

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7022029号

(P7022029)

(45)発行日 令和4年2月17日(2022.2.17)

(24)登録日 令和4年2月8日(2022.2.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/537 (2014.01)

A 6 3 F 13/537

A 6 3 F 13/422 (2014.01)

A 6 3 F 13/422

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/55

請求項の数 11 (全17頁)

(21)出願番号	特願2018-144647(P2018-144647)	(73)特許権者	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー
(22)出願日	平成30年8月1日(2018.8.1)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
(62)分割の表示	特願2018-77826(P2018-77826)の 分割	(74)代理人	100125195 弁理士 尾畑 雄一
原出願日	平成28年11月18日(2016.11.18)	(72)発明者	山口 誠 東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 株 式会社ディー・エヌ・エー内
(65)公開番号	特開2018-161592(P2018-161592 A)	(72)発明者	渡辺 孝夫 東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 株 式会社ディー・エヌ・エー内
(43)公開日	平成30年10月18日(2018.10.18)	審査官	前地 純一郎
審査請求日	令和1年11月7日(2019.11.7)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームを提供するためのプログラム、システム、及び方法

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

プレイヤーキャラクターが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するためのプログラムであって、

コンピュータ上で実行されることに応じて、前記コンピュータに、

前記ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤーに提示する処理と、

前記自動モードにおいて、複数の行動特定ルールの中から設定されている行動特定ルールに従って前記プレイヤーキャラクターに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を実行するように前記プレイヤーキャラクターを制御する処理と、を実行させ、

前記提示する処理は、前記自動モードにおいて、行動特定ルール単位で予め設定されている複数の演出のうち前記設定されている行動特定ルールに対応する演出に従って所定のキャラクターが動作するアニメーションの表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを前記所定の画面に表示することを含む、

プログラム。

## 【請求項2】

前記プレイヤーキャラクターを制御する処理は、ゲーム空間における特定の目的地までの移動を、前記プレイヤーキャラクターに実行させる行動として特定することを含み、

前記第1のオブジェクトは、前記特定の目的地の種類に基づく演出に従って前記所定のキャラクターが動作するアニメーションの表示が少なくとも行われるように構成されている、請求項1のプログラム。

## 【請求項 3】

前記第 1 のオブジェクトは、前記プレイヤーキャラクタが前記ゲーム空間における第 1 の種類の空間に位置している場合には、前記特定の目的地の種類に基づく演出に従って前記所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が行われる一方、前記プレイヤーキャラクタが前記ゲーム空間における第 2 の種類の空間に位置している場合には、前記設定されている行動特定ルールに基づく演出に従って前記所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が行われるように構成されている、

請求項 2 のプログラム。

## 【請求項 4】

前記第 1 のオブジェクトは、ゲームの状態が所定の状態である場合には、前記プレイヤーキャラクタが前記ゲーム空間における前記第 1 の種類の空間に位置している場合、及び、前記プレイヤーキャラクタが前記ゲーム空間における前記第 2 の種類の空間に位置している場合の両方において、前記所定の状態に対応する演出に従って前記所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が行われるように構成されており、

前記ゲームの状態は、前記プレイヤーキャラクタの状態、敵キャラクタの状態、及び、前記ゲームの進行度合いの何れかを含む、

請求項 3 のプログラム。

## 【請求項 5】

前記第 1 のオブジェクトは、ゲームの状態が所定の状態である場合には、前記所定の状態及び前記設定されている行動特定ルールの組合せに対応する演出に従って前記所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が行われるように構成されており、

前記ゲームの状態は、前記プレイヤーキャラクタの状態、敵キャラクタの状態、及び、前記ゲームの進行度合いの何れかを含む、

請求項 1 ないし 4 何れかのプログラム。

## 【請求項 6】

前記所定の状態は、前記プレイヤーキャラクタの H P が所定値未満である状態を含む、

請求項 4 又は 5 のプログラム。

## 【請求項 7】

前記複数の行動特定ルールは、敵キャラクタとの戦闘を回避する第 1 のルール、及び、敵キャラクタとの戦闘を回避しない第 2 のルールを含み、

前記第 1 のオブジェクトは、前記プレイヤーキャラクタの H P が前記所定値未満である場合であって、前記設定されている行動特定ルールが前記第 1 のルールである場合には、第 1 の演出に従って前記所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が行われる一方、前記プレイヤーキャラクタの H P が前記所定値未満である場合であって、前記設定されている行動特定ルールが前記第 2 のルールである場合には、第 2 の演出に従って前記所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が行われるように構成されている、

請求項 6 のプログラム。

## 【請求項 8】

前記第 1 の演出は、H P の回復に対応する演出である、

請求項 7 のプログラム。

## 【請求項 9】

前記第 2 の演出は、疲労した様子に対応する演出である、

請求項 7 又は 8 のプログラム。

## 【請求項 10】

1 又は複数のコンピュータプロセッサを備え、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するためのシステムであって、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、

前記ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤに提示する処理と、

前記自動モードにおいて、複数の行動特定ルールの中から設定されている行動特定ルールに従って前記プレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を

10

20

30

40

50

実行するように前記プレイヤーキャラクタを制御する処理と、を実行し、  
前記提示する処理は、前記自動モードにおいて、行動特定ルール単位で予め設定されている複数の演出のうち前記設定されている行動特定ルールに対応する演出に従って所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを前記所定の画面に表示することを含む、  
システム。

【請求項11】

1又は複数のコンピュータによって実行され、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するための方法であって、  
前記ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤーに提示するステップと、  
前記自動モードにおいて、複数の行動特定ルールの中から設定されている行動特定ルールに従って前記プレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を実行するように前記プレイヤーキャラクタを制御するステップと、を備え、  
前記提示するステップは、前記自動モードにおいて、行動特定ルール単位で予め設定されている複数の演出のうち前記設定されている行動特定ルールに対応する演出に従って所定のキャラクタが動作するアニメーションの表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを前記所定の画面に表示することを含む、  
方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームを提供するためのプログラム、システム、及び方法に関するものであり、特に、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するためのプログラム、システム、及び方法に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームが知られている。例えば、下記特許文献1は、プレイヤーキャラクタに関連付けられた行動リストにおいて設定された行動をプレイヤーキャラクタのターンにおいて順次実行することにより対戦ゲームを自動的に実行することを開示する。こうしたゲームの自動実行は、煩雑な操作を好まないプレイヤーにとって便利である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-67905号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述したような自動モードにおいては、プレイヤーによる操作入力なしにプレイヤーキャラクタが行動するから、プレイヤーが、当該行動の目的を十分に把握できない場合がある。例えば、RPGにおいて、プレイヤーキャラクタが特定の目的地に向かって自動的に移動する場合、プレイヤーは、移動するキャラクタの様子を見ることができても、その目的地を知ることはできない。従って、例えば、当該目的地がプレイヤーの意図とは異なる場合には、自動モードを解除する必要があるが、当該解除を適切なタイミングで行うことは容易とは言えない。このように、従来のゲームにおける自動モードは、プレイヤーがプレイヤーキャラクタの行動の目的を十分に把握できないことに起因する様々な課題が生じ得る。

【0005】

本発明の実施形態は、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードにおいて、プレイヤーキャラクタの行動の目的をプレイヤーが把握することを支援することを目的の一つとする。本発明の実施形態の他の目的は、本明細書全体を参照することにより明らかとなる。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するためのプログラムであって、コンピュータ上で実行されることに応じて、前記コンピュータに、前記ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤーに提示する処理と、前記自動モードにおいて、前記プレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を実行するように前記プレイヤーキャラクタを制御する処理と、を実行させ、前記提示する処理は、前記自動モードにおいて、自動的に特定された行動に基づく表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを前記所定の画面に表示することを含む。

10

## 【0007】

本発明の一実施形態に係るシステムは、1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するためのシステムであって、前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、前記ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤーに提示する処理と、前記自動モードにおいて、前記プレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を実行するように前記プレイヤーキャラクタを制御する処理と、を実行し、前記提示する処理は、前記自動モードにおいて、自動的に特定された行動に基づく表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを前記所定の画面に表示することを含む。

20

## 【0008】

本発明の一実施形態に係る方法は、1又は複数のコンピュータによって実行され、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有するゲームを提供するための方法であって、前記ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤーに提示するステップと、前記自動モードにおいて、前記プレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を実行するように前記プレイヤーキャラクタを制御するステップと、を備え、前記提示するステップは、前記自動モードにおいて、自動的に特定された行動に基づく表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを前記所定の画面に表示することを含む。

## 【発明の効果】

## 【0009】

本発明の様々な実施形態は、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードにおいて、プレイヤーキャラクタの行動の目的をプレイヤーが把握することを支援する。

30

## 【図面の簡単な説明】

## 【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係るユーザ端末10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図。

【図2】ユーザ端末10が有する機能を概略的に示すブロック図。

【図3】具体例におけるダンジョン内の特定のフロアのマップを例示する図。

【図4】ゲーム画面50を例示する図。

【図5】ゲーム画面50を例示する図。

【図6】ゲーム画面50を例示する図。

40

【図7】自動モードにおけるゲーム画面50を例示する図。

【図8】実行中の行動と実況オブジェクトの表示内容との対応関係を例示する図。

【図9】設定されている行動方針と実況オブジェクトの表示内容との対応関係を例示する図。

【図10】上方向にスワイプ操作された自動ボタン541を例示する図。

【図11】自動モードが固定されている場合のゲーム画面50を例示する図。

【図12】タッチ操作された実況オブジェクト546を例示する図。

## 【発明を実施するための形態】

## 【0011】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について説明する。

50

## 【 0 0 1 2 】

図 1 は、本発明の一実施形態に係るユーザ端末 1 0 を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図である。ユーザ端末 1 0 は、図示するように、インターネット等のネットワーク 2 0 を介してゲーム管理サーバ 3 0 と通信可能に接続されている。ユーザ端末 1 0 は、プレイヤーに対してゲームを提供する装置として機能する。ユーザ端末 1 0 は、本発明のシステムの全部又は一部を実装する装置の一例である。

## 【 0 0 1 3 】

ユーザ端末 1 0 は、一般的なコンピュータとして構成されており、図 1 に示すように、CPU (コンピュータプロセッサ) 1 1 と、メインメモリ 1 2 と、ユーザ I / F 1 3 と、通信 I / F 1 4 と、ストレージ (記憶装置) 1 5 とを備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電氣的に接続されている。

10

## 【 0 0 1 4 】

CPU 1 1 は、ストレージ 1 5 等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ 1 2 に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ 1 2 は、例えば、DRAM 等によって構成される。

## 【 0 0 1 5 】

ユーザ I / F 1 3 は、ユーザとの間で情報をやり取りするための各種の入出力装置である。ユーザ I / F 1 3 は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス (例えば、マウス、タッチパネル等)、ゲームパッド、モーション認識システム (人体や手の動作を認識するシステム) 等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、ユーザ I / F 1 3 は、ディスプレイ等の情報出力装置 (表示装置)、スピーカー等の音声出力装置を含む。

20

## 【 0 0 1 6 】

通信 I / F 1 4 は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、及びこれらの組み合わせとして実装され、ネットワーク 2 0 等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

## 【 0 0 1 7 】

ストレージ 1 5 は、例えば磁気ディスク又はフラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ 1 5 は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム及び各種データ等を記憶する。ストレージ 1 5 が記憶するプログラムは、アプリケーションマーケット等からダウンロードされてインストールされ得る。本実施形態において、ストレージ 1 5 が記憶するプログラムは、本発明の一実施形態に係るゲームプログラム 4 0 を含む。ゲームプログラム 4 0 は、ユーザ端末 1 0 を、ゲームを提供する装置として機能させるためのプログラムである。

30

## 【 0 0 1 8 】

本実施形態において、ユーザ端末 1 0 は、スマートフォン、タブレット端末、ウェアラブルデバイス、パーソナルコンピュータ、ゲーム専用端末、及び VR (Virtual Reality) 装置 (ヘッドマウントディスプレイ等) 等として構成され得る。

## 【 0 0 1 9 】

ゲーム管理サーバ 3 0 は、ユーザ端末 1 0 と同様に、一般的なコンピュータとしての構成を有する。ゲーム管理サーバ 3 0 は、ユーザ端末 1 0 が提供するゲームに関する情報を記憶及び管理する。例えば、ゲーム管理サーバ 3 0 は、プレイヤー毎のゲームの進行状況、及び、ゲームデータ (例えば、ステージ毎のゲームデータ等) 等を管理する。ゲーム管理サーバ 3 0 は、それぞれが一般的なコンピュータとしての構成を有する複数のサーバ装置を用いて構成され得る。

40

## 【 0 0 2 0 】

例えば、ユーザ端末 1 0 は、ゲームプログラム 4 0 の起動に応じて、プレイヤーのゲームの進行状況及びゲームデータをゲーム管理サーバ 3 0 から取得する。また、例えば、ユーザ端末 1 0 は、ゲームプログラム 4 0 の実行中において、ゲームデータをゲーム管理サーバ 3 0 から取得し (例えば、特定のステージをクリアした後に、後続するステージのゲーム

50

データを取得し)、及び、プレイヤーの最新のゲームの進行状況をゲーム管理サーバ30に対して送信する。

【0021】

次に、本実施形態のユーザ端末10が有する機能について説明する。図2は、ユーザ端末10が有する機能を概略的に示すブロック図である。ユーザ端末10は、図示するように、情報を記憶及び管理する情報記憶管理部41と、ゲームの進行を制御するゲーム進行制御部43とを有する。これらの機能は、CPU11及びメインメモリ12等のハードウェア、並びに、ストレージ15等に記憶されている各種プログラム(ゲームプログラム40を含む。)やデータ等が協働して動作することによって実現され、例えば、メインメモリ12に読み込まれたプログラムに含まれる命令をCPU11が実行することによって実現される。また、図2に示す機能の一部又は全部は、ユーザ端末10とゲーム管理サーバ30とが協働することによって実現され、又は、ゲーム管理サーバ30によって実現され得る。

10

【0022】

情報記憶管理部41は、ストレージ15等において様々な情報を記憶及び管理する。ゲーム進行制御部43は、ゲームの進行の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、ゲーム進行制御部43は、ゲームの進行に関する様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた様々な画面を表示する。

【0023】

本実施形態において、ゲーム進行制御部43は、ゲームをプレイするための所定の画面をプレイヤーに提示し、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードにおいて、当該プレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定し、特定された行動を実行するようにプレイヤーキャラクタを制御するように構成されている。例えば、ゲーム進行制御部43は、手動モードにおいては、プレイヤーによる操作に基づいてプレイヤーキャラクタを制御する一方、自動モードにおいては、行動を自動的に特定してプレイヤーキャラクタに実行させることを繰り返す。

20

【0024】

また、ゲーム進行制御部43は、自動モードにおいて、自動的に特定された行動に基づく表示が少なくとも行われる第1のオブジェクトを所定の画面に表示するように構成されている。所定の画面は、例えば、ゲームの進行に応じた画像を表示し、典型的には、プレイヤーキャラクタが行動するゲーム空間の画像を表示する。

30

【0025】

このように、本実施形態のユーザ端末10は、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードにおいて、自動的に特定された行動に基づく表示が行われる第1のオブジェクトを所定の画面に表示するから、プレイヤーは、当該第1のオブジェクトを介して、プレイヤーキャラクタが実行する行動に基づく情報を知ることができる。この結果、プレイヤーは、プレイヤーキャラクタの行動の目的を把握し易くなる。

【0026】

本実施形態において、ゲーム進行制御部43は、ゲーム空間における特定の目的地までの移動を、プレイヤーキャラクタに実行させる行動として特定するように構成することができ、この場合、第1のオブジェクトは、移動の目的地に基づく表示が少なくとも行われるように構成され得る。例えば、ゲーム進行制御部43は、ゲーム空間に存在する複数の目的地の中から特定の目的地を、プレイヤーキャラクタが移動する目的地として特定し、第1のオブジェクトは、当該目的地が第1の目的地(例えば、敵キャラクタ)である場合には第1の表示が行われる一方、移動の目的地が第2の目的地(例えば、宝箱)である場合には第2の表示が行われるように構成される。こうした構成は、プレイヤーが、移動するプレイヤーキャラクタの目的地を把握することを支援する。

40

【0027】

また、ゲーム進行制御部43は、複数の行動特定ルールの中から設定されている行動特定ルールに従ってプレイヤーキャラクタに実行させる行動を自動的に特定するように構成する

50

ことができ、この場合、第1のオブジェクトは、設定されている行動特定ルールに基づく表示が少なくとも行われるように構成され得る。例えば、第1のオブジェクトは、行動特定ルールが第1のルールである場合には第3の表示が行われる一方、行動特定ルールが第2のルールである場合には第4の表示が行われるように構成される。こうした構成は、プレイヤーが、行動特定ルールを把握することを支援する。

【0028】

さらに、第1のオブジェクトは、ゲームの状態に基づく表示が少なくとも行われるように構成され得る。例えば、第1のオブジェクトは、プレイヤーキャラクタの状態（HPの残量等を含む）、敵キャラクタの状態、及び、ゲームの進行度合い等に基づく表示が行われるように構成される。こうした構成は、プレイヤーが、ゲームの状態を把握することを支援する。

10

【0029】

本実施形態において、第1のオブジェクトは、様々な態様で情報を表示可能な様々なタイプのオブジェクトが含まれ得る。例えば、第1のオブジェクトは、所定のキャラクタのアニメーションによって情報を表示するオブジェクトとして構成される。また、例えば、第1のオブジェクトは、文字、記号、及び図形等を用いて情報を表示するオブジェクトとして構成される。

【0030】

また、ゲーム進行制御部43は、第1のオブジェクトの表示が変更されるときに、所定の期間、ゲームの進行速度を遅くするように構成され得る。例えば、ゲーム進行制御部43は、当該所定の期間において、プレイヤーキャラクタの移動速度を遅くするように構成され得る。こうした構成は、例えば、プレイヤーキャラクタの行動が変化する（1の行動が完了し、次の行動が開始される）ときに、プレイヤーが自動モードをタイミング良く解除することを支援する。

20

【0031】

本実施形態において、自動モードは、プレイヤーによる所定の操作に応じて開始及び終了するように構成され得る。例えば、ゲーム進行制御部43は、所定の画面に配置されている第2のオブジェクトに対するタッチ状態を維持する操作に応じて自動モードを開始し、当該第2のオブジェクトに対するタッチ状態を解消する第1の操作に応じて自動モードを終了し、当該第2のオブジェクトに対するタッチ状態を解消する第2の操作に応じて自動モードを維持するように構成され得る。例えば、第1の操作は、タッチ状態を所定の操作（例えば、スワイプ操作）を介することなく解消する操作であり、第2の操作は、タッチ状態を所定の操作を介して解消する操作である。この場合、ゲーム進行制御部43は、自動モードの開始に応じて、第1のオブジェクトを所定の画面の第1の位置に配置し、自動モードの維持に応じて、第1のオブジェクトの位置を第1の位置から第2の位置に変更するように構成され得る。こうした構成は、第2のオブジェクトに対するタッチ状態の有無に応じた適切な位置に第1のオブジェクトを配置することを可能とする。

30

【0032】

本実施形態におけるゲームは、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードを有する様々なタイプのゲームを含み、例えば、RPG、カード対戦ゲーム、アクションゲーム、及び、シューティングゲーム等を含む。

40

【0033】

次に、このような機能を有する本実施形態のユーザ端末10の動作について、本実施形態に従う具体例を用いて説明する。この例においてユーザ端末10が提供するゲームは、プレイヤーキャラクタがゲーム空間を探索し、当該ゲーム空間内に存在する敵キャラクタとの戦闘、及び、同じくゲーム空間内に存在するアイテムの収集等を行うRPGである。ゲーム空間は、複数のフロアから成るダンジョンとして構成され、最深部のフロアに存在するボスキャラクタを倒すことが、当該ダンジョン（ステージ）をクリアする条件とされる。

【0034】

また、この例のゲームは、プレイヤーキャラクタが行動するターンと、敵キャラクタが行動

50

するターンとが交互に繰り返して行われるターン制のRPGとして構成されている。こうしたRPGは、ローグライクゲームと呼ばれることがある。

【0035】

図3は、この例におけるダンジョン内の特定のフロアのマップを例示する。図示するように、1つのフロアは、複数の部屋R（図3の例では、6つの部屋R1 - R6）と、当該複数の部屋Rを繋ぐ通路Pとによって構成されている。また、図3の例では、6つの部屋Rのうち、部屋R1に、このフロアの入口IN（上のフロアとの間の階段）が配置されており、部屋R6に、このフロアの出口OUT（下のフロアとの間の階段）が配置されている。複数の部屋Rの少なくとも一部には、敵キャラクタ及び／又は宝箱が配置されている。

【0036】

図4は、ユーザ端末10に表示されるゲーム画面（所定の画面）50を例示する。ゲーム画面50は、ゲームをプレイするための画面であり、図示するように、ゲーム空間の画像を表示するゲーム空間表示領域52と、画面右下隅に位置し二重丸の形状を有する自動ボタン（第2のオブジェクト）541と、自動ボタン541の左側に位置する道具ボタン542と、道具ボタン542の左側に位置しプレイヤーキャラクタのHPの残量を示すHPゲージ543とを有する。

【0037】

ゲーム空間表示領域52は、図4に示すように、プレイヤーキャラクタPCが含まれる所定の範囲のゲーム空間の画像を表示し、プレイヤーキャラクタPCの移動に伴って、表示されるゲーム空間の範囲も変更される。図4は、プレイヤーキャラクタPCが特定の部屋Rに位置している場合のゲーム画面50を例示しており、ゲーム空間表示領域52には、部屋R内に存在する敵キャラクタEC及び宝箱Bが表示されている。

【0038】

また、ゲーム空間表示領域52には、図4に示すように、グリッド状（格子状）のマス目が表示されている。プレイヤーが当該マス目に対するタップ操作を行うと、プレイヤーキャラクタPCは、当該マス目の位置まで移動する。このように、ゲーム空間表示領域52は、プレイヤーキャラクタPCに対する移動のコマンドが入力されるように構成されている。

【0039】

また、プレイヤーキャラクタPCが敵キャラクタECと隣接している状態で、プレイヤーが当該敵キャラクタECに対するタップ操作を行うと、プレイヤーキャラクタPCは、当該敵キャラクタECを攻撃する。このように、ゲーム空間表示領域52は、プレイヤーキャラクタPCに対する攻撃のコマンドが入力されるように構成されている。

【0040】

なお、敵キャラクタに対する攻撃に伴って、敵キャラクタにダメージが与えられる。当該ダメージは、例えば、相互のキャラクタに設定されているパラメータ値（例えば、攻撃力及び防御力等）の比較に基づいて算出され、算出されたダメージが敵キャラクタのHPから減じられる。攻撃の結果、敵キャラクタを倒す（例えば、敵キャラクタのHPが0になると、敵キャラクタは消滅し、プレイヤーキャラクタは経験値等の報酬を獲得する。

【0041】

また、プレイヤーキャラクタPCが宝箱Bの位置を通過すると、当該宝箱Bに設定されているアイテムをプレイヤーキャラクタPCが取得する。

【0042】

自動ボタン541は、自動モードに関する操作を行うためのオブジェクトである。自動ボタン541に対する操作については後述する。

【0043】

道具ボタン542は、プレイヤーキャラクタに対するアイテム使用のコマンドを入力するためのオブジェクトである。プレイヤーが道具ボタン542に対するタップ操作を行うと、プレイヤーキャラクタが保有するアイテムの中から使用するアイテムを選択するための画面が表示され、当該画面を介して選択されたアイテムがプレイヤーキャラクタによって使用される。当該アイテムの使用に伴って、例えば、プレイヤーキャラクタのパラメータ値が変化し

10

20

30

40

50



(例えば、攻撃力、攻撃力、又は、HPが増加し)、或いは、敵キャラクタに対する特殊攻撃が行われる。当該特殊攻撃は、例えば、通常攻撃と比較して、攻撃可能範囲が広く、及び/又は、与えるダメージが大きい攻撃である。

【0044】

図5は、プレイヤーキャラクタPCが通路Pに位置している場合のゲーム画面50を例示する。図示するように、プレイヤーキャラクタPCが通路Pに位置している場合には、ゲーム空間表示領域52は、プレイヤーキャラクタPCの周囲の8つのマス目の範囲のみが視認可能となるようにゲーム空間の画像を表示する。

【0045】

図6は、図5の状態からプレイヤーキャラクタPCが下方向に移動して特定の部屋Rに入った状態のゲーム画面50を例示する。図示するように、プレイヤーキャラクタPCが通路Pから部屋Rに入ると、ゲーム空間表示領域52において、部屋Rに対応する範囲が視認可能となり、通路Pに対応する範囲が視認不可能となる。

10

【0046】

上述したように、この例のゲームは、ターン制のRPGとして構成されており、プレイヤーキャラクタの1ターンは、1マスの移動、又は、1回の攻撃によって終了する。敵キャラクタの1ターンは、同じく1マスの移動、又は、1回の攻撃によって終了する。なお、敵キャラクタのターンは、何もしないで終了する場合もある。通常の手動モードにおいては、プレイヤーによるゲーム空間表示領域52に対するタップ操作に応じてプレイヤーキャラクタPCが行動(移動又は攻撃)し、当該行動に伴って、プレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタのターンが順に進行する。

20

【0047】

ここで、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードについて説明する。この例のゲームでは、プレイヤーが自動ボタン541に対するロングタップ操作(タッチ状態を所定の期間、維持する操作)を行うと、自動モードが開始される。

【0048】

図7は、自動モードが開始されたときのゲーム画面50を例示する。図示するように、自動モードの開始に応じて、円形の実況オブジェクト(第1のオブジェクト)546がHPゲージ543の上側に配置される。当該実況オブジェクト546は、自動モードにおけるゲームの状況をプレイヤーに知らせるためのオブジェクトであり、ゲームの状況に応じた実況キャラクタのアニメーションが表示される。また、図示するように、自動モードにおけるゲーム画面50では、二重丸形状の自動ボタン541の外側の円環部の表示態様(例えば、色)が変化する。

30

【0049】

自動モードにおいて、プレイヤーキャラクタは、予め設定されている行動方針(行動特定ルール)に従って自動的に行動する。この例における行動方針は、「通常」、「戦闘回避」、及び「出口優先」の3つであり、既定の行動方針は「通常」である。行動方針を変更する操作については後述する。

【0050】

「通常」は、フロアにおける全ての部屋の全ての敵キャラクタを倒し、且つ、全てのアイテムを取得するという行動方針である。また、「戦闘回避」は、全ての部屋の全てのアイテムを取得するが、敵キャラクタとの戦闘は回避するという行動方針である。また、「出口優先」は、フロアの出口までの経路の長さが最短となるように移動し、通過する部屋については、全ての敵キャラクタを倒し、且つ、全てのアイテムを取得するという行動方針である。例えば、図3に例示したマップにおいて、プレイヤーキャラクタが部屋R1に位置している場合には、行動方針が「出口優先」である場合の経路は、部屋R1、R3、R4、R6の順となり、部屋R2、R5は通過しない。

40

【0051】

この例において、プレイヤーキャラクタが部屋に位置している場合、プレイヤーキャラクタが実行し得る行動は、「部屋の出口まで移動」、「敵キャラクタまで移動(戦闘)」、及び

50

「宝箱まで移動（アイテムの取得）」の3つである。設定されている行動方針に従って、プレイヤーキャラクタに実行させる行動が自動的に特定される。

【0052】

具体的には、例えば、行動方針が「通常」又は「出口優先」である場合には、プレイヤーキャラクタは、部屋内に配置されている全ての敵キャラクタと戦闘し、且つ、全ての宝箱のアイテムを収集する。より具体的には、プレイヤーキャラクタの位置から近い順に、「敵キャラクタまで移動（戦闘）」又は「宝箱まで移動（アイテムの取得）」が繰り返し実行される。例えば、図4の例では、まず、プレイヤーキャラクタPCの位置から近い敵キャラクタECまで移動して戦闘を行い、その後、宝箱Bまで移動してアイテムを取得する。そして、部屋内の全ての敵キャラクタを倒し、且つ、全ての宝箱のアイテムを取得すると、「部屋の出口まで移動」が実行される。なお、部屋の出口が複数存在する場合には、移動する出口は、次に訪れる部屋の方向の出口である。

10

【0053】

また、例えば、行動方針が「戦闘回避」である場合には、プレイヤーキャラクタは、部屋内に配置されている全ての宝箱のアイテムを収集する。より具体的には、プレイヤーキャラクタの位置から近い順に、「宝箱まで移動（アイテムの取得）」が繰り返し実行される。そして、部屋内の全ての宝箱のアイテムを取得すると、「部屋の出口まで移動」が実行される。

【0054】

ここで、実況オブジェクト546は、プレイヤーキャラクタPCが部屋R内に位置する場合には、実行中の行動に対応する表示が行われる。図8は、プレイヤーキャラクタの行動と、実況オブジェクト546の表示内容との対応関係の一例を示す。図示するように、プレイヤーキャラクタPCが「部屋の出口まで移動」を実行している間は、実況オブジェクト546において「通常演出」が行われる。通常演出は、例えば、実況キャラクタが歩くアニメーションである。

20

【0055】

また、プレイヤーキャラクタPCが「敵キャラクタまで移動（戦闘）」を実行している間は、実況オブジェクト546において「戦闘演出」が行われる。戦闘演出は、例えば、実況キャラクタが武器を振り回すアニメーションである。なお、プレイヤーキャラクタPCが敵キャラクタECまで移動している期間と、戦闘中の期間（相互に攻撃する期間）とで、異なるアニメーションとしても良い。

30

【0056】

また、プレイヤーキャラクタPCが「宝箱まで移動（アイテムの取得）」を実行している間は、実況オブジェクト546において「アイテム発見演出」が行われる。アイテム発見演出は、例えば、実況キャラクタが宝箱を開けるアニメーションである。なお、宝箱まで移動している期間と、アイテムを取得したとき（宝箱に到達したとき）とで、異なるアニメーションとしても良い。

【0057】

このように、プレイヤーキャラクタPCが部屋R内に位置する場合において、実況オブジェクト546は、プレイヤーキャラクタPCが実行中の行動（移動の目的地）に対応する実況キャラクタのアニメーションを表示する。従って、プレイヤーは、実況オブジェクト546を介して、プレイヤーキャラクタPCの行動の目的（移動の目的地）を把握することができる。

40

【0058】

部屋から通路に出たプレイヤーキャラクタは、次の部屋へ移動する。移動の目的地となる次の部屋は、行動方針に従って特定される。例えば、行動方針が「通常」である場合には、敵キャラクタ又は（アイテムが取得されていない）宝箱が残っている部屋のうち最も近い部屋が次に移動する部屋となる。そして、敵キャラクタ又は宝箱が残っている部屋が存在しない場合には、フロアの出口が存在する部屋が次に移動する部屋となる。

【0059】

50

また、例えば、行動方針が「戦闘回避」である場合には、宝箱が残っている部屋のうち最も近い部屋が次に移動する部屋となる。そして、宝箱が残っている部屋が存在しない場合には、フロアの出口が存在する部屋が次に移動する部屋となる。また、例えば、行動方針が「出口優先」である場合には、長さが最短となるフロアの出口までの経路に従って次に移動する部屋が特定される。

#### 【 0 0 6 0 】

ここで、実況オブジェクト 5 4 6 は、プレイヤーキャラクタ P C が通路 P 内に位置する場合には、設定されている行動方針に対応する表示が行われる。図 9 は、設定されている行動方針と、実況オブジェクト 5 4 6 の表示内容との対応関係の一例を示す。図示するように、設定されている行動方針が「通常」である場合は、実況オブジェクト 5 4 6 において「通常演出」が行われる。通常演出は、例えば、実況キャラクタが歩くアニメーションである。

10

#### 【 0 0 6 1 】

また、設定されている行動方針が「戦闘回避」である場合は、実況オブジェクト 5 4 6 において「アイテム探索演出」が行われる。アイテム探索演出は、例えば、実況キャラクタが虫メガネで地面を調べるアニメーションである。

#### 【 0 0 6 2 】

また、設定されている行動方針が「出口優先」である場合は、実況オブジェクト 5 4 6 において「脱出演出」が行われる。脱出演出は、例えば、実況キャラクタが急いで走るアニメーションである。

20

#### 【 0 0 6 3 】

このように、プレイヤーキャラクタ P C が通路 P 内に位置する場合において、実況オブジェクト 5 4 6 は、設定されている行動方針に対応する実況キャラクタのアニメーションを表示する。従って、プレイヤーは、実況オブジェクト 5 4 6 を介して、プレイヤーキャラクタ P C の行動方針を把握することができる。

#### 【 0 0 6 4 】

また、この例において、プレイヤーキャラクタ P C の H P が所定値未満となった場合には、プレイヤーキャラクタ P C が部屋 R 及び通路 P のどちらに位置していても、実況オブジェクト 5 4 6 において、H P が減少していることをプレイヤーに知らせる H P 減少演出が行われる。但し、H P 減少演出は、設定されている行動方針に応じて異なり、例えば、行動方針が「通常」又は「出口優先」である場合には、実況キャラクタが H P の回復をプレイヤーに訴えるアニメーションであり、行動方針が「戦闘回避」である場合には、実況キャラクタが疲労した様子で歩くアニメーションである。

30

#### 【 0 0 6 5 】

このように、プレイヤーキャラクタ P C の H P が所定値未満となった場合において、実況オブジェクト 5 4 6 は、行動方針に対応する H P 減少演出を行う。従って、プレイヤーは、実況オブジェクト 5 4 6 を介して、プレイヤーキャラクタ P C の状況（H P 減少の深刻度合い等を含む）を把握することができる。

#### 【 0 0 6 6 】

自動モードにおいても、手動モードと同様に、プレイヤーキャラクタのターンと敵キャラクタのターンとが交互に繰り返し行われる。つまり、プレイヤーキャラクタの 1 ターンは、1 マスの移動、又は、1 回の攻撃によって終了し、敵キャラクタの 1 ターンは、同じく 1 マスの移動、又は、1 回の攻撃によって終了する（敵キャラクタのターンは、何もしないで終了する場合もある）。自動モードにおいては、プレイヤーによる操作なしに、プレイヤーキャラクタのターンと、敵キャラクタのターンとが交互に繰り返し実行され、プレイヤーは、ゲーム空間表示領域 5 2 を介してゲームが進行する様子を見ることになる。

40

#### 【 0 0 6 7 】

この例において、自動モードは、プレイヤーが自動ボタン 5 4 1 から指を離すと（タッチ状態を解消すると）終了する。但し、プレイヤーが、自動ボタン 5 4 1 に対する上方向へのスワイプ操作を介して指を離した場合には、自動モードは、終了せずに継続される（自動モ

50

ードが固定される)。

【0068】

図10は、タッチ状態から上方向にスワイプ操作された自動ボタン541を例示する。図示するように、上方向へのスワイプ操作に応じて、自動ボタン541の内側の円が上方向に偏ると共に、上側に「固定」と表示された短冊状の表示領域541Aが表示される。この状態でプレイヤーの指が離されると、自動モードは、終了せずに継続される。

【0069】

図11は、自動モードが固定された状態のゲーム画面50を例示する。この場合、図示するように、実況オブジェクト546の位置が、HPゲージ543の上側から、自動ボタン541の上側へと変更される。

10

【0070】

この例において、自動モードが固定された状態における実況オブジェクト546は、プレイヤーが行動方針を変更するためのオブジェクトとして機能する。行動方針は、実況オブジェクト546に対するフリック操作の方向に応じて変更される。具体的には、例えば、実況オブジェクト546に対する左方向のフリック操作に応じて、行動方針として「通常」が設定され、同じく下方向のフリック操作に応じて「戦闘回避」が設定され、同じく右方向のフリック操作に応じて「出口優先」が設定される。例えば、図12に例示するように、実況オブジェクト546に対するタッチ操作に応じて、フリック操作の方向に対応する短冊状の表示領域546A(「通常」に対応)、546B(「戦闘回避」に対応)、及び、546C(「出口優先」に対応)を表示し、プレイヤーに対してフリック操作の方向に対応する行動方針を案内するようにしても良い。

20

【0071】

ここで、上述したように、自動モードが固定された状態では、実況オブジェクト546の位置が自動ボタン541の上側へと変更されており、当該位置は、プレイヤーにとって操作がし易い位置となっている。従って、上述した行動方針を変更する操作も、プレイヤーにとって容易な操作となる。また、自動モードが固定された状態では、自動ボタン541に対するタッチ状態は維持されていないから、プレイヤーの指等によって、実況オブジェクト546が見え難くなることも抑制されている。

【0072】

なお、自動モードが固定された状態においては、ゲーム空間表示領域52の任意の位置のタップ操作に応じて自動モードが終了する。

30

【0073】

上述した例において、実況オブジェクト546の表示が変更されるときに、ゲームの進行速度を遅くする(例えば、プレイヤーキャラクタPCの移動速度を遅くする)ようにしても良い。こうすれば、プレイヤーは、自動モードの解除を適切なタイミングで行い易くなる。

【0074】

上述した例において、実況オブジェクト546は、上述したもの以外の様々なゲームの状況に基づく表示を行うようにしても良い。当該表示は、例えば、プレイヤーキャラクタの異常状態(毒状態など)に基づく表示、部屋内の全ての敵キャラクタを倒し、且つ、全ての宝物のアイテムを取得したことに基づく表示、ボスキャラクタを倒したことに基づく表示等を含む。

40

【0075】

以上説明した本実施形態のユーザ端末10は、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードにおいて、自動的に特定された行動に基づく表示が行われる第1のオブジェクト(例えば、実況オブジェクト546)を所定の画面(例えば、ゲーム画面50)に表示するから、プレイヤーは、当該第1のオブジェクトを介して、プレイヤーキャラクタが実行する行動に基づく情報を知ることができる。このように、本発明の実施形態は、プレイヤーキャラクタが自動的に行動する自動モードにおいて、プレイヤーキャラクタの行動の目的をプレイヤーが把握することを支援する。

【0076】

50

本発明の他の実施形態においては、ゲーム管理サーバ 30 において管理される情報は、ユーザ端末 10 において管理され、ゲーム管理サーバ 30 の機能は、ユーザ端末 10 に統合され得る。

【0077】

本明細書で説明された処理及び手順は、明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェア又はこれらの任意の組み合わせによって実現される。例えば、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク等の媒体に、当該処理及び手順に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明された処理及び手順は、当該処理・手順に相当するコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

10

【0078】

本明細書中で説明された処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理又は手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び/又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書において説明されたソフトウェア及びハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、又はより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

【0079】

本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数の何れか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数の何れとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数の何れであってもよい。

20

【符号の説明】

【0080】

- 10 ユーザ端末
- 20 ネットワーク
- 30 ゲーム管理サーバ
- 41 情報記憶管理部
- 43 ゲーム進行制御部
- 50 ゲーム画面(所定の画面)
- 541 自動ボタン(第2のオブジェクト)
- 546 実況オブジェクト(第1のオブジェクト)

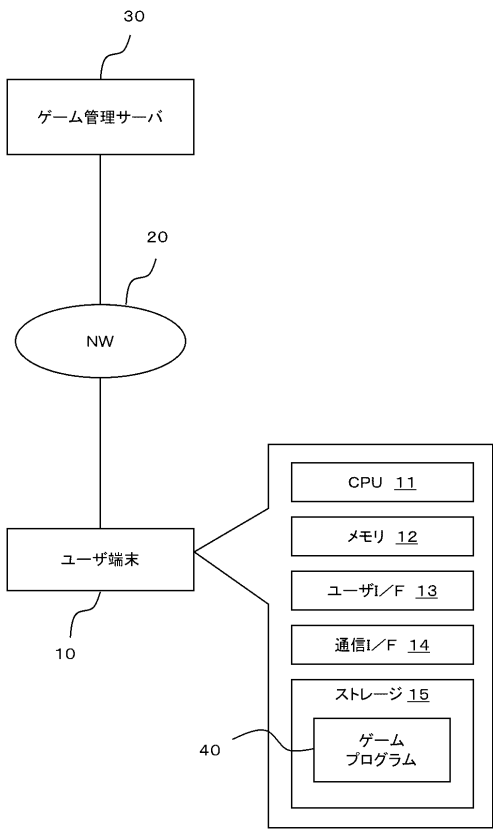
30

40

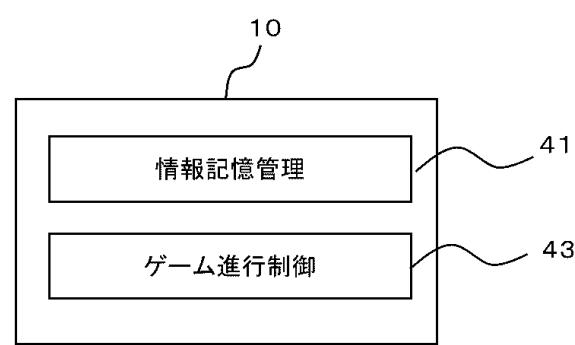
50

【図面】

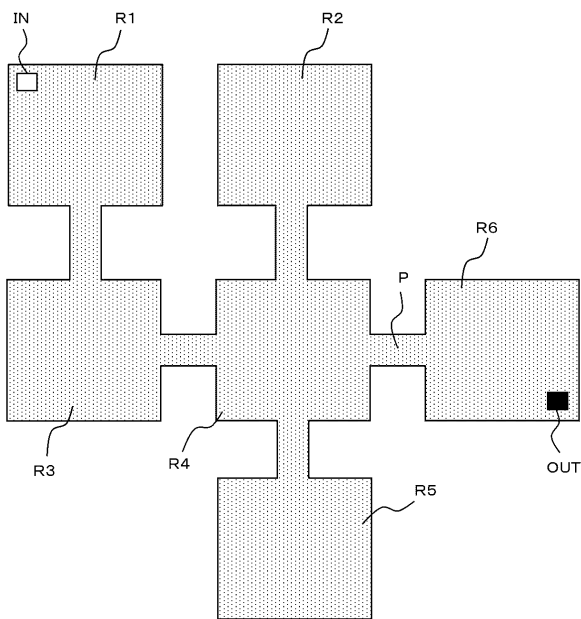
【図 1】



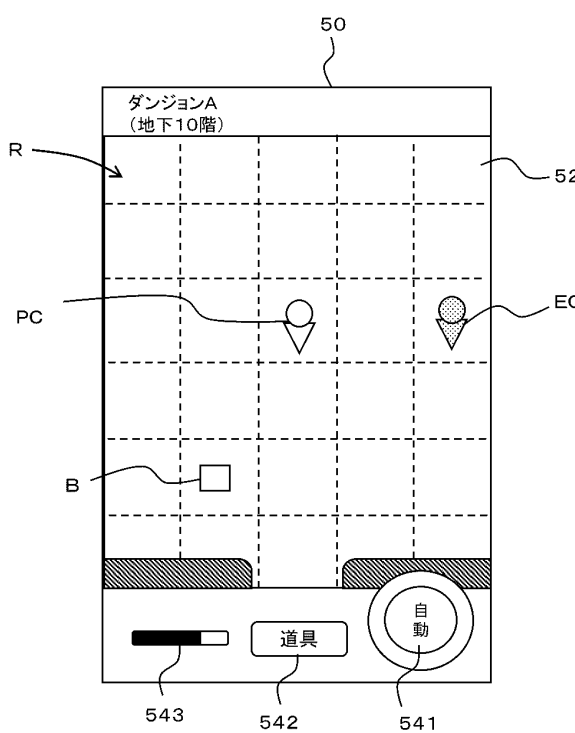
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

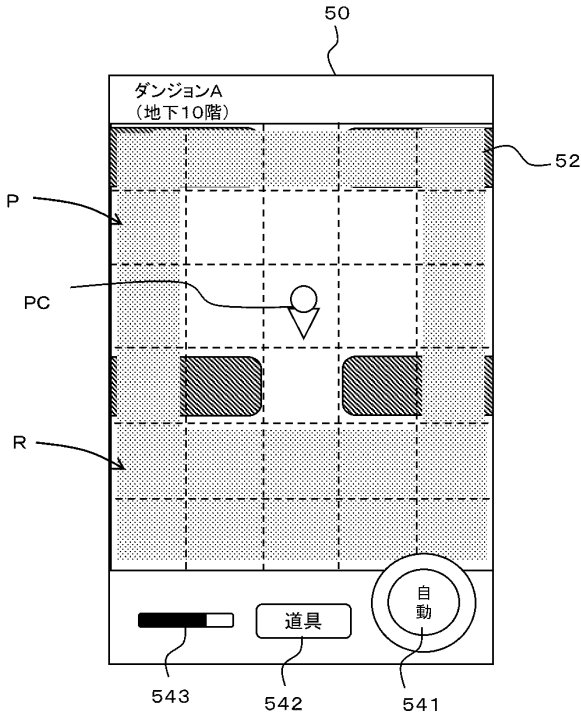
20

30

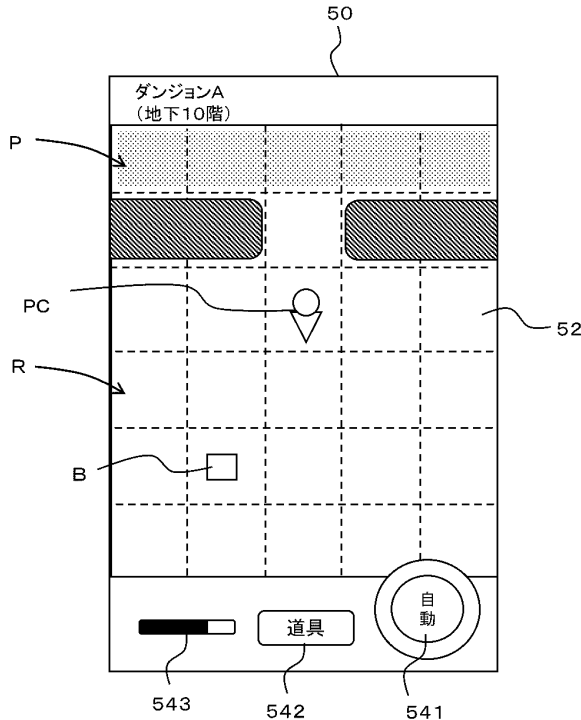
40

50

【図 5】



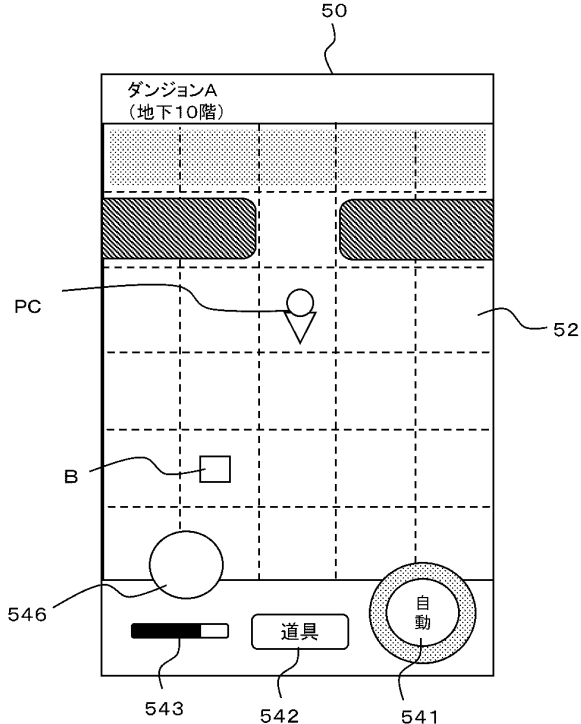
【図 6】



10

20

【図 7】



【図 8】

行動	実況オブジェクト
部屋の出口まで移動	通常演出
敵キャラクタまで移動(戦闘)	戦闘演出
宝箱まで移動(アイテムの取得)	アイテム発見演出

30

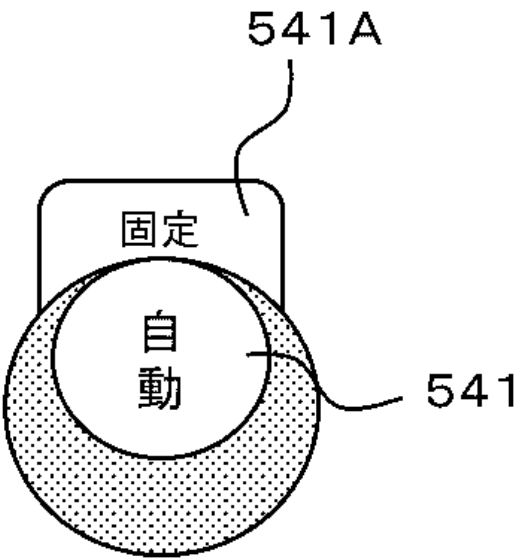
40

50

【図 9】

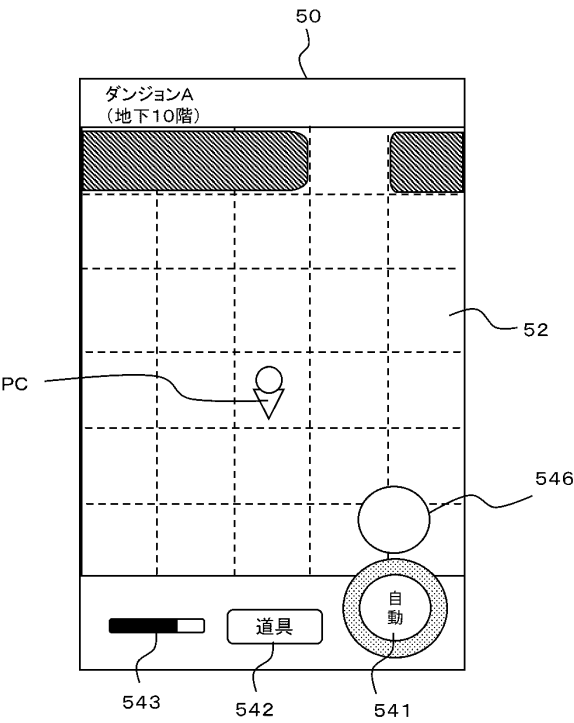
行動方針	実況オブジェクト
通常	通常演出
戦闘回避	アイテム探索演出
出口優先	脱出演出

【図 1 0】

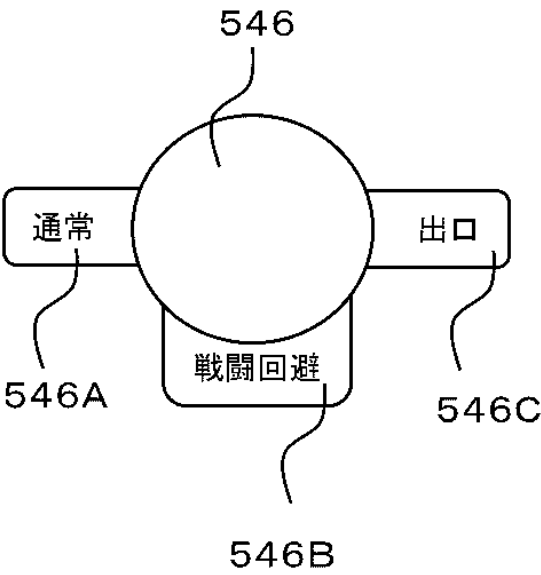


10

【図 1 1】



【図 1 2】



20

30

40

50



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 5 4 7 0 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 2 9 5 2 0 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8  
A 6 3 F 9 / 2 4