0 を表示するためのオブジェクト設定画面表示データを作成する。また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がオブジェクトセット決定指示を受信した場合、オブジェクトセット画面 3 1 0 を表示するためのオブジェクトセット画面表示データを作成する。

【 0 1 6 9 】

また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がゲーム開始指示を受信した場合、ゲームフィールド選択画面 4 0 0 を表示するためのゲームフィールド選択画面表示データを作成する。また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がゲームフィールド選択指示を受信した場合、オブジェクトセット選択画面 4 1 0 を表示するためのオブジェクトセット選択画面表示データを作成する。

【 0 1 7 0 】

また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 がオブジェクトセット選択指示を受信した場合、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する。また、作成部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 が指示オブジェクト表示指示を受信した場合、プレイヤーオブジェクト画像 5 0 3 及び指示オブジェクト画像 5 0 4 を含むオブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画

10

20

30

40

50

面表示データを作成する。

【 0 1 7 1 】

また、作成部 3 3 2 は、進行処理部 3 3 4 によって移動オブジェクト表示条件が満たされたと判定された場合、移動オブジェクトを示す移動オブジェクト画像 5 1 0 を含むオブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する。

【 0 1 7 2 】

また、作成部 3 3 2 は、進行処理部 3 3 4 によってオブジェクト決定指示の取得タイミングが所定期間内であると判定された場合、オブジェクト決定ゲーム成功画面 6 0 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム成功画面表示データを作成する。また、作成部 3 3 2 は、進行処理部 3 3 4 によってオブジェクト決定指示の取得タイミングが所定期間内でないと判定された場合、オブジェクト決定ゲーム失敗画面 6 1 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム失敗画面表示データを作成する。

【 0 1 7 3 】

また、作成部 3 3 2 は、プレイヤーによってオブジェクト決定ゲームが成功してから所定時間後に、パラメータ変更ゲーム画面 6 2 0 を表示するためのパラメータ変更ゲーム画面表示データを作成する。

【 0 1 7 4 】

また、作成部 3 3 2 は、進行処理部 3 3 4 によってゲーム成功条件が満たされたと判定された場合、パラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 を表示するためのパラメータ変更ゲーム成功画面表示データを作成する。また、作成部 3 3 2 は、進行処理部 3 3 4 によってゲーム失敗条件が満たされたと判定された場合、パラメータ変更ゲーム失敗画面 7 1 0 を表示するためのパラメータ変更ゲーム失敗画面表示データを作成する。

【 0 1 7 5 】

(設定部 3 3 3)

設定部 3 3 3 は、サーバ受信部 3 3 1 がオブジェクトセット決定指示を受信した場合、オブジェクトセット決定指示に含まれる、変更対象のプレイヤーオブジェクト及び新たなプレイヤーオブジェクトのそれぞれを識別するための識別情報に基づいて、プレイヤーに関連づけられて記憶されたオブジェクトセットを更新してサーバ記憶部 3 2 に記憶するオブジェクトセット設定処理を実行する。

【 0 1 7 6 】

また、設定部 3 3 3 は、サーバ受信部 3 3 1 がオブジェクトセット選択指示を受信した場合、オブジェクトセット選択指示に含まれるオブジェクトセット識別情報に基づいて、オブジェクトセット識別情報によって示されるオブジェクトセットを、プレイヤーがゲームで使用するオブジェクトセットとして設定する。

【 0 1 7 7 】

(進行処理部 3 3 4)

進行処理部 3 3 4 は、オブジェクト決定ゲームの進行中にサーバ受信部 3 3 1 によって指示オブジェクト表示指示が受信されたか否かを判定する。

【 0 1 7 8 】

また、進行処理部 3 3 4 は、指示オブジェクト表示指示が受信されたと判定された場合、移動オブジェクト表示条件が満たされたか否かを判定する。

【 0 1 7 9 】

また、進行処理部 3 3 4 は、移動オブジェクト表示条件が満たされたと判定された場合、オブジェクト決定ゲームの進行中にサーバ受信部 3 3 1 によってオブジェクト決定指示が受信されたか否かを判定する。

【 0 1 8 0 】

また、進行処理部 3 3 4 は、オブジェクト決定指示が受信されたと判定された場合、パラメータテーブル T 1 を参照し、オブジェクト決定指示の取得タイミングが所定期間内であるか否かを判定する。例えば、進行処理部 3 3 4 は、移動オブジェクト画像の移動速度及

10

20

30

40

50

び移動量を、パラメータテーブル T 1 及びゲームオブジェクトの分類要素に基づいて設定する。なお、進行処理部 3 3 4 は、移動オブジェクト画像の移動速度及び移動量の補正処理を更に実行してもよい。そして、進行処理部 3 3 4 は、携帯端末 2 からオブジェクト決定指示を取得したタイミングが所定期間（例えば、移動オブジェクト画像 5 1 0 が移動可能領域 5 1 1 の判定領域（例えば、下半分の領域）に位置する期間等）内である場合、オブジェクト決定ゲームが成功したものと判定する。

【0 1 8 1】

また、進行処理部 3 3 4 は、ゲーム入力指示が受信されたと判定された場合、進行処理部 3 3 4 は、パラメータテーブル T 2 を参照して、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータの変更処理を実行する。すなわち、進行処理部 3 3 4 は、ゲームオブジェクト画像の移動速度及び移動量を、パラメータテーブル T 2 及びゲームオブジェクトの分類要素に基づいて設定する。なお、進行処理部 3 3 4 は、ゲームオブジェクト画像の移動速度及び移動量の補正処理を実行してもよい。そして、進行処理部 3 3 4 は、携帯端末 2 からゲーム入力指示を取得したタイミングにおいて、ゲームオブジェクト画像 6 2 1 の所定箇所が、第 1 標的画像 6 2 2 a、第 2 標的画像 6 2 2 b 及び第 3 標的画像 6 2 2 c のいずれかに位置すると判定された場合、ゲームオブジェクトのパラメータを変更するパラメータ変更処理を実行する。

【0 1 8 2】

また、進行処理部 3 3 4 は、ゲーム成功条件又はゲーム失敗条件が満たされたか否かを判定する。進行処理部 3 3 4、ゲーム成功条件が満たされたと判定された場合、ゲームオブジェクトをプレイヤーに関連付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶する。

【0 1 8 3】

（サーバ送信部 3 3 5）

サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成された、ホーム画面表示データ、オブジェクトセット画面表示データ、オブジェクト設定画面表示データ、ゲームフィールド選択画面表示データ、オブジェクトセット選択画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム成功画面表示データ、オブジェクト決定ゲーム失敗画面表示データ、パラメータ変更ゲーム画面表示データ、パラメータ変更ゲーム成功画面表示データ、及びパラメータ変更ゲーム失敗画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

【0 1 8 4】

（ゲームシステム 1 の動作シーケンス）

図 1 0 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【0 1 8 5】

最初に、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じてホーム画面の表示が指示された場合、ホーム画面表示指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 1 0 1）。

【0 1 8 6】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 からホーム画面表示指示を受信する。次に、作成部 3 3 2 は、ホーム画面 3 0 0 を表示するためのホーム画面表示データを作成する（ステップ S 1 0 2）。

【0 1 8 7】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 1 0 3）。

【0 1 8 8】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からホーム画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信

10

20

30

40

50

されたゲーム画面表示データに基づいて、ホーム画面 300 を表示部 24 に表示する（ステップ S104）。

【0189】

次に、プレイヤーの指示に応じて、ホーム画面 300 に含まれるオブジェクト設定ボタン 301 が選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 251 は、オブジェクト設定指示を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S105）。

【0190】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 331 は、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 からオブジェクト設定指示を受信する。次に、作成部 332 は、オブジェクトセット画面 310 を表示するためのオブジェクトセット画面表示データを作成する（ステップ S106）。 10

【0191】

次に、サーバ送信部 335 は、作成部 332 によって作成されたオブジェクトセット画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S107）。

【0192】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介してサーバ 3 からオブジェクトセット画面表示データを受信する。そして、表示処理部 253 は、端末受信部 252 によって受信されたオブジェクトセット画面表示データに基づいて、オブジェクトセット画面 310 を表示部 24 に表示する（ステップ S108）。

【0193】

次に、プレイヤーの指示に応じて、オブジェクトセット画面 310 に含まれるオブジェクトセット設定ボタンが選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 251 は、オブジェクトセット設定指示を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S109）。 20

【0194】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 331 は、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 からオブジェクトセット設定指示を受信する。次に、サーバ処理部 33 の作成部 332 は、オブジェクト設定画面 320 を表示するためのオブジェクト設定画面表示データを作成する（ステップ S110）。

【0195】

次に、サーバ送信部 335 は、作成部 332 によって作成されたオブジェクト設定画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S111）。 30

【0196】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介してサーバ 3 からオブジェクト設定画面表示データを受信する。そして、表示処理部 253 は、端末受信部 252 によって受信されたオブジェクト設定画面表示データに基づいて、オブジェクト設定画面 320 を表示部 24 に表示する（ステップ S112）。

【0197】

次に、プレイヤーの指示に応じて、オブジェクト設定画面 320 に含まれる設定ボタン 323 が選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 251 は、オブジェクトセット決定指示を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S113）。 40

【0198】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 331 は、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 からオブジェクトセット決定指示を受信する。次に、サーバ処理部 33 の設定部 333 は、オブジェクトセット決定指示に含まれるプレイヤーオブジェクトを識別するための識別情報に基づいて、プレイヤーに関連づけられて記憶されたオブジェクトセットを更新してサーバ記憶部 32 に記憶するオブジェクトセット設定処理を実行する（ステップ S114）。そして、作成部 332 は、オブジェクトセット画面 310 を表示するためのオブジェクトセット画面表示データを作成する。

【0199】

次に、サーバ送信部 335 は、作成部 332 によって作成されたオブジェクトセット画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S115）。 50

【 0 2 0 0 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からオブジェクトセット画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクトセット画面表示データに基づいて、オブジェクトセット画面 3 1 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 1 1 6 ）。

【 0 2 0 1 】

（ゲームシステム 1 の動作シーケンス）

図 1 1 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの他の一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

10

【 0 2 0 2 】

図 1 1 に示す動作シーケンスのステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 4 は、図 1 0 に示す動作シーケンスのステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 4 と同様の処理である。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 2 0 4 において、ホーム画面 3 0 0 が携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示された後、プレイヤーの指示に応じて、ホーム画面 3 0 0 に含まれるゲーム開始ボタン 3 0 2 が選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、ゲーム開始指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 2 0 5 ）。

【 0 2 0 4 】

20

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 からゲーム開始指示を受信する。次に、サーバ処理部 3 3 の作成部 3 3 2 は、ゲームフィールド選択画面 4 0 0 を表示するためのゲームフィールド選択画面表示データを作成する（ステップ S 2 0 6 ）。

【 0 2 0 5 】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成されたゲームフィールド選択画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 2 0 7 ）。

【 0 2 0 6 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からゲームフィールド選択画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたゲームフィールド選択画面表示データに基づいて、ゲームフィールド選択画面 4 0 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 2 0 8 ）。

30

【 0 2 0 7 】

次に、プレイヤーの指示に応じて、ゲームフィールド選択画面 4 0 0 に含まれるゲームフィールド選択ボタンが選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、ゲームフィールド選択指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 2 0 9 ）。

【 0 2 0 8 】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 からゲームフィールド選択指示を受信する。次に、サーバ処理部 3 3 の作成部 3 3 2 は、オブジェクトセット選択画面 4 1 0 を表示するためのオブジェクトセット選択画面表示データを作成する（ステップ S 2 1 0 ）。

40

【 0 2 0 9 】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成されたオブジェクトセット選択画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 2 1 1 ）。

【 0 2 1 0 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からオブジェクトセット選択画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクトセット選択画面表示データに基づいて、オブジェクトセット選択画面 4 1 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 2 1 2 ）。

50

【 0 2 1 1 】

次に、プレイヤーの指示に応じて、オブジェクトセット選択画面 4 1 0 に含まれるオブジェクトセット選択ボタンが選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、オブジェクトセット選択指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 2 1 3）。

【 0 2 1 2 】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 からオブジェクトセット選択指示を受信する。次に、サーバ処理部 3 3 の設定部 3 3 3 は、オブジェクトセット選択指示に含まれるオブジェクトセット識別情報に基づいて、オブジェクトセット識別情報によって示されるオブジェクトセットを、プレイヤーがゲームで使用するオブジェクトセットとして設定する。そして、サーバ処理部 3 3 の作成部 3 3 2 は、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する（ステップ S 2 1 4）。

10

【 0 2 1 3 】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 2 1 5）。

【 0 2 1 4 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からオブジェクト決定ゲーム画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データに基づいて、オブジェクト決定ゲーム画面 5 0 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 2 1 6）。

20

【 0 2 1 5 】

（ゲームシステム 1 の動作シーケンス）

図 1 2 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの他の一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 2 1 6 】

図 1 2 に示す動作シーケンスは、図 1 1 に示すステップ S 2 1 6 の処理の後に実行される。

【 0 2 1 7 】

最初に、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、オブジェクト決定ゲームの進行中において、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作又はゲームの進行に応じて各種指示が入力された場合、当該各種指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 3 0 1）。

30

【 0 2 1 8 】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 から各種指示を受信する。次に、サーバ処理部 3 3 の作成部 3 3 2 及び進行処理部 3 3 4 は、各種指示に基づくオブジェクト決定ゲーム進行処理を実行する（ステップ S 3 0 2）。オブジェクト決定ゲーム進行処理の詳細は後述する。

【 0 2 1 9 】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、オブジェクト決定ゲーム進行処理の実行に伴い作成された各種画面の表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 3 0 3）。

40

【 0 2 2 0 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信された表示データに基づいて、各種画面を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 3 0 4）。

【 0 2 2 1 】

（オブジェクト決定ゲーム進行処理）

図 1 3 は、サーバ 3 のサーバ処理部 3 3 の作成部 3 3 2 及び進行処理部 3 3 4 によるオブジェクト決定ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。図 1 3 に示されるオブ

50

ジェクト決定ゲーム進行処理は、図 12 のステップ S 3 0 2 において実行される。

【0222】

最初に、進行処理部 334 は、オブジェクト決定ゲームの進行中にサーバ受信部 331 によって指示オブジェクト表示指示が受信されたか否かを判定する（ステップ S 4 0 1）。

【0223】

指示オブジェクト表示指示が受信されていないと判定された場合（ステップ S 4 0 1 - N o）、進行処理部 334 は、指示オブジェクト表示指示が受信されるまで待機する。

【0224】

指示オブジェクト表示指示が受信されたと判定された場合（ステップ S 4 0 1 - Y e s）、作成部 332 は、プレイヤーオブジェクト画像 503 及び指示オブジェクト画像 504 を含むオブジェクト決定ゲーム画面 500 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する（ステップ S 4 0 2）。作成部 332 は、作成したオブジェクト決定ゲーム画面表示データをサーバ送信部 335 に渡す。

10

【0225】

次に、進行処理部 334 は、移動オブジェクト表示条件が満たされたか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。

【0226】

移動オブジェクト表示条件が満たされていないと判定された場合（ステップ S 4 0 3 - N o）、進行処理部 334 は、移動オブジェクト表示条件が満たされるまで待機する。

【0227】

移動オブジェクト表示条件が満たされたと判定された場合（ステップ S 4 0 3 - Y e s）、作成部 332 は、移動オブジェクトを示す移動オブジェクト画像 510 を含むオブジェクト決定ゲーム画面 500 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する（ステップ S 4 0 4）。作成部 332 は、作成したオブジェクト決定ゲーム画面表示データをサーバ送信部 335 に渡す。

20

【0228】

次に、進行処理部 334 は、オブジェクト決定ゲームの進行中にサーバ受信部 331 によってオブジェクト決定指示が受信されたか否かを判定する（ステップ S 4 0 5）。

【0229】

オブジェクト決定指示が受信されていないと判定された場合（ステップ S 4 0 5 - N o）、進行処理部 334 は、オブジェクト決定指示が受信されるまで待機する。

30

【0230】

オブジェクト決定指示が受信されたと判定された場合（ステップ S 4 0 5 - Y e s）、進行処理部 334 は、パラメータテーブル T 1 を参照し、オブジェクト決定指示の取得タイミングが所定期間内であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 6）。

【0231】

オブジェクト決定指示の取得タイミングが所定期間内であると判定された場合（ステップ S 4 0 6 - Y e s）、作成部 332 は、オブジェクト決定ゲーム成功画面 600 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム成功画面表示データを作成し（ステップ S 4 0 7）、一連のステップを終了する。

40

【0232】

オブジェクト決定指示の取得タイミングが所定期間内でないと判定された場合（ステップ S 4 0 6 - N o）、作成部 332 は、オブジェクト決定ゲーム失敗画面 610 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム失敗画面表示データを作成し（ステップ S 4 0 8）、一連のステップを終了する。

【0233】

（ゲームシステム 1 の動作シーケンス）

図 14 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの他の一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 22 及びサーバ記憶部 32 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 25 及びサーバ処理部 33 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要

50

素と協働して実行される。

【0234】

図14に示す動作シーケンスは、図12に示すステップS304の処理の後に実行される。

【0235】

最初に、サーバ3の作成部332は、パラメータ変更ゲーム画面620を表示するためのパラメータ変更ゲーム画面表示データを作成する(ステップS501)。

【0236】

次に、サーバ送信部335は、パラメータ変更ゲーム画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する(ステップS502)。

【0237】

次に、携帯端末2の端末受信部252は、端末通信部21を介してサーバ3からパラメータ変更ゲーム画面表示データを受信する。そして、表示処理部253は、端末受信部252によって受信されたパラメータ変更ゲーム画面表示データに基づいて、パラメータ変更ゲーム画面620を表示部24に表示する(ステップS503)。

【0238】

次に、携帯端末2の端末送信部251は、パラメータ変更ゲームの進行中において、プレイヤーによる操作部23の操作又はゲームの進行に応じて各種指示が入力された場合、当該各種指示を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する(ステップS504)。

【0239】

次に、サーバ3のサーバ受信部331は、サーバ通信部31を介して携帯端末2から各種指示を受信する。次に、サーバ処理部33の作成部332及び進行処理部334は、各種指示に基づくパラメータ変更ゲーム進行処理を実行する(ステップS505)。パラメータ変更ゲーム進行処理の詳細は後述する。

【0240】

次に、サーバ送信部335は、パラメータ変更ゲーム進行処理が実行されることにより作成された各種画面の表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する(ステップS506)。

【0241】

次に、携帯端末2の端末受信部252は、端末通信部21を介してサーバ3から表示データを受信する。そして、表示処理部253は、端末受信部252によって受信された表示データに基づいて、各種画面を表示部24に表示する(ステップS507)。

【0242】

(パラメータ変更ゲーム進行処理)

図15は、サーバ3のサーバ処理部33の作成部332及び進行処理部334によるパラメータ変更ゲーム進行処理の動作フローの一例を示す図である。図15に示されるパラメータ変更ゲーム進行処理は、図14のステップS505において実行される。

【0243】

最初に、進行処理部334は、パラメータ変更ゲームの進行中にサーバ受信部331によってゲーム入力指示が受信されたか否かを判定する(ステップS601)。

【0244】

ゲーム入力指示が受信されていないと判定された場合(ステップS601-No)、進行処理部334は、ゲーム入力指示が受信されるまで待機する。

【0245】

ゲーム入力指示が受信されたと判定された場合(ステップS601-Yes)、進行処理部334は、パラメータテーブルT2を参照して、ゲームオブジェクトに関連付けられたパラメータの変更処理を実行する(ステップS602)。

【0246】

次に、進行処理部334は、ゲーム成功条件が満たされたか否かを判定する(ステップS603)。

【0247】

10

20

30

40

50

ゲーム成功条件が満たされたと判定された場合（ステップ S 6 0 3 - Y e s ）、進行処理部 3 3 4 は、ゲームオブジェクトをプレイヤーに関連付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶する（ステップ S 6 0 4 ）。

【 0 2 4 8 】

次に、作成部 3 3 2 は、パラメータ変更ゲーム成功画面 7 0 0 を表示するためのパラメータ変更ゲーム成功画面表示データを作成し（ステップ S 6 0 5 ）、一連のステップを終了する。

【 0 2 4 9 】

ゲーム成功条件が満たされていないと判定された場合（ステップ S 6 0 3 - N o ）、進行処理部 3 3 4 は、ゲーム失敗条件が満たされたか否かを判定する（ステップ S 6 0 6 ）。

【 0 2 5 0 】

ゲーム失敗条件が満たされていないと判定された場合（ステップ S 6 0 6 - N o ）、進行処理部 3 3 4 は、ステップ S 6 0 1 に処理を戻す。

【 0 2 5 1 】

ゲーム失敗条件が満たされたと判定された場合（ステップ S 6 0 6 - Y e s ）、進行処理部 3 3 4 は、パラメータ変更ゲーム失敗画面 7 1 0 を表示するためのパラメータ変更ゲーム失敗画面表示データを作成し（ステップ S 6 0 7 ）、一連のステップを終了する。

【 0 2 5 2 】

以上、詳述したとおり、本実施形態のゲームシステム 1 は、プレイヤーによって選択されたプレイヤオブジェクトに応じて、複数のゲームで使用される各種パラメータを変更する。このゲームシステム 1 により、プレイヤーは多様なゲームをプレイすることが可能となる。

【 0 2 5 3 】

（変形例 1 ）

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、ゲームシステム 1 は、複数のプレイヤーが同一のゲームフィールドで同時にプレイできるゲームを提供してもよい。以降、複数のプレイヤーが同一のゲームフィールドで同時にプレイできるゲームを、マルチプレイゲームと称する場合がある。

【 0 2 5 4 】

以下、図 1 6 ～図 2 0 を参照して、マルチプレイゲームを提供するゲームシステム 1 の一例について説明する。

【 0 2 5 5 】

図 1 6 （ a ）は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される参加登録画面 8 0 0 の一例を示す図である。

【 0 2 5 6 】

参加登録画面 8 0 0 は、例えば、プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて参加登録画面 8 0 0 の表示が指示された場合に、サーバ 3 によって送信された参加登録画面表示データに基づいて表示される。参加登録画面表示指示は、プレイヤーがゲーム開始ボタン 3 0 2 を選択する操作を行った場合に、ゲーム開始指示に代えてサーバ 3 に送信されてもよい。

【 0 2 5 7 】

参加登録画面 8 0 0 には、準備期間 8 0 1 、参加プレイヤー 8 0 2 、オブジェクトセット確認ボタン 8 0 3 、参加ボタン 8 0 4 、及びホーム画面表示指示ボタン 8 0 5 が含まれる。

【 0 2 5 8 】

準備期間 8 0 1 は、マルチプレイゲームが開始されるまでの残り時間を示すテキスト（数字又は文字等）を含む情報である。準備期間 8 0 1 は、マルチプレイゲームが開始されるまでの残り時間を示す画像情報（時計の文字盤等を示す画像情報）でもよく、準備期間 8 0 1 は、マルチプレイゲームが開始される時刻を示す情報でもよい。

【 0 2 5 9 】

参加プレイヤー 8 0 2 は、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーを示す情報である。プレイヤーを示す情報は、プレイヤーによって選択されたキャラクタを示す画像情報である。プレイヤーを示す情報は、プレイヤーを識別するための文字情報（プレイヤーの名称、プ

10

20

30

40

50

レイヤのプレイヤーID等を示す情報)、アイコン情報、プレイヤーによって選択されたアバターの画像情報等でもよい。

【0260】

図16(a)に示す参加登録画面800には、3種類の参加プレイヤー802が含まれ得るように設定されている。すなわち、参加登録画面800におけるマルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数は3人である。マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数は、2人でも3人を超える人数でもよい。また、参加登録画面800には、マルチプレイゲームに参加可能な全てのプレイヤーに対応する参加プレイヤー802が含まれなくてもよい。

【0261】

図16(a)に示す例では、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーが1人であり、残り2人のプレイヤーがマルチプレイゲームに参加可能であることが示されている。

【0262】

オブジェクトセット確認ボタン803は、後述するオブジェクトセット確認画面810の表示を指示するためのボタンオブジェクトである。参加登録画面800には、参加登録画面800に含まれる参加プレイヤー802のそれぞれに対応するオブジェクトセット確認ボタン803が含まれる。図16(a)に示す参加登録画面800には、3つのオブジェクトセット確認ボタン803が含まれている。各オブジェクトセット確認ボタン803は、各オブジェクトセット確認ボタン803に対応する参加プレイヤー802の近傍に配置される。このような参加登録画面800によって、マルチプレイゲームへの参加が登録された各プレイヤーに対応する参加プレイヤー802及びオブジェクトセット確認ボタン803が表示される。

【0263】

オブジェクトセット確認ボタン803は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された参加登録画面800上の入力位置が、オブジェクトセット確認ボタン803の表示領域内である場合、確認画面表示指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。このように、プレイヤーがオブジェクトセット確認ボタン803を選択する操作を行った場合、確認画面表示指示がサーバ3に送信される。確認画面表示指示がサーバ3に送信されると、サーバ3から送信されたオブジェクトセット確認画面表示データに基づいて後述するオブジェクトセット確認画面810が表示部24に表示される。なお、オブジェクトセット確認画面810は、プレイヤーによって選択されたオブジェクトセット確認ボタン803に対応するプレイヤーがマルチゲームで使用するオブジェクトセットに関する画面である。

【0264】

参加ボタン804は、プレイヤーがマルチプレイゲームに参加することをサーバ3に通知するためのボタンオブジェクトである。参加ボタン804は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部23の操作に応じて入力された参加登録画面800上の入力位置が、参加ボタン804の表示領域内である場合、参加指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。このように、プレイヤーが参加ボタン804を選択する操作を行った場合、端末記憶部22に記憶されたプレイヤー識別情報を含む参加指示がサーバ3に送信される。参加指示がサーバ3に送信されると、参加ボタン804を選択したプレイヤーをマルチプレイゲームに登録するための参加処理が、サーバ3によって実行される。参加処理の実行後にサーバ3によって送信された参加登録画面表示データに基づいて参加登録画面820が表示される。

【0265】

ホーム画面表示指示ボタン805は、ホーム画面表示指示ボタン315と同様の機能を有する。

【0266】

図16(b)は、携帯端末2の表示部24に表示されるオブジェクトセット確認画面810の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 7 】

オブジェクトセット確認画面 8 1 0 には、オブジェクトセット 8 1 1、パラメータ 8 1 2、及び画面終了指示ボタン 8 1 3 が含まれる。なお、図 1 6 (b) に示す例では、参加登録画面 8 0 0 に重畳するようにオブジェクトセット確認画面 8 1 0 が表示されるが、オブジェクトセット確認画面 8 1 0 が表示部 2 4 に表示されてもよい。

【 0 2 6 8 】

オブジェクトセット 8 1 1 は、プレイヤーによって選択されたオブジェクトセット確認ボタン 8 0 3 に対応するプレイヤーがマルチゲームで使用するオブジェクトセットに含まれるプレイヤーオブジェクトを示す画像である。図 1 6 (b) に示す例では、オブジェクトセット 8 1 1 によって示されるオブジェクトセットにおいて、全て (3 つ) のプレイヤーオブジェクトが設定されていることが示されている。

10

【 0 2 6 9 】

パラメータ 8 1 2 は、オブジェクトセット 8 1 1 によって示されるオブジェクトセットに含まれる各プレイヤーオブジェクトのパラメータを示すテキストである。パラメータ 8 1 2 は、各プレイヤーオブジェクトのパラメータを示す画像でもよい。図 1 6 (b) に示す例では、オブジェクトセット 8 1 1 のうちの右の画像に対応するプレイヤーオブジェクトのパラメータがゲームフィールド A 用且つ小型であることが示されている。また、オブジェクトセット 8 1 1 のうちの真ん中の画像に対応するプレイヤーオブジェクトのパラメータがゲームフィールド B 用且つ大型であることが示されている。また、オブジェクトセット 8 1 1 のうちの真ん中の画像に対応するプレイヤーオブジェクトのパラメータがゲームフィールド A 用且つ大型であることが示されている。

20

【 0 2 7 0 】

画面終了指示ボタン 8 1 3 は、オブジェクトセット確認画面 8 1 0 の表示の終了を指示するためのボタンオブジェクトである。画面終了指示ボタン 8 1 3 は、アイコン画像又はテキスト等でもよい。プレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて入力されたオブジェクトセット確認画面 8 1 0 上の入力位置が、ホーム画面表示指示ボタン 3 1 5 の表示領域内である場合、オブジェクトセット確認画面 8 1 0 の表示が終了する。オブジェクトセット確認画面 8 1 0 の表示が終了すると、参加登録画面 8 0 0 が再び表示される。このように、プレイヤーが画面終了指示ボタン 8 1 3 を選択する操作を行った場合、オブジェクトセット確認画面 8 1 0 の表示が終了し、参加登録画面 8 0 0 が再表示される。

30

【 0 2 7 1 】

図 1 6 (c) は、参加処理の実行後に携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される参加登録画面 8 2 0 の一例を示す図である。

【 0 2 7 2 】

参加登録画面 8 2 0 は、プレイヤーが参加登録画面 8 0 0 に含まれる参加ボタン 8 0 4 を選択する操作を行い、サーバによって参加処理が実行された後に再表示される参加登録画面である。参加登録画面 8 2 0 は、参加登録画面 8 0 0 と異なり、3 種類の参加プレイヤー 8 0 2 のうちの真ん中の参加プレイヤー 8 0 2 (参加ボタン 8 0 4 を選択する操作を行ったプレイヤーを示す) が追加されている。これにより、2 人のプレイヤーがマルチゲームに登録していることが示されている。

40

【 0 2 7 3 】

図 1 6 (d) は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される対戦準備画面 8 3 0 の一例を示す図である。

【 0 2 7 4 】

対戦準備画面 8 3 0 は、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーの数が、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数に到達した場合に、サーバ 3 によって送信された対戦準備画面表示データに基づいて表示される。対戦準備画面表示データは、マルチプレイゲームへの参加が登録された各プレイヤーの携帯端末 2 に送信される。対戦準備画面表示データは、マルチプレイゲームへの参加が登録されていないプレイヤーの携帯端末 2 に送信されてもよい。対戦準備画面 8 3 0 には、第 1 のグループに含まれる参加プレイヤー

50

8 3 1、及び第 2 のグループに含まれる参加プレイヤー 8 3 2 が含まれる。

【 0 2 7 5 】

参加プレイヤー 8 3 1 は、参加登録画面 8 0 0（又は参加登録画面 8 2 0）に含まれる参加プレイヤー 8 0 2 に対応する。参加プレイヤー 8 3 2 は、参加プレイヤー 8 3 1 と対戦する N P C（ノンプレイヤーキャラクタ）である。これにより、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーは、他の仲間のプレイヤーを確認することが可能になる。

【 0 2 7 6 】

マルチプレイゲームでは、同時にプレイする複数のプレイヤーが少なくとも 2 つのグループに分類されてもよく、参加プレイヤー 8 3 2 は、参加プレイヤー 8 3 1 とは異なるグループに所属するプレイヤーに対応するものであってもよい。この場合、プレイヤーが参加したいグループを選択するためのグループ選択画面（図示せず）を表示するためのグループ選択画面表示データがサーバによって作成される。サーバによって送信されたグループ選択画面表示データに基づいてグループ選択画面が表示部 2 4 に表示される。プレイヤーによるグループ選択画面に対する操作に応じて選択されたグループに対応する参加登録画面 8 0 0 を表示するための参加登録画面表示データがサーバから送信される。

10

【 0 2 7 7 】

図 1 6（d）に示す例では、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数は 6 人である。対戦準備画面 8 3 0 は、各グループに所属するプレイヤーとしてマルチプレイゲームに登録された人数が、当該グループに所属可能なプレイヤーの最大数（図 1 6（d）に示す例では 3 人）に到達した場合、当該グループに所属するプレイヤーの携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される。

20

【 0 2 7 8 】

現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻となった場合、対戦準備画面 8 3 0 の表示が終了する。なお、現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻となった際に、各グループに所属する参加プレイヤーの数が所属可能なプレイヤーの最大数を満たさない場合は、不足分のプレイヤーの代わりに N P C が設定されてもよい。

【 0 2 7 9 】

図 1 7 は、ゲームオブジェクト画像 5 0 1 が移動可能な領域 R（川又は海等）とマルチプレイゲームに参加するプレイヤーに対応する画像（N P C を示す画像を含む）とを含むゲームフィールドの一例について説明するための模式図である。

30

【 0 2 8 0 】

図 1 7 に示す例では、領域 R は所定の外形形状（例えば、円形状）を有する面を少なくとも有し、各プレイヤーに対応する画像 P a ~ P f が領域 R の外形形状に沿った外側の所定位置に配置される。図 1 7 に示すように、同一のグループに所属する各プレイヤーに対応する画像同士が隣り合うように配置されてもよく、また、各プレイヤーに対応する画像が、グループの所属に関係なくランダムに設定された位置に配置されてもよい。

【 0 2 8 1 】

図 1 8（a）は、携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されるオブジェクト決定ゲーム画面 9 0 0 の一例を示す図である。オブジェクト決定ゲーム画面 9 0 0 は、マルチプレイゲームにおけるオブジェクト決定ゲームの進行を表示するための画面であり、対戦準備画面 8 3 0 の表示が終了した場合に表示される。

40

【 0 2 8 2 】

図 1 8（a）に示すオブジェクト決定ゲーム画面 9 0 0 は、画像 P a に対応するプレイヤーの携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される画面である。例えば、オブジェクト決定ゲーム画面 9 0 0 には、画像 P a の配置位置から、ゲームフィールドの領域 R を眺めているような画像が表示される。オブジェクト決定ゲーム画面 9 1 0 は、画像 P b 又は P c に対応する各プレイヤーの操作に応じて、当該プレイヤーの携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されてもよい。

【 0 2 8 3 】

オブジェクト決定ゲーム画面 9 0 0 には、ゲームオブジェクト画像 9 0 1（9 0 1 a、9 0 2 b）、画像 P a、画像 P d、指示オブジェクト画像 5 0 4（5 0 4 a、5 0 4 d）、

50

識別画像M a及び識別画像M dが含まれる。ゲームオブジェクト画像9 0 1は、オブジェクト決定ゲーム画面5 0 0に含まれるゲームオブジェクト画像5 0 1と同様の画像である。

【0 2 8 4】

画像P aは、オブジェクト決定ゲーム画面9 0 0を表示する携帯端末2を所有するプレイヤーに対応する画像であり、画像P dは、対戦相手となる他のグループに所属するプレイヤーに対応する画像である。

【0 2 8 5】

指示オブジェクト画像5 0 4 aは、画像P aに対応するプレイヤーによる操作部2 3の操作に応じて指定されたゲームフィールド上の位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。指示オブジェクト画像5 0 4 dは、画像P dに対応するプレイヤーによる操作部2 3の操作に応じて指定されたゲームフィールド上の位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。

【0 2 8 6】

識別画像M aは、指示オブジェクト画像5 0 4 aの近傍に配置される。識別画像M aは、指示オブジェクト画像5 0 4 aが画像P aに対応するプレイヤーの操作に応じて表示された画像であることを識別するための画像である。識別画像M aは、当該プレイヤーの名称、画像P a等でもよい。

【0 2 8 7】

識別画像M dは、指示オブジェクト画像5 0 4 dの近傍に配置される。識別画像M dは、指示オブジェクト画像5 0 4 dが画像P dに対応するプレイヤーの操作に応じて表示された画像であることを識別するための画像である。識別画像M dは、当該プレイヤーの名称、画像P d等でもよい。

【0 2 8 8】

このように、マルチプレイゲームにおいては、他のプレイヤーのゲーム進行に係る画像（指示オブジェクト画像5 0 4 d及び識別画像M d等）を表示することが可能となる。

【0 2 8 9】

図1 8（b）に示すオブジェクト決定ゲーム画面9 1 0は、画像P bに対応するプレイヤーの携帯端末2の表示部2 4に表示される画面である。例えば、オブジェクト決定ゲーム画面9 1 0には、画像P bの配置位置から、ゲームフィールドの領域Rを眺めているような画像が表示される。オブジェクト決定ゲーム画面9 1 0は、画像P a又はP cに対応する各プレイヤーの操作に応じて、当該プレイヤーの携帯端末2の表示部2 4に表示されてもよい。

【0 2 9 0】

オブジェクト決定ゲーム画面9 1 0には、ゲームオブジェクト画像9 0 1（9 0 1 c、9 0 2 d）、画像P b、画像P e、指示オブジェクト画像5 0 4（5 0 4 b、5 0 4 e）、識別画像M b及び識別画像M eが含まれる。

【0 2 9 1】

画像P bは、画像P aに対応するプレイヤーと同一のグループに所属する他のプレイヤーに対応する画像である。画像P eは、対戦相手となる他のグループに所属するプレイヤー（画像P dに対応するプレイヤーとは異なる）に対応する画像である。

【0 2 9 2】

指示オブジェクト画像5 0 4 bは、画像P bに対応するプレイヤーによる操作部2 3の操作に応じて指定されたゲームフィールド上の位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。指示オブジェクト画像5 0 4 eは、画像P eに対応するプレイヤーによる操作部2 3の操作に応じて指定されたゲームフィールド上の位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。

【0 2 9 3】

識別画像M bは、指示オブジェクト画像5 0 4 bの近傍に配置される。識別画像M bは、指示オブジェクト画像5 0 4 bが画像P bに対応するプレイヤーの操作に応じて表示された画像であることを識別するための画像である。識別画像M bは、当該プレイヤーの名称、画像P b等でもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 4 】

識別画像 M e は、指示オブジェクト画像 5 0 4 e の近傍に配置される。識別画像 M e は、指示オブジェクト画像 5 0 4 e が画像 P e に対応するプレイヤーの操作に応じて表示された画像であることを識別するための画像である。識別画像 M e は、当該プレイヤーの名称、画像 P e 等でもよい。

【 0 2 9 5 】

このように、マルチプレイゲームにおいては、他のプレイヤーのゲーム進行に係る画像（指示オブジェクト画像 5 0 4 e 並びに識別画像 M e 等）を表示することが可能となる。

【 0 2 9 6 】

図 1 8 (c) に示すオブジェクト決定ゲーム画面 9 2 0 は、画像 P c に対応するプレイヤーの携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示される画面である。例えば、オブジェクト決定ゲーム画面 9 2 0 には、画像 P c の配置位置から、ゲームフィールドの領域 R を眺めているような画像が表示される。オブジェクト決定ゲーム画面 9 2 0 は、画像 P a 又は P b に対応する各プレイヤーの操作に応じて、当該プレイヤーの携帯端末 2 の表示部 2 4 に表示されてもよい。

10

【 0 2 9 7 】

オブジェクト決定ゲーム画面 9 2 0 には、ゲームオブジェクト画像 9 0 1 (9 0 1 e 、 9 0 2 f) 、画像 P c 、画像 P f 、指示オブジェクト画像 5 0 4 (5 0 4 c 、 5 0 4 f) 、識別画像 M c 及び識別画像 M f が含まれる。

【 0 2 9 8 】

画像 P c は、画像 P a に対応するプレイヤーと同一のグループに所属する他のプレイヤー（画像 P b に対応するプレイヤーとは異なる）に対応する画像である。画像 P f は、対戦相手となる他のグループに所属するプレイヤー（画像 P d 及び P e に対応するプレイヤーとは異なる）に対応する画像である。

20

【 0 2 9 9 】

指示オブジェクト画像 5 0 4 c は、画像 P c に対応するプレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて指定されたゲームフィールド上の位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。指示オブジェクト画像 5 0 4 f は、画像 P f に対応するプレイヤーによる操作部 2 3 の操作に応じて指定されたゲームフィールド上の位置に配置されたオブジェクトを示す画像である。

【 0 3 0 0 】

識別画像 M c は、指示オブジェクト画像 5 0 4 c の近傍に配置される。識別画像 M c は、指示オブジェクト画像 5 0 4 c が画像 P c に対応するプレイヤーの操作に応じて表示された画像であることを識別するための画像である。識別画像 M c は、当該プレイヤーの名称、画像 P c 等でもよい。

30

【 0 3 0 1 】

識別画像 M f は、指示オブジェクト画像 5 0 4 f の近傍に配置される。識別画像 M f は、指示オブジェクト画像 5 0 4 f が画像 P f に対応するプレイヤーの操作に応じて表示された画像であることを識別するための画像である。識別画像 M f は、当該プレイヤーの名称、画像 P f 等でもよい。

【 0 3 0 2 】

このように、マルチプレイゲームにおいては、他のプレイヤーのゲーム進行に係る画像（指示オブジェクト画像 5 0 4 c 及び 5 0 4 f 並びに識別画像 M c 及び M f 等）を表示することが可能となる。

40

【 0 3 0 3 】

（ゲームシステム 1 の動作シーケンス）

図 1 9 及び 2 0 は、ゲームシステム 1 の動作シーケンスの他の一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 2 2 及びサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 2 5 及びサーバ処理部 3 3 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【 0 3 0 4 】

50

最初に、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、プレイヤーの指示に応じて参加登録画面 8 0 0 の表示が指示された場合、参加登録画面表示指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 7 0 1）。

【0305】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 から参加登録画面表示指示を受信する。次に、作成部 3 3 2 は、参加登録画面 8 0 0 を表示するための参加登録画面表示データを作成する（ステップ S 7 0 2）。

【0306】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成された参加登録画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 7 0 3）。

10

【0307】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から参加登録画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信された参加登録画面表示データに基づいて、参加登録画面 8 0 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 7 0 4）。

【0308】

次に、プレイヤーの指示に応じて、参加登録画面 8 0 0 に含まれるオブジェクトセット確認ボタン 8 0 3 が選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、確認画面表示指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 7 0 5）。

【0309】

20

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 から確認画面表示指示を受信する。次に、作成部 3 3 2 は、オブジェクトセット確認画面 8 1 0 を表示するためのオブジェクトセット確認画面表示データを作成する（ステップ S 7 0 6）。

【0310】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成されたオブジェクトセット確認画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 7 0 7）。

【0311】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からオブジェクトセット確認画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクトセット確認画面表示データに基づいて、オブジェクトセット確認画面 8 1 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 7 0 8）。

30

【0312】

次に、プレイヤーの指示に応じて、参加登録画面 8 0 0 に含まれる参加ボタン 8 0 4 が選択された場合、携帯端末 2 の端末送信部 2 5 1 は、端末記憶部 2 2 に記憶されたプレイヤー識別情報を含む参加指示を作成し、作成された参加指示を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 7 0 9）。

【0313】

次に、サーバ 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 から参加指示を受信する。次に、サーバ処理部 3 3 の設定部 3 3 3 は、参加指示に含まれるプレイヤー識別情報に基づいて、プレイヤーをマルチプレイゲームに登録してサーバ記憶部 3 2 に記憶する参加処理を実行する（ステップ S 7 1 0）。プレイヤーをマルチプレイゲームに登録することは、例えば、設定部 3 3 3 が、マルチプレイゲームを識別するためのゲーム識別情報に、プレイヤー識別情報及び当該プレイヤーが所属するグループ識別情報を関連付けてサーバ記憶部 3 2 に記憶することによって実現される。そして、作成部 3 3 2 は、参加登録画面 8 2 0 を表示するための参加登録画面表示データを作成する。

40

【0314】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成された参加登録画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 7 1 1）。

【0315】

50

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から参加登録画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信された参加登録画面表示データに基づいて、参加登録画面 8 2 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 7 1 2 ）。

【 0 3 1 6 】

次に、サーバ処理部 3 3 の設定部 3 3 3 は、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーの数が、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数に到達したか否かを判定する（ステップ S 7 1 3 ）。なお、同時にプレイする複数のプレイヤーが少なくとも 2 つのグループに分類される場合、ステップ S 7 1 0 において、設定部 3 3 3 は、グループごとに、各グループに所属するプレイヤーとしてマルチプレイに登録された人数が、当該グループに所属可能なプレイヤーの最大数に到達したか否かを判定してもよい。

10

【 0 3 1 7 】

設定部 3 3 3 は、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーの数が、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数に到達していないと判定した場合（ステップ S 7 1 3 - N o ）、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーの数が、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数に到達するまで待機する。マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーの数が、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数に到達していても、現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻に到達した場合、ステップ S 7 1 6 に処理を進める。

【 0 3 1 8 】

20

作成部 3 3 2 は、マルチプレイゲームへの参加が登録されたプレイヤーの数が、マルチプレイゲームに参加可能なプレイヤーの最大数に到達したと判定した場合（ステップ S 7 1 3 - Y e s ）、対戦準備画面 8 3 0 を表示するための対戦準備画面表示データを作成する。

【 0 3 1 9 】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成された対戦準備画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 7 1 4 ）。

【 0 3 2 0 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から対戦準備画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信された対戦準備画面表示データに基づいて、対戦準備画面 8 3 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 7 1 5 ）。

30

【 0 3 2 1 】

次に、サーバ処理部 3 3 の設定部 3 3 3 は、現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻に到達したか否かを判定する（ステップ S 7 1 6 ）。

【 0 3 2 2 】

設定部 3 3 3 は、現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻に到達していないと判定した場合（ステップ S 7 1 6 - N o ）、現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻に到達するまで待機する。

【 0 3 2 3 】

作成部 3 3 2 は、現在時刻が、マルチプレイゲームが開始される時刻に到達したと判定した場合（ステップ S 7 1 6 - Y e s ）、オブジェクト決定ゲーム画面 9 0 0 を表示するためのオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する。

40

【 0 3 2 4 】

次に、サーバ送信部 3 3 5 は、作成部 3 3 2 によって作成されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 7 1 7 ）。

【 0 3 2 5 】

次に、携帯端末 2 の端末受信部 2 5 2 は、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 からオブジェクト決定ゲーム画面表示データを受信する。そして、表示処理部 2 5 3 は、端末受信部 2 5 2 によって受信されたオブジェクト決定ゲーム画面表示データに基づいて、オブジェク

50

ト決定ゲーム画面 9 0 0 を表示部 2 4 に表示する（ステップ S 7 1 8 ）。

【 0 3 2 6 】

これにより、プレイヤは、他のプレイヤと競ったり又は他のプレイヤと協同したりしながらゲームをプレイすることができ、更にゲームの興趣性を向上させることが可能となる。

【 0 3 2 7 】

（変形例 2 ）

また、ゲームシステム 1 がマルチプレイゲームを提供する場合、進行処理部 3 3 4 は、所定のゲーム実施期間において、各プレイヤがゲームに成功したことによって各プレイヤに関連付けられたゲームオブジェクトに応じて、各グループの勝敗を決定してもよい。例えば、進行処理部 3 3 4 は、各グループに所属するプレイヤに関連付けられたゲームオブジェクトの総数を計算し、総数が最も多いグループが勝利したものと判定し、勝利したグループに所属する各プレイヤに、所定のグループ特典に関連付ける。

10

【 0 3 2 8 】

例えば、所定のゲーム実施期間の終了時に、第 1 のグループに所属するプレイヤ a 1 とプレイヤ a 2 のそれぞれに、2 つのゲームオブジェクト及び 3 つのゲームオブジェクトが関連付けられ、第 2 のグループに所属するプレイヤ b 1 とプレイヤ b 2 のそれぞれに、1 つのゲームオブジェクト及び 2 つのゲームオブジェクトが関連付けられている場合、第 1 のグループの総計は 5 つであり、第 2 のグループの総計は 3 つであるから、第 1 のグループが勝利したものと判定される。

【 0 3 2 9 】

20

なお、所定のグループ特典が各プレイヤに関連付けられるための条件は、例えばグループの総計が所定数を超えたという条件でもよい。例えば、所定数が 2 つである場合、上述の例では、第 1 のグループ（総計：5 つ）及び第 2 のグループ（総計：3 つ）の両者に所属する各プレイヤに、所定のグループ特典が関連付けられる。

【 0 3 3 0 】

（変形例 3 ）

また、ゲームシステム 1 が、複数のグループに所属するプレイヤにマルチプレイゲームを提供する場合、ゲームシステム 1 は、各プレイヤに、所定のゲーム効果を有する各種のアイテムを提供してもよい。

【 0 3 3 1 】

30

アイテムは、例えば、所定の種類のゲームオブジェクトをゲームフィールド内のプレイヤが指定した領域に移動させる効果を有する。また、アイテムは、ゲームフィールド内のプレイヤが指定した領域において、ゲームオブジェクト画像 5 0 1 a、5 0 1 b 及び 5 0 1 c が表示されないように制御される効果を有してもよい。また、アイテムは、ゲームオブジェクトのパラメータを変化させる効果等を有してもよい。

【 0 3 3 2 】

プレイヤによって、各種のアイテムを選択又は使用する操作が行われることで、進行処理部 3 3 4 は、アイテムに対応する所定のゲーム効果を発生させる。これにより、プレイヤは、仲間（同じグループに所属する他のプレイヤ）と共闘して、他のグループに所属する他のプレイヤを攻撃したり、又は、他のグループに所属する他のプレイヤからの攻撃から防御したりすることができるため、ゲームシステム 1 は、ゲームの興趣性を向上させるとともに、多様なゲームをプレイヤに提供することが可能となる。

40

【 0 3 3 3 】

（変形例 4 ）

また、上述したサーバ処理部 3 3 の各機能の全て又は一部は、携帯端末 2 の端末処理部 2 5 で実現されてもよい。この場合、各種テーブルを端末記憶部 2 2 に記憶しておけば、処理の都度、サーバ 3 と通信を行う必要はなく、携帯端末 2 だけで上記の機能を実現することも可能である。また、携帯端末 2 において実行されるゲームは、サーバ 3 と携帯端末 2 のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各ゲーム画面をサーバ 3 が生成した表示データに基づいて携帯端末 2 に

50

表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を携帯端末 2 にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする。

【0334】

以下、サーバ処理部 33 の各機能の全て又は一部が携帯端末 2 の端末処理部 25 で実現される場合の一例について説明する。

【0335】

図 10 に示される、ステップ S 102、S 106、S 110 及び S 114 の各処理、並びに、図 11 に示される、ステップ S 202、S 206、S 210 及び S 214 の各処理は、携帯端末 2 の端末処理部 25 によって実行されてもよい。この場合、図 10 に示される、ステップ S 101、S 103、S 105、S 107、S 109、S 111、S 113 及び S 115 の各処理、並びに、図 11 に示される、ステップ S 201、S 203、S 205、S 207、S 209、S 211、S 213、S 215 の各処理は実行されない。

10

【0336】

図 13 のオブジェクト決定ゲーム進行処理は、携帯端末 2 の端末処理部 25 によって実行されてもよい。この場合、図 12 に示されるステップ S 301、S 303 の各処理は実行されない。

【0337】

オブジェクト決定ゲーム進行処理は、携帯端末 2 の端末処理部 25 によって実行される場合、ステップ S 401 において、進行処理部 334 は、指示オブジェクト表示指示が入力されたか否かを判定する。指示オブジェクト表示指示が入力されたと判定されると、端末送信部 251 は、プレイヤーによる操作部 23 の操作に応じて指定された位置に関する情報を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する。以下、位置を指定したプレイヤーがプレイヤー A であり、マルチプレイゲームに参加している他のプレイヤーが、プレイヤー B 及び C であるとして説明する。

20

【0338】

サーバ 3 のサーバ受信部 331 は、サーバ通信部 31 を介してプレイヤー A の携帯端末 2 から、プレイヤー A による操作部 23 の操作に応じて指定された位置に関する情報を受信する。サーバ送信部 335 は、サーバ受信部 331 によって受信した位置に関する情報を、プレイヤー B の携帯端末 2 及びプレイヤー C の携帯端末 2 に、サーバ通信部 31 を介して送信する。プレイヤー B の携帯端末 2 及びプレイヤー C の携帯端末 2 のそれぞれの表示処理部 253 は、端末受信部 252 によって受信された位置に関する情報に基づいて、プレイヤー A に対応する指示オブジェクト画像 504a 及び識別画像 Ma を表示部 24 に表示する。

30

【0339】

プレイヤーの携帯端末 2 の表示部 24 において、当該プレイヤー以外の他のプレイヤーの指示オブジェクト画像 504a 及び識別画像 Ma が表示されている場合、当該他のプレイヤーによるパラメータ変更ゲームが終了すると、指示オブジェクト画像 504a 及び識別画像 Ma の表示が終了する。指示オブジェクト画像 504a 及び識別画像 Ma の表示は、移動オブジェクト表示条件が満たされた場合又はオブジェクト決定ゲームが終了した場合に終了してもよい。

【0340】

図 19 のステップ S 702 の処理は、携帯端末 2 の端末処理部 25 によって実行されてもよい。この場合、図 19 に示されるステップ S 701、S 703 の各処理は実行されない。端末送信部 251 は、サーバ 3 に、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を要求する指示を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する。端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介して、サーバ 3 からマルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を受信し、表示処理部 253 は、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報に基づいて参加登録画面表示データを作成する。

40

【0341】

図 19 のステップ S 706 の処理は、携帯端末 2 の端末処理部 25 によって実行されてもよい。この場合、図 19 に示されるステップ S 705、S 707 の各処理は実行されない

50

。端末送信部 251 は、サーバ 3 に、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーのオブジェクトセットに関する情報を要求する指示を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する。端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介して、サーバ 3 からマルチプレイゲームに登録されているプレイヤーのオブジェクトセットに関する情報を受信し、表示処理部 253 は、当該オブジェクトセットに関する情報に基づいてオブジェクトセット確認画面表示データを作成する。

【0342】

図 19 のステップ S711 において、参加登録画面表示データの代わりに、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を送信してもよい。この場合、端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介して、サーバ 3 からマルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を受信し、表示処理部 253 は、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報に基づいて参加登録画面表示データを作成する。

10

【0343】

図 19 のステップ S714 において、対戦準備画面表示データの代わりに、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を送信してもよい。この場合、端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介して、サーバ 3 からマルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を受信し、表示処理部 253 は、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報に基づいて対戦準備画面表示データを作成する。

【0344】

図 20 のステップ S717 において、オブジェクト決定ゲーム画面表示データの代わりに、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を送信してもよい。この場合、端末受信部 252 は、端末通信部 21 を介して、サーバ 3 からマルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報を受信し、表示処理部 253 は、マルチプレイゲームに登録されているプレイヤーに関する情報に基づいてオブジェクト決定ゲーム画面表示データを作成する。

20

【0345】

以上詳述したとおり、サーバ処理部 33 の各機能の全て又は一部は、携帯端末 2 の端末処理部 25 で実現されることにより、サーバ 3 の情報処理の負荷が低減し、サーバ 3 及び携帯端末 2 間の通信が不安定になることを防止することが可能になる。これにより、ゲームシステム 1 では、マルチプレイゲームの不具合の発生が防止され、プレイヤーに対してゲームの継続参加を促すことが可能になる。

30

【0346】

(変形例 5)

また、ゲームシステム 1 は、複数のプレイヤーのそれぞれが操作する複数の携帯端末 2 のみを備える構成としてもよい。複数の携帯端末 2 のそれぞれは、他の携帯端末 2 と IEEE 802.11 規格の無線通信方式による無線通信を行い、複数の携帯端末 2 によってアドホックネットワークが構成される。この場合、複数の携帯端末 2 のうち特定の携帯端末 2 がホストとして機能し、上述したサーバ 3 の各機能を実行する。複数の携帯端末 2 のうち特定の携帯端末 2 以外の携帯端末 2 が、サーバ 3 の各機能を実行する特定の携帯端末 2 と通信することで、上述したゲームが実行される。なお、ホストとして機能する特定の携帯端末 2 は、サーバ 3 の各機能と、携帯端末 2 の各機能の両方の機能を実行する。

40

【0347】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【符号の説明】

【0348】

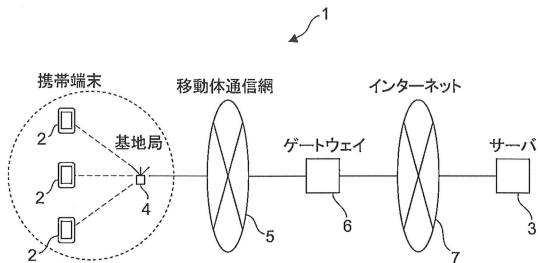
- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
- 21 端末通信部
- 22 端末記憶部

50

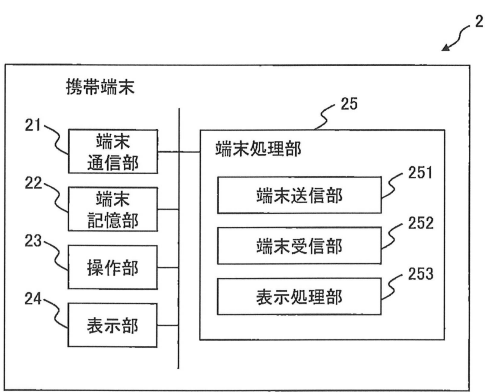
- 2 3 操作部
- 2 4 表示部
- 2 5 端末処理部
- 2 5 1 端末送信部
- 2 5 2 端末受信部
- 2 5 3 表示処理部
- 3 サーバ
- 3 1 サーバ通信部
- 3 2 サーバ記憶部
- 3 3 サーバ処理部
- 3 3 1 サーバ受信部
- 3 3 2 作成部
- 3 3 3 設定部
- 3 3 4 進行処理部
- 3 3 5 サーバ送信部
- 4 基地局
- 5 移動体通信網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

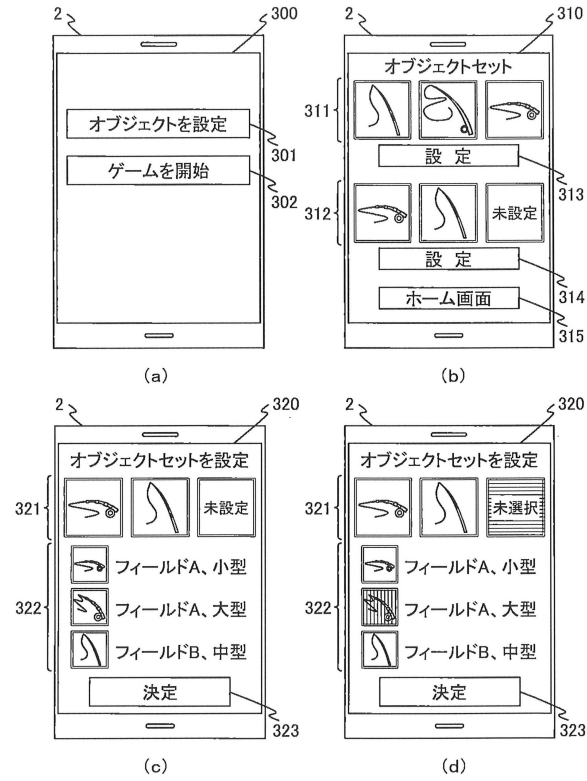
20

30

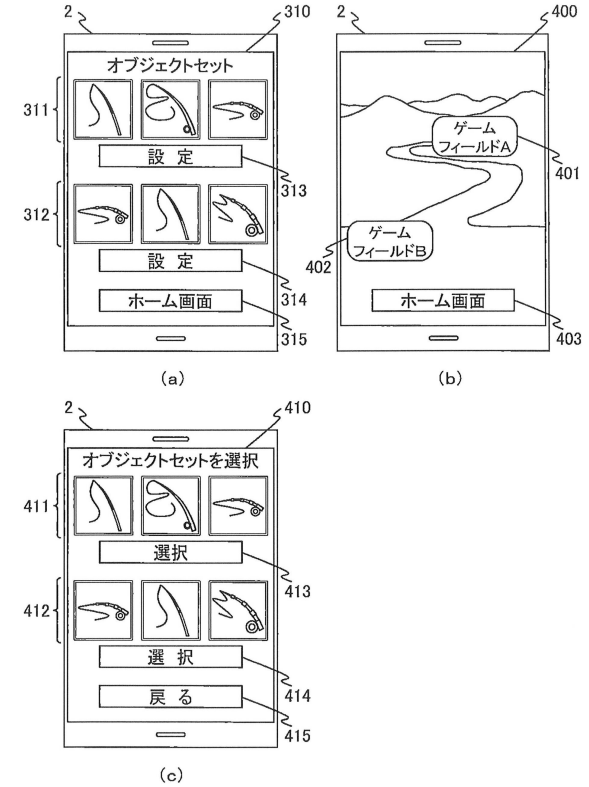
40

50

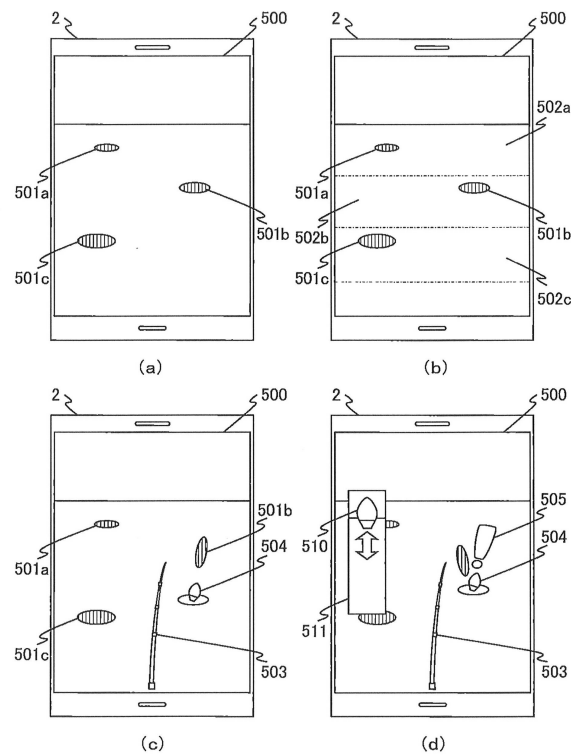
【図 3】



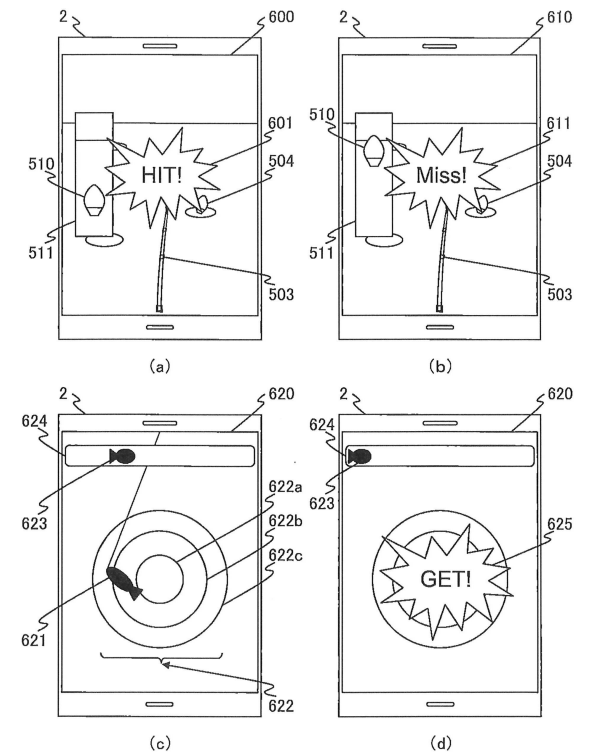
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

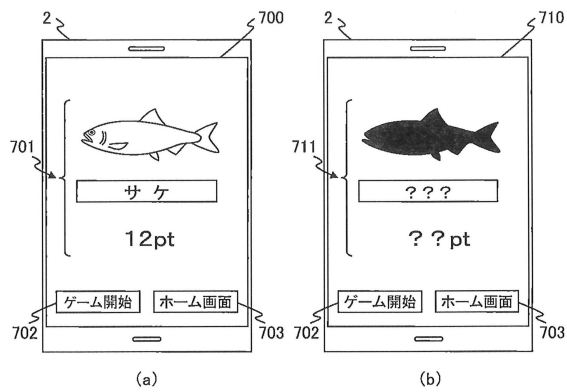
20

30

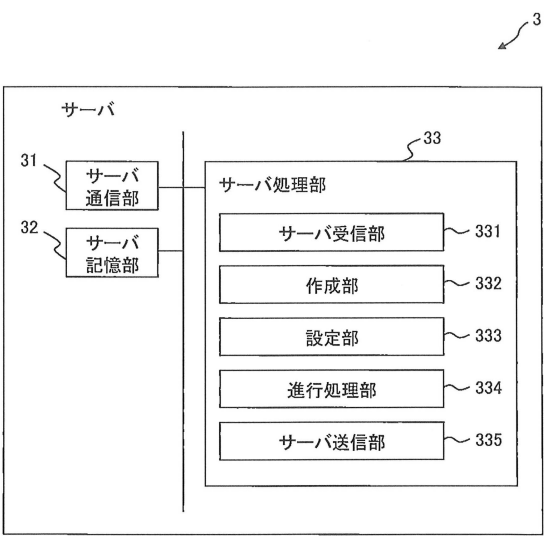
40

50

【図 7】



【図 8】

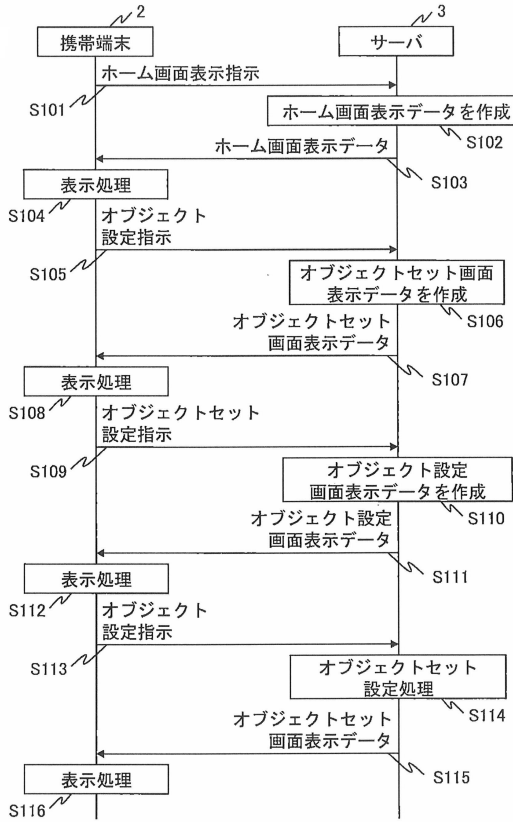


【図 9】

		フィールドA用の プレイヤオブジェクト			フィールドB用の プレイヤオブジェクト			両フィールド A及びB用の プレイヤオブジェクト		
		小	中	大	小	中	大	小	中	大
フィールドA のゲームオブジェクト	小	3	2	1	3	2	1	3	2	1
	中	3	3	2	3	3	2
	大
フィールドB のゲームオブジェクト	小
	中
	大

		フィールドA用の プレイヤオブジェクト			フィールドB用の プレイヤオブジェクト			両フィールド A及びB用の プレイヤオブジェクト		
		小	中	大	小	中	大	小	中	大
フィールドA のゲームオブジェクト	小	1	1	1	3	3	3	1	2	2
	中	2	1	1	3	3	3
	大
フィールドB のゲームオブジェクト	小
	中
	大

【図 10】



10

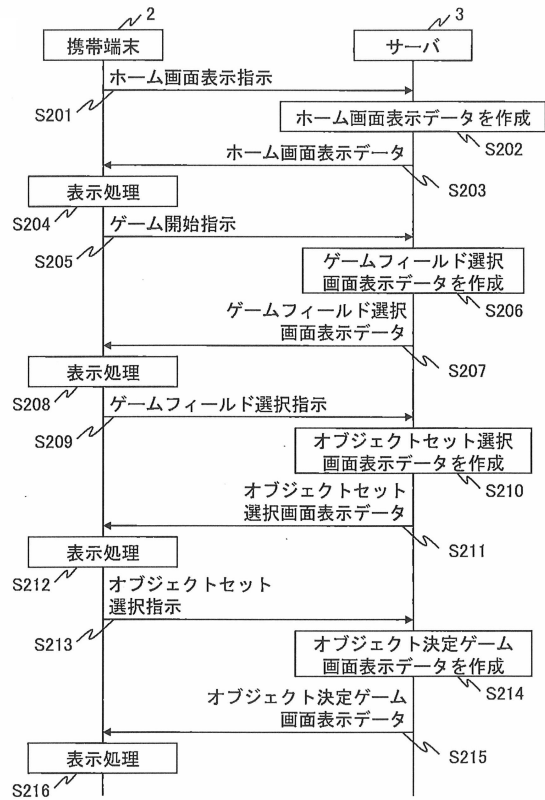
20

30

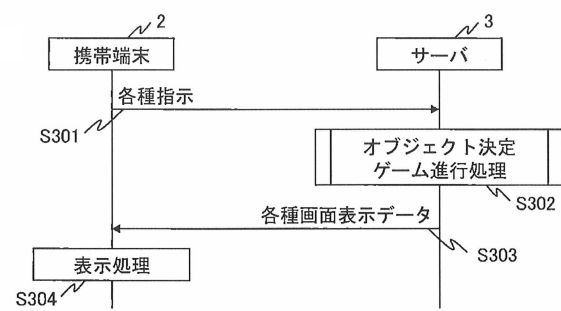
40

50

【図 1 1】



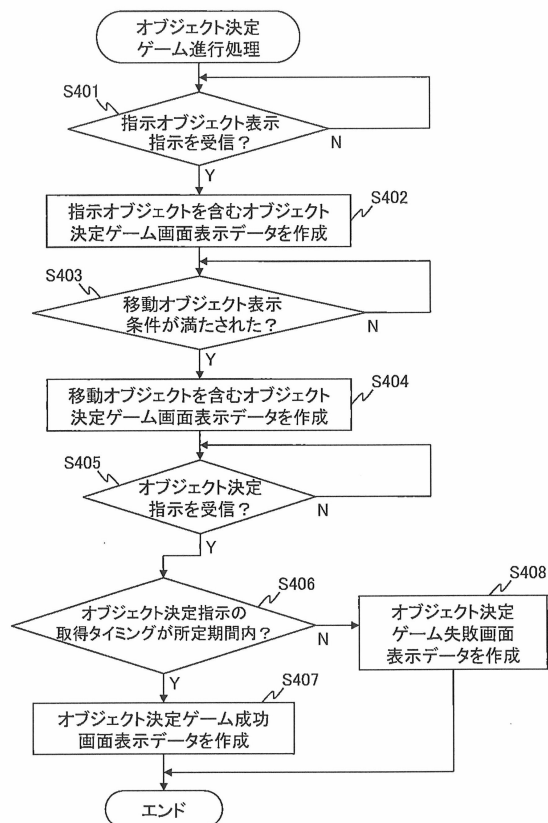
【図 1 2】



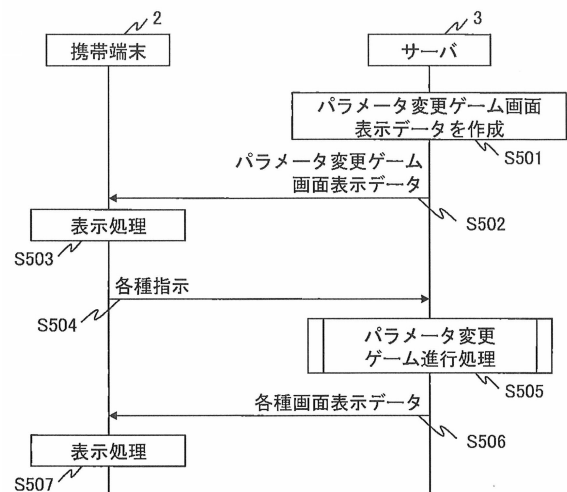
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

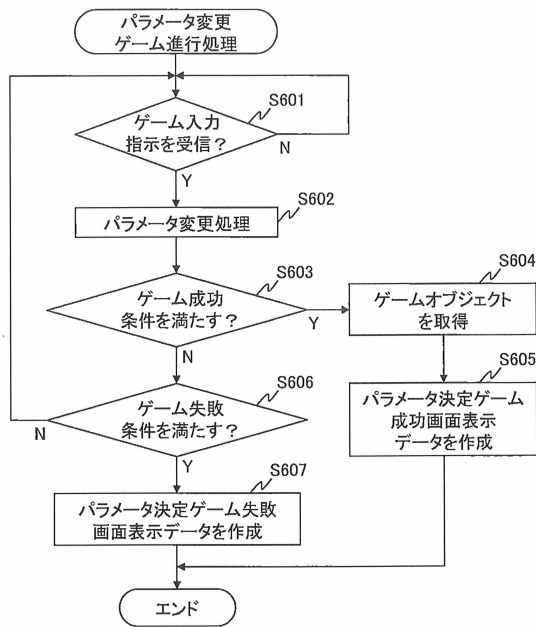


30

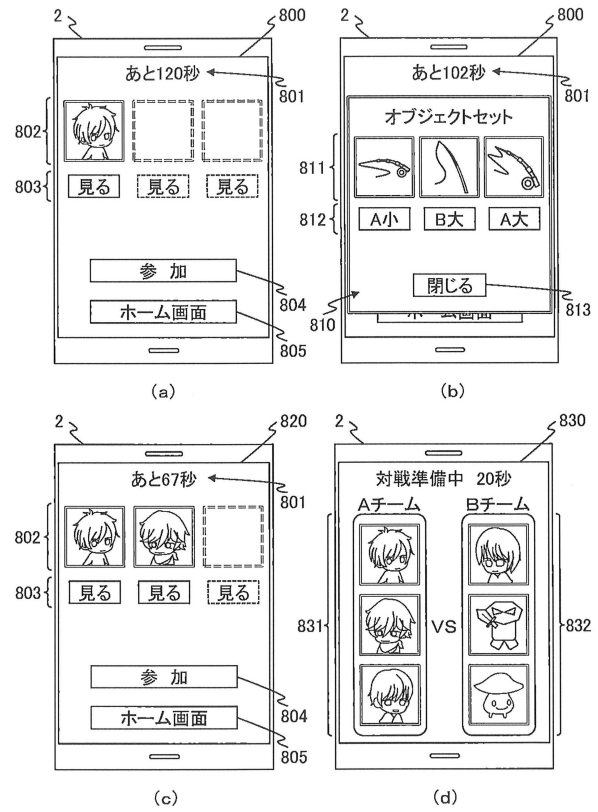
40

50

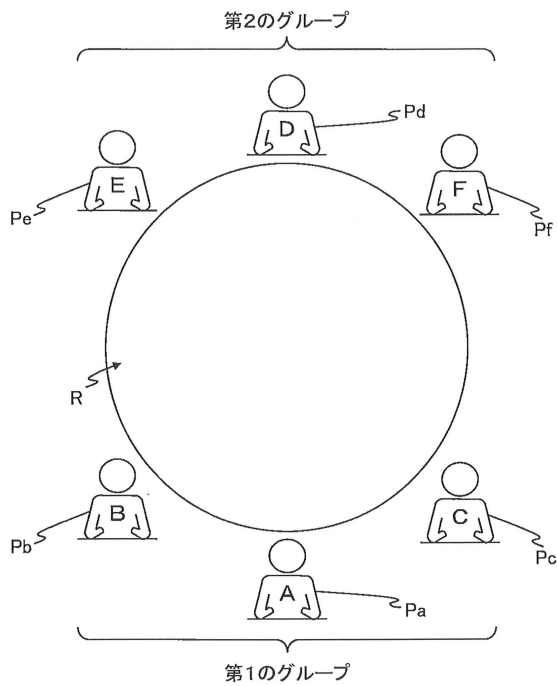
【図15】



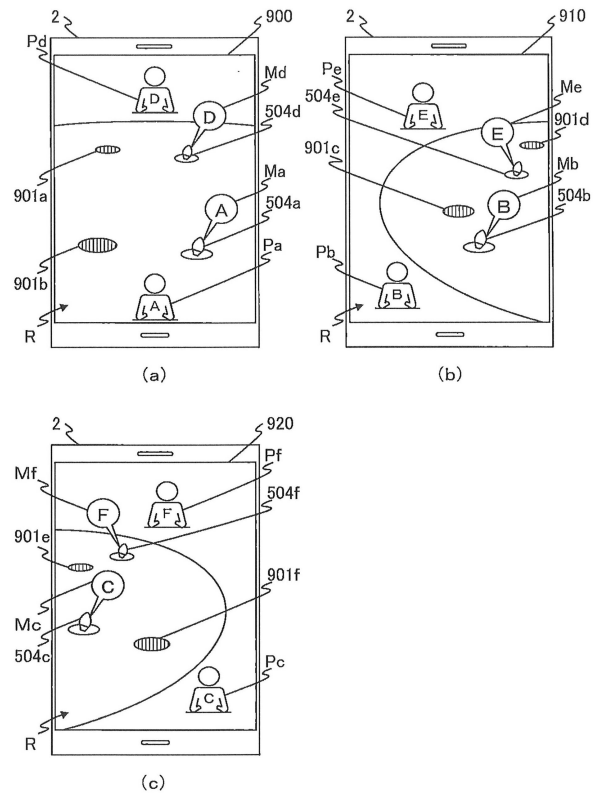
【図16】



【図17】



【図18】



10

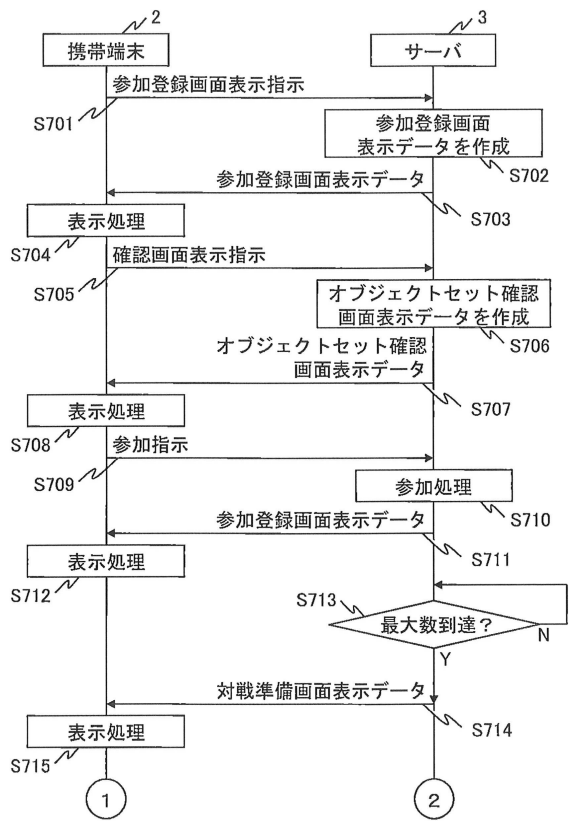
20

30

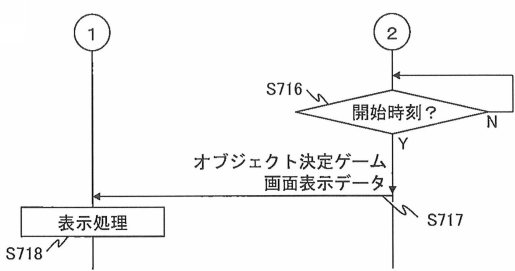
40

50

【図 19】



【図 20】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(51)国際特許分類

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/55

(56)参考文献

特開平 1 0 - 3 0 5 1 6 5 (J P , A)

特開 2 0 1 6 - 1 8 2 2 7 3 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 1 4 4 0 6 9 (J P , A)

特開 2 0 1 6 - 0 6 3 8 8 4 (J P , A)

釣り スタの攻略・アプリレポート, スマホゲームCH, 2017年06月28日, 第 1 - 1 0 頁
, <https://web.archive.org/web/20170628173453/https://gameappch.com/app/?app=00738>, [online][2 0 1 9 年 6 月 6 日検索][2 0 1 7 年 6 月 2 8 日の版]

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8