

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5718037号  
(P5718037)

(45) 発行日 平成27年5月13日 (2015. 5. 13)

(24) 登録日 平成27年3月27日 (2015. 3. 27)

(51) Int. Cl.

F 1

**A 6 3 F 13/58 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/58

**A 6 3 F 13/493 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/493

**A 6 3 F 13/847 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/847

**A 6 3 F 13/30 (2014. 01)**

A 6 3 F 13/30

請求項の数 1 (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2010-276868 (P2010-276868)  
 (22) 出願日 平成22年12月13日 (2010. 12. 13)  
 (65) 公開番号 特開2012-125286 (P2012-125286A)  
 (43) 公開日 平成24年7月5日 (2012. 7. 5)  
 審査請求日 平成25年12月11日 (2013. 12. 11)

(73) 特許権者 000129149  
 株式会社カプコン  
 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号  
 (74) 代理人 100086380  
 弁理士 吉田 稔  
 (74) 代理人 100103078  
 弁理士 田中 達也  
 (74) 代理人 100115369  
 弁理士 仙波 司  
 (74) 代理人 100130650  
 弁理士 鈴木 泰光  
 (74) 代理人 100135389  
 弁理士 臼井 尚

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータを、仮想ゲーム空間上でプレイヤが操作するプレイヤキャラクタを活動させるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

ゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段と、

他のコンピュータから送信された当該他のコンピュータのプレイヤキャラクタに関するプレイヤキャラクタ情報を少なくとも含む要請情報を受信部に受信させる要請情報受信制御手段と、

前記受信部が前記要請情報を受信したときに、当該要請情報に基づいたキャラクタを所定期間、前記仮想ゲーム空間上に生成させるキャラクタ生成手段と、

前記所定期間に前記他のコンピュータで行われて送信された他のゲームの成果が所定条件を満たすか否かを判断する判断手段と、  
 して機能させ、

前記キャラクタ生成手段は、前記所定条件を満たす場合、前記所定期間を延長又は短縮させ、前記所定期間が経過した後に、生成させるキャラクタの属性を敵キャラクタに変更する、ゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

本発明は、ゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、プレイヤーが所定のキャラクタを操作し、仮想ゲーム空間上で敵であるキャラクタと戦うアクションゲームが開発されている。以下では、プレイヤーが操作するキャラクタを「プレイヤーキャラクタ」とし、敵であるキャラクタを「敵キャラクタ」とする。

【0003】

このようなアクションゲームでは、一般的に、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタから攻撃を受けると、プレイヤーキャラクタはダメージを受け、当該プレイヤーキャラクタに予め設定されている体力値が減少する。受けたダメージが蓄積してプレイヤーキャラクタの体力値がゼロになると、プレイヤーキャラクタが倒されたとしてゲームオーバーとなる。ゲームオーバーとなった後にゲームを再開する場合、一般的には、ゲームが最初（あるいはステージの最初）から開始することになり、獲得していたポイントやアイテムが消滅し、上がっていたプレイヤーキャラクタのレベルが元のレベルに戻る。

【0004】

一方、プレイヤーキャラクタが倒された場合に条件を設け、当該条件をクリアした場合に、ゲームオーバーになったときの状態からゲームを再開できるようにしたゲームも開発されている。例えば、第1ゲームでプレイヤーキャラクタが倒された場合に第2ゲームに救助要請を出し、当該第2ゲームで救助を行うことができれば、第1ゲームを再開するときに倒された地点から再開することができるゲームがある。当該ゲームでは、第1ゲームにおいてプレイヤーキャラクタが倒された位置に、第2ゲームにおけるプレイヤーキャラクタが到達することで救助を行うことができるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-135791号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述したゲームでは、第2ゲームで救助を行うことについて特に制限がなく、プレイヤーが通常通り第2ゲームを進行すれば救助できるようになっている。したがって、第2ゲームを進行するにあたり、通常通り第2ゲームを進行する以上の緊迫感を感じることがない。

【0007】

また、上述したゲームでは第1ゲームを行うプレイヤーと第2ゲームを行うプレイヤーとが同一の者であり、自分で救助要請をして自分で救助することになるので、ゲームを通して他のプレイヤーと係り合うことがない。

【0008】

他のゲーム装置との間でリアルタイムに通信を行って、他のゲーム装置で進行されているゲームと係り合いながら進行されるゲームが「同期ゲーム」と呼ばれるのに対して、リアルタイムの通信が行われずに各ゲーム装置で単独で進行されるゲームは「非同期ゲーム」と呼ばれる。非同期ゲームではリアルタイムで他のゲーム装置やサーバと通信を行う必要がないので、サーバやゲーム装置における通信処理の負担が軽減される。しかし、各ゲーム装置でそれぞれゲームが進行されるので、他のゲーム装置で行われているゲームのプレイヤーとの間で互いに係り合うことができない。

【0009】

本発明は上記した事情のもとで考え出されたものであって、非同期ゲームでありながらプレイヤーが他のゲーム装置で行われているゲームのプレイヤーとの間で互いに係り合うことができ、救助においてプレイヤーに緊迫感を感じさせるゲームプログラムを提供することをその目的としている。

**【課題を解決するための手段】****【0010】**

上記課題を解決するため、本発明では、次の技術的手段を講じている。

**【0011】**

本発明の第1の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、仮想ゲーム空間上でプレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタを活動させるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、ゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段と、他のコンピュータから送信された当該他のコンピュータのプレイヤーキャラクタに関するプレイヤーキャラクタ情報を少なくとも含む要請情報を受信部に受信させる要請情報受信制御手段と、前記受信部が前記要請情報を受信したときに、当該要請情報に基づいたキャラクタを所定期間、前記仮想ゲーム空間上に生成させるキャラクタ生成手段と、前記所定期間に前記他のコンピュータで行われて送信された他のゲームの成果が所定条件を満たすか否かを判断する判断手段として機能させ、前記キャラクタ生成手段は、前記所定条件を満たす場合、前記所定期間を延長又は短縮させ、前記所定期間が経過した後に、生成させるキャラクタの属性を敵キャラクタに変更することを特徴とする。

10

**【発明の効果】****【0012】**

本発明によれば、あるゲーム装置として機能しているコンピュータ（以下では、「ゲーム装置A」とする。）から送信された要請情報を、他のゲーム装置として機能しているコンピュータ（以下では、「ゲーム装置B」とする。）が受信した場合、要請情報に基づくキャラクタがゲーム装置Bの仮想ゲーム空間上に生成される。このとき、要請情報が所定条件を満たしていると、生成されるキャラクタが敵キャラクタとして生成される。

20

**【0013】**

したがって、要請情報を受信した場合、仮想ゲーム空間上に新たに敵キャラクタが生成される可能性があるので、ゲーム装置Bのプレイヤーは緊迫感を感じながらゲームを進行することができる。また、ゲーム装置Bのプレイヤーは、ゲームを通してゲーム装置Aのプレイヤーと係り合うことができる。

**【0014】**

本発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う詳細な説明によって、より明らかとなる。

30

**【図面の簡単な説明】****【0015】**

【図1】本実施形態に係るゲーム装置を示す構成図である。

【図2】本ゲームの1場面のゲーム画像を示す図である。

【図3】救助要請情報を説明するための図である。

【図4】救助完了情報を説明するための図である。

【図5】報酬情報を説明するための図である。

【図6】ゲーム進行処理のうち、救助要請に関する部分を説明するためのフローチャートである。

**【発明を実施するための形態】**

40

**【0016】**

以下、本発明の好ましい実施の形態として、添付図面を参照して具体的に説明する。以下の説明では、本発明に係るゲームプログラムをインストールした携帯電話端末（以下、「ゲーム装置」とする。）において、アクションゲームを進行している場合を例として説明する。

**【0017】**

本実施形態に係るアクションゲーム（以下では、「本ゲーム」とする。）は、仮想ゲーム空間上でプレイヤーキャラクタをゾンビである敵キャラクタと戦わせ、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタを倒すことにより進行する。プレイヤーキャラクタが敵キャラクタからの攻撃を受けると、プレイヤーキャラクタに予め設定されている体力値が減少する。体力値が

50

ゼロになると、プレイヤーキャラクタは動けなくなってゲームを中断した状態となるが、プレイヤーは他のプレイヤーに救助要請を出すことができる。以下では、救助要請を出したプレイヤーと当該救助要請を受けたプレイヤーとを区別して説明する必要がある場合、救助要請を出したプレイヤーを「プレイヤーA」とし、当該救助要請を受けたプレイヤーを「プレイヤーB」とする。プレイヤーBが当該救助要請を受けると、当該プレイヤーBが行っているゲームにプレイヤーAのプレイヤーキャラクタ（以下では、「プレイヤーキャラクタA」とする。）に基づくキャラクタが出現する。

#### 【0018】

プレイヤーAが救助要請を出してから救助のための制限時間（以下、「救助制限時間」とする。）内にプレイヤーBが救助要請を受けた場合、プレイヤーBが行っているゲームに瀕死状態のプレイヤーキャラクタAが出現する。プレイヤーBのプレイヤーキャラクタ（以下では、「プレイヤーキャラクタB」とする。）が当該瀕死状態のプレイヤーキャラクタAにタッチすることができると、プレイヤーキャラクタAは救助されたことになり、プレイヤーAが行っているゲームの中でもプレイヤーキャラクタAの体力値が回復し、ゲームが再開される。この場合、プレイヤーキャラクタAのレベルは維持されたまま、獲得したアイテムもそのまま、ゲームを再開することができる。なお、本実施形態では救助制限時間を、例えば2時間としている。

10

#### 【0019】

一方、プレイヤーAが救助要請を出してから救助制限時間が経過した後にプレイヤーBが救助要請を受けた場合、プレイヤーBが行っているゲームにゾンビとなったプレイヤーキャラクタAが出現する。ゾンビとなったプレイヤーキャラクタAは、プレイヤーキャラクタBの敵キャラクタとして、プレイヤーキャラクタBを攻撃してくる。また、救助制限時間内にプレイヤーBが救助要請を受けた場合でも、当該救助制限時間内にプレイヤーキャラクタBが瀕死状態のプレイヤーキャラクタAにタッチすることができなかった場合は、当該瀕死状態のプレイヤーキャラクタAがゾンビ化して、プレイヤーキャラクタBの敵キャラクタとなる。

20

#### 【0020】

プレイヤーAが救助要請を出してから救助制限時間内にプレイヤーキャラクタAが救助されなかった場合、すなわち、プレイヤーAが救助要請を出してから救助制限時間内にいずれのプレイヤーも救助要請を受けなかった場合、および、救助要請を受けたプレイヤーがプレイヤーキャラクタAを救助できなかった場合は、プレイヤーAのゲームでは、プレイヤーキャラクタAが救助を受けられずに死亡したことになり、ゲームオーバーとなる。この場合にゲームを再開すると、ゲームが最初から開始することになり、プレイヤーキャラクタAのレベルは元のレベルに戻り、プレイヤーキャラクタAが獲得していたアイテムは消滅してしまう。なお、救助要請の詳細については後述する。

30

#### 【0021】

まず、本実施形態のハード構成について説明する。

#### 【0022】

図1は、本実施形態に係るゲーム装置を示す構成図である。ゲーム装置1は、制御部11、描画処理部12、音声処理部13、通信処理部14、メモリ部15、I/Oインターフェース部16、通信部17、表示部18、音声出力部19、操作部20、および、タッチ操作部21を備えている。制御部11には、描画処理部12、音声処理部13、通信処理部14、メモリ部15、および、I/Oインターフェース部16が接続されている。また、I/Oインターフェース部16には、通信部17、表示部18、音声出力部19、操作部20、および、タッチ操作部21が接続されている。

40

#### 【0023】

なお、図1においては、ゲーム装置1のゲーム処理機能を果たすための構成のみを記載しており、携帯電話端末としての機能を果たすための構成（例えば、通話機能のためのマイクなど）は記載および説明を省略している。また、図1に記載の各部は機能的な構成に分けたものであって、実際のハードウェアに対応するものとは限らない。例えば、描画処理部12、音声処理部13および通信処理部14は、制御部11内のCPU11a（後述

50

）に含まれる場合もある。

【 0 0 2 4 】

ゲーム装置 1 は、インターネット回線などのネットワーク回線 2 を介して、サーバ 3 との間で通信を行うことができる。ゲーム装置 1 は、本ゲームのソフトウェアをサーバ 3 からダウンロードして、メモリ部 1 5 にインストールしている。なお、本ゲームのソフトウェアのインストールは、これに限られない。例えば、DVD - ROM などの記録媒体からパソコンなどを經由して、ゲーム装置 1 のメモリ部 1 5 にインストールするようにしてもよい。

【 0 0 2 5 】

ゲーム装置 1 は、メモリ部 1 5 からゲームプログラムおよびゲームデータを制御部 1 1 10 内の RAM 1 1 c ( 後述 ) に読み込んで、本ゲームを実行する。プレイヤは、操作部 2 0 またはタッチ操作部 2 1 を操作することによりプレイヤキャラクタを操作し、ゲームを進行させることができる。

【 0 0 2 6 】

制御部 1 1 は、ゲーム装置 1 の全体動作を制御するマイクロコンピュータを有している。マイクロコンピュータは、CPU 1 1 a、ROM 1 1 b、および RAM 1 1 c などからなり、各部は、それぞれバスラインで接続されている。

【 0 0 2 7 】

CPU 1 1 a は、メモリ部 1 5 から RAM 1 1 c に読み込まれるゲームプログラムを実行することより、ゲーム進行を統括的に制御する。より具体的には、操作部 2 0 またはタ 20 ッチ操作部 2 1 からプレイヤが操作することによる操作信号が入力されると、CPU 1 1 a は、ゲームプログラムにしたがってその操作信号に対する所定のゲーム進行処理を行う。CPU 1 1 a はその処理結果を、例えば三次元空間を表現する二次元画像 ( 以下、「ゲーム画像」という ) として表示部 1 8 に表示させるとともに、効果音などとして音声出力部 1 9 に出力させる。

【 0 0 2 8 】

ROM 1 1 b には、ローディング機能などのゲーム装置 1 の基本的な機能やメモリ部 1 5 に記録されたゲームプログラムおよびゲームデータを読み出す手順などを示す基本プログラムが記録されている。CPU 1 1 a は、プレイヤによって本ゲームの開始が選択されると、ROM 1 1 b の基本プログラムにしたがってメモリ部 1 5 からゲームプログラムお 30 よびゲームデータを RAM 1 1 c に読み込み、ゲーム開始状態に設定する。

【 0 0 2 9 】

RAM 1 1 c は、メモリ部 1 5 から読み込まれたゲームプログラムやゲームデータが格納されるエリアと、CPU 1 1 a がゲームプログラムを実行するためのワークエリアとを提供するものである。

【 0 0 3 0 】

上記ゲームプログラムは、複数のプログラムが組み合わされて構成されている。例えば、表示部 1 8 に表示されているプレイヤキャラクタの動作を操作部 2 0 またはタッチ操作部 2 1 からのプレイヤの操作信号に基づいて制御するゲーム進行プログラムや表示部 1 8 に表示すべきゲーム画像を制御するグラフィック制御プログラムなどが含まれている。 40

【 0 0 3 1 】

上記ゲームデータにはプレイヤキャラクタや敵キャラクタなどのキャラクタデータ ( 画像データ含む )、武器などのアイテムデータ ( 画像データ含む )、モーションデータ、背景などの画像データ、効果音や BGM などの音声データ、および、ゲーム進行や描画の際に参照される各種テーブルなどが含まれる。

【 0 0 3 2 】

CPU 1 1 a は、操作部 2 0 またはタッチ操作部 2 1 からのプレイヤの操作信号に基づき、必要に応じてメモリ部 1 5 からゲームプログラムや画像データなどを RAM 1 1 c に読み込み、これらのデータを処理したりゲームプログラムを実行したりすることにより、表示部 1 8 に表示すべきゲーム画像の内容を決定する。 50

## 【 0 0 3 3 】

描画処理部 1 2 は、描画処理に必要な各種の演算処理を行うものである。C P U 1 1 a は、例えば、1 / 6 0 秒毎に、描画処理部 1 2 に描画指令を出力する。このとき、C P U 1 1 a は、表示部 1 8 に表示すべき画像を決定し、その画像の描画に必要なキャラクタデータ、アイテムデータ、背景などの画像データ、モーションデータおよび光源データなどを R A M 1 1 c から読み出して描画処理部 1 2 に供給する。また、C P U 1 1 a は、各キャラクタの位置データや、操作部 2 0 またはタッチ操作部 2 1 から入力される操作信号を描画処理部 1 2 に供給する。

## 【 0 0 3 4 】

描画処理部 1 2 は、C P U 1 1 a からの描画命令に基づいて画像データなどを用いて、描画に必要なデータ（各オブジェクトおよび背景の位置関係、表示部 1 8 の画面上における各オブジェクトを構成するポリゴンの座標、各ポリゴンに対応するテクスチャ、並びに各ポリゴンの反射特性などのデータ）の演算などを行い、その演算結果に基づいて描画処理部 1 2 内の V R A M（図示せず）に 1 コマ（1 フレーム）のゲーム画像のデータを作成する。作成されたゲーム画像のデータは、例えば 1 / 6 0 秒毎に映像信号として表示部 1 8 に出力されて、映像として表示される。

10

## 【 0 0 3 5 】

音声処理部 1 3 は、効果音などの音声を発生させる処理に必要な各種の演算処理を行うものである。C P U 1 1 a は、音声出力部 1 9 から出力すべき効果音若しくは B G M の音響内容を決定すると、音声処理部 1 3 に音声指令を出力する。音声処理部 1 3 は、C P U 1 1 a からの音声指令に基づき、R A M 1 1 c から効果音もしくは B G M の音声データを読み出し、所定の加工処理と D / A 変換処理とを施した後、音声出力部 1 9 に出力する。

20

## 【 0 0 3 6 】

通信処理部 1 4 は、ネットワーク回線 2 を介して他のゲーム装置 1 やサーバ 3 との間で通信を行う場合に、情報の送信および受信を行うための制御を行うものである。

## 【 0 0 3 7 】

メモリ部 1 5 は、インストールされたゲームプログラムおよびゲームデータを記録するものであり、書き換え可能な不揮発性の記録媒体を備えている。また、メモリ部 1 5 は、ゲーム進行中やゲーム終了時などに、ゲーム進行に関する情報（例えば、獲得したポイントやアイテムなどの各種の特典などの情報）を記録する。メモリ部 1 5 に記録されたゲーム進行に関する情報は、ゲーム開始時などに R A M 1 1 c に読み出される。

30

## 【 0 0 3 8 】

I / O インターフェース部 1 6 は、操作部 2 0 およびタッチ操作部 2 1 から入力される操作信号を制御部 1 1 に伝送したり、制御部 1 1、描画処理部 1 2 や音声処理部 1 3 からの映像信号や音声信号などを表示部 1 8 や音声出力部 1 9 に伝送したりするものである。また、I / O インターフェース部 1 6 は、通信部 1 7 から入出力される情報を制御部 1 1 やメモリ部 1 5 との間で伝送する。

## 【 0 0 3 9 】

通信部 1 7 は、ネットワーク回線 2 を介して他のゲーム装置 1 やサーバ 3 との間で情報の送信および受信を行うものであり、送信データをキャリア周波数で変調した電磁波を生成する変調部、受信した電磁波から受信データを復調する復調部、変調部で生成した電磁波を送信したり電磁波を受信して復調部に送るためのアンテナを備えている。アンテナは図示しない基地局との間で電磁波を送受信し、ゲーム装置 1 は当該基地局およびネットワーク回線 2 を介して他のゲーム装置 1 やサーバ 3 との間で通信を行う。

40

## 【 0 0 4 0 】

表示部 1 8 は、描画処理部 1 2 から送られてきた映像信号に応じてゲーム進行状態を示すゲーム画像などを映し出すものであり、入力される映像信号をゲーム画像に変換して出力する液晶ディスプレイなどを備えている。

## 【 0 0 4 1 】

音声出力部 1 9 は、音声処理部 1 3 から送られてきた音声信号に応じて効果音などの音

50

声を出力するための装置であり、入力される音声信号を所定の増幅度で増幅するアンプと増幅された音声信号を音声に変換して出力するスピーカ等を備えている。

【 0 0 4 2 】

操作部 2 0 は、プレイヤキャラクタを動作させたり、ゲームに関する各種の設定を行ったりするために、プレイヤによって操作されるものであり、複数の操作ボタンなどを備えている。プレイヤによって操作ボタンなどが操作されると、その操作信号が制御部 1 1 に入力され、表示部 1 8 に表示されたプレイヤキャラクタが所定の動作を行う。所定の動作としては、例えば、走る、しゃがむ、ジャンプするなどの移動動作や武器を使用して相手を攻撃する攻撃動作などがある。プレイヤキャラクタの移動や向きの方角、動作の種別などが、各操作ボタンに割り当てられる。

10

【 0 0 4 3 】

タッチ操作部 2 1 は、操作部 2 0 と同様にプレイヤによって操作されるものであり、本実施形態では透明のタッチパネルを含んでいる。タッチパネルは表示部 1 8 の表示画面を被うように設けられており、プレイヤがパネル面を直接指などで触れる（以下、「タッチする」という。）ことで、プレイヤの指示を制御部 1 1 に入力する。タッチパネルのパネル面には多数の微小コンデンサまたは微小抵抗が格子状に配置されており、微小コンデンサの静電容量または微小抵抗の抵抗値の変化によって接触位置が検出され、接触位置の情報信号が C P U 1 1 a に入力される。C P U 1 1 a は、入力される接触位置の情報信号に基づいて、プレイヤによる操作を判断する。

【 0 0 4 4 】

20

サーバ 3 は、ネットワーク回線 2 を介して各ゲーム装置 1 との間で通信を行うものである。サーバ 3 は、本ゲームのソフトウェアを記録しており、ゲーム装置 1 からのダウンロード指令に応じて、当該ゲーム装置 1 にソフトウェアを送信する。また、サーバ 3 は、各ゲーム装置 1 から送信される情報を蓄積記録し、各ゲーム装置 1 から受信した送信要求に応じて情報を送信する。つまり、サーバ 3 は各ゲーム装置 1 で実行されるゲームの進行を制御するものではなく、各ゲーム装置 1 で実行されるゲームの進行は、それぞれ各ゲーム装置 1 で制御される。なお、ゲームのソフトウェアを供給するサーバと情報の蓄積記録を行うサーバとは、別々のサーバであってもよい。また、情報の蓄積記録を行うサーバは、ゲームの提供会社が管理するサーバに限定されない。例えば、S N S（ソーシャルネットワークサービス）が管理するサーバや掲示板のサーバなどであって、A P I（Application Programming Interface）が公開されているものであれば、用いることができる。また、サーバ 3 を設けずに、ネットワーク回線 2 を介して各ゲーム装置 1 間で情報の送受信を行うようにしてもよい。

30

【 0 0 4 5 】

次に、救助要請の詳細について、図 2 ～ 図 6 を参照して説明する。

【 0 0 4 6 】

図 2 は、本ゲームの 1 場面のゲーム画像を示す図である。図 2（a）は、ゲーム進行中の 1 場面であり、プレイヤキャラクタ P C が複数の敵キャラクタ E C に囲まれている場面を表している。

【 0 0 4 7 】

40

図 2（a）に示すゲーム画像の画面左上には、ライフゲージ L I F E およびレベルゲージ L V が表示されている。ライフゲージ L I F E は、プレイヤキャラクタ P C の体力値の残存を示すものであり、体力値の残存を斜線部分の領域で表している。レベルゲージ L V は、プレイヤキャラクタ P C のレベルを示すものであり、その長さがレベルを表している。また、レベルゲージ L V の右側にはレベルが数値で表示されている。レベルは、プレイヤの本ゲームでの経験などに応じて増加する。レベルが高くなると、プレイヤキャラクタ P C の戦闘力が高くなり、また、攻撃を受けた場合に減少する体力値が少なくなるので、敵キャラクタ E C と戦う際に有利になる。

【 0 0 4 8 】

画面右上には、ポーズボタン P A U S E が表示されている。ポーズボタン P A U S E は

50

、ゲームの進行を一時停止し、メニュー画面に進むためのボタンである。画面上のポーズボタン P A U S E をタッチするか、対応付けられている操作部 20 の操作ボタンを操作することで、ゲームの進行が一時停止され、メニュー画面が表示される。

【0049】

メニュー画面では、現在の状態をセーブしてゲームを終了するための「終了メニュー」、仮想ゲーム空間上におけるプレイヤーキャラクター P C の位置を確認するための「マップメニュー」などを選択することができる。なお、「マップメニュー」の詳細については後述する。

【0050】

図 2 ( a ) に示すゲーム画像の画面左下には、移動ボタン M O V E が表示されている。移動ボタン M O V E は、プレイヤーキャラクター P C を移動させるためのボタンである。画面右下には、攻撃ボタン A T T A C K とアイテム I T E M が表示されている。攻撃ボタン A T T A C K は、プレイヤーキャラクター P C に攻撃を行わせるためのボタンである。アイテム I T E M は獲得した武器などのアイテムを表示しており、選択して使用することができる。移動ボタン M O V E 、攻撃ボタン A T T A C K 、およびアイテム I T E M は、画面上の各ボタンをタッチすることで選択して機能させることができる。また、各ボタンは操作部 20 の各操作ボタンにそれぞれ対応付けられており、対応する操作ボタンを操作することでも機能させることができる。

【0051】

プレイヤーは、移動ボタン M O V E でプレイヤーキャラクター P C を移動させ、攻撃ボタン A T T A C K で敵キャラクター E C を攻撃して倒すことができる。また、攻撃や防御に使用するアイテムをアイテム I T E M で選択して使用することができる。プレイヤーキャラクター P C が敵キャラクター E C からの攻撃を受けると、プレイヤーキャラクター P C の体力値が減少し、ライフゲージ L I F E に示す斜線部分の領域が小さくなる。体力値の残存がなくなると（斜線部分の領域がなくなると）、プレイヤーキャラクター P C は動けなくなると、救助要請選択状態となる。また、プレイヤーキャラクター P C が食料を調達しないまま移動を続けることによって体力値は減少し、この場合も体力値の残存がなくなるとプレイヤーキャラクター P C は動けなくなると、救助要請選択状態となる。

【0052】

救助要請選択状態になると、画面上に例えば「救助要請を行いますか？」という表示がされ、「Y E S 」か「N O 」を選択する状態になる。以下では、救助要請選択状態で表示される画面を「救助要請選択画面」とする。なお、レベルや保有アイテムを引き継いでゲームを再開する選択肢を選べるようにしてもよい。プレイヤーによって「N O 」が選択されると、救助要請が行われずに、ゲームオーバーとなる。一方、プレイヤーによって「Y E S 」が選択されると、現在のゲーム情報（プレイヤーキャラクター P C のレベル、保有アイテム、ゲーム進行情報など）が記録されて、救助要請情報がサーバ 3 にアップロードされる。サーバ 3 は各ゲーム装置 1 からアップロードされた救助要請情報を蓄積記録する。ゲーム装置 1 では、救助要請を行ってから（救助要請情報がサーバ 3 にアップロードされてから）の経過時間が計時され、救助制限時間が経過するまでの残存時間がカウントダウンされる画像が表示される。ゲーム装置 1 のプレイヤーは、救助されるまでゲームを進行することができない。

【0053】

図 3 は、救助要請情報を説明するための図である。

【0054】

救助要請情報は、プレイヤー情報、レベル情報、ノックアウト情報、メッセージ情報、ゲーム内暗号、タグ情報などを含んでいる。プレイヤー情報は、プレイヤーを識別するための情報であり、プレイヤーのニックネームやアイコン、I D ナンバーなどを含んでいる。レベル情報は、プレイヤーキャラクター P C のレベル値を示す数値である。ノックアウト情報は、プレイヤーキャラクター P C が倒れた場所および理由に関する情報であり、例えば、「おもちゃ売り場」、「ゾンビ A に殺された。」などの文字列である。メッセージ情報は、プレイヤー



によって入力されたメッセージ（任意）の文字列であり、救助要請選択画面で「YES」が選択された場合に入力のための画面が表示され、任意に入力することができる。ゲーム内暗号は、プレイヤーキャラクタPCのキャラクタデータ（画像データなど）、倒れた位置座標データ、倒れた時刻データなどを含んでいる。タグ情報は、サーバ3に蓄積された各情報の種類を識別するための情報であり、救助要請情報を示す文字列（例えば「#HELP」などの文字列）である。

【0055】

サーバ3にアップロードされた救助要請情報のうち、プレイヤー情報、レベル情報、ロックアウト情報、およびメッセージ情報は、マップメニューで確認することができる。

【0056】

図2（b）は、メニュー画面で「マップメニュー」を選択した場合に表示されるゲーム画像を示している。当該ゲーム画像は、プレイヤーキャラクタPCの現在位置座標データおよび向きデータと、サーバ3にアップロードされた救助要請情報に基づいて作成される。

【0057】

同図（b）に示すゲーム画像には仮想ゲーム空間を上空からみた簡略図が表示されており、プレイヤーキャラクタPCが矢印で表示されている。矢印の位置がプレイヤーキャラクタPCの現在位置であり、矢印の向きがプレイヤーキャラクタPCの向きを示している。プレイヤーは、当該画像を見ることで、仮想ゲーム空間上におけるプレイヤーキャラクタPCの位置および向きを知ることができる。

【0058】

また、同図（b）に示すゲーム画像には、サーバ3にアップロードされた救助要請情報に基づいて、倒れたプレイヤーキャラクタを示すオブジェクトが表示される。同図（b）においては、オブジェクトPCa、PCb、PCcが表示されている。オブジェクトPCa、PCb、PCcは、救助要請情報のゲーム内暗号の倒れた位置座標データが示す位置に、時刻データに応じた色で表示されている。倒れたプレイヤーキャラクタを示すオブジェクトは、プレイヤーキャラクタが倒れた時刻からあまり時間が経過していない場合は白色に近い灰色で表示され（オブジェクトPCa参照）、時間が経過するほど黒色に近づいてゆき（オブジェクトPCb参照）、救助制限時間を経過すると黒色で表示される（オブジェクトPCc参照）。したがって、プレイヤーは、当該画像を見ることで、救助要請を行ったゲーム装置1のプレイヤーキャラクタの倒れているおおよその位置と救助要請を行ってからのおおよその経過時間を知ることができる。また、プレイヤーは、画面上のオブジェクトPCa、PCb、PCcにタッチして選択することで、対応する倒れたプレイヤーキャラクタの情報を見ることができる。なお、同図（b）に示すゲーム画像に倒れたプレイヤーキャラクタの情報を初めから表示しておくようにしてもよい。また、倒れたプレイヤーキャラクタの情報の表示方法は、上述した「マップメニュー」で表示する方法に限定されない。例えば、倒れたプレイヤーキャラクタの情報を時系列などで羅列して表示するようにしてもよい。

【0059】

同図（c）は、同図（b）に示すゲーム画像において、プレイヤーがオブジェクトPCbを選択したときのゲーム画像を示している。当該ゲーム画像においては、オブジェクトPCbに対応する倒れたプレイヤーキャラクタの情報が、サーバ3にアップロードされている救助要請情報（図3参照）に基づいて表示されている。すなわち、プレイヤー情報に含まれるプレイヤーのアイコンとニックネーム、レベル情報、ロックアウト情報に含まれる倒れた場所と理由、およびメッセージ情報が表示されている。

【0060】

また、図2（c）に示すゲーム画像には、救助するか否かの選択肢「YES」「NO」が表示されている。プレイヤーによって「NO」が選択されると、プレイヤーが救助要請を受けなかったとして、同図（b）に示す画像に戻る。一方、プレイヤーによって「YES」が選択されると、プレイヤーが救助要請を受けたとして、サーバ3から救助要請情報のうちゲーム内暗号およびレベル情報がダウンロードされる。これらのダウンロードされた情報に基づいて、仮想ゲーム空間上にキャラクタが出現する。なお、救助するか否かの選択肢を

10

20

30

40

50

表示することなく、同図（b）に示すゲーム画像でオブジェクトを選択したことで救助要請を受けたとしてもよい。

【0061】

図2（c）で「YES」を選択した場合は、オブジェクトPCbに対応するプレイヤーキャラクタPCbに基づくキャラクタが、仮想ゲーム空間上の位置座標（x, y, z）に出現する。このとき、救助要請を行ってから救助制限時間が経過していなかった場合は、瀕死のプレイヤーキャラクタPCbを表すために、横たわる影としてのキャラクタが出現する（図2（a）のキャラクタPCb'参照）。一方、救助要請を行ってから救助制限時間が経過していた場合は、敵キャラクタとなったプレイヤーキャラクタPCbを表すために、ゾンビとしてのキャラクタが出現する。当該ゾンビとしてのキャラクタは、プレイヤーキャラクタPCbのキャラクタデータを加工して表示する。また、当該ゾンビとしてのキャラクタのレベル値には、救助要請情報のレベル情報が用いられる。したがって、プレイヤーキャラクタPCbの特徴を引き継いだ敵キャラクタが出現することになる。このような敵キャラクタと戦いたいプレイヤーは、あえて救助制限時間が経過した救助要請を受けるという方法をとることができる。また、このような敵キャラクタを倒した場合にメリットがあるようにしてもよい。なお、同図（b）において、倒れたプレイヤーキャラクタを示すオブジェクト（同図（b）のオブジェクトPCa, PCb, PCc参照）の色を変化させないようにして、プレイヤーが救助要請を行ってからの経過時間を知ることができないようにしてもよい。この場合、横たわる影としてのキャラクタが出現するか、ゾンビとしてのキャラクタが出現するか、事前に判らないので、プレイヤーはギャンブル性を楽しむことができる。

【0062】

プレイヤーがプレイヤーキャラクタPCを操作して、影としてのキャラクタにタッチすると、プレイヤーキャラクタPCbが救助されたことになる。この場合、当該ゲーム装置1からサーバ3に救助完了情報が送信される。サーバ3は、救助完了情報を蓄積記録するとともに、プレイヤーキャラクタPCbの救助要請情報をアップロードしたゲーム装置1に当該救助完了情報を送信する。なお、サーバ3を経由せずに、直接送信するようにしてもよい。なお、プレイヤーキャラクタPCbが救助された場合、および、プレイヤーキャラクタPCbの救助要請がキャンセルされた場合、サーバ3に記録された救助要請情報にその旨の情報が追加されて（または、救助要請情報が削除されて）、救助要請を受けることができないようになっている。

【0063】

図4は、救助完了情報を説明するための図である。

【0064】

救助完了情報は、救助プレイヤー情報、被救助プレイヤー情報、メッセージ情報、ゲーム内暗号、タグ情報などを含んでいる。救助プレイヤー情報は救助を行ったプレイヤーのプレイヤー情報であり、被救助プレイヤー情報は救助されたプレイヤーのプレイヤー情報である。それぞれ、プレイヤーのニックネームやアイコン、IDナンバーなどを含んでいる。メッセージ情報は、救助を行ったプレイヤーによって入力されたメッセージの文字列であり、救助を完了したとき（影としてのキャラクタにタッチしたとき）に入力のための画面が表示され、任意に入力することができる。ゲーム内暗号は、救助暗号データなどを含んでいる。タグ情報は、救助完了情報を示す文字列（例えば「#REVIVED」などの文字列）である。

【0065】

救助完了情報を受信したゲーム装置1では、救助要請を行ってからの経過時間の計時が停止され、メッセージ情報に基づいてメッセージが表示されて、プレイヤーキャラクタPCの復活処理が行われる。復活処理とはプレイヤーキャラクタPCを復活させてゲームを再開させるための処理であり、救助要請を行ったときに記録されたゲーム情報が読み出され、レベルおよびアイテムを維持したままで体力値が回復して、ゲームが再開される。このとき、当該ゲーム装置1からサーバ3に報酬情報が送信される。サーバ3は、報酬情報を蓄積記録するとともに、最初に救助を行った（最初に救助完了情報を送信した）ゲーム装置1に当該報酬情報を送信する。なお、サーバ3を経由せずに、直接送信するようにしても

よい。最初に受信した救助完了情報以外の救助完了情報については、メッセージを表示するだけにしている。なお、最初に救助完了情報を送信したゲーム装置 1 からの救助完了情報だけが受信されるようにしてもよい。また、救助を行った全てのゲーム装置 1 に報酬情報を送信するようにしてもよい。

【 0 0 6 6 】

図 5 は、報酬情報を説明するための図である。

【 0 0 6 7 】

報酬情報は、被救助プレイヤー情報、救助プレイヤー情報、メッセージ情報、ゲーム内暗号、タグ情報などを含んでいる。被救助プレイヤー情報は救助されたプレイヤー、すなわち報酬を送る方のプレイヤーのプレイヤー情報である。救助プレイヤー情報は救助を行ったプレイヤー、すなわち報酬を送られる方のプレイヤーのプレイヤー情報である。それぞれ、プレイヤーのニックネームやアイコン、ID ナンバーなどを含んでいる。メッセージ情報は、救助されたプレイヤーによって入力されたメッセージの文字列であり、救助完了情報を受信したときに入力のための画面が表示され、任意に入力することができる。ゲーム内暗号は、救助プレイヤーに報酬を与えるための報酬暗号データなどを含んでいる。タグ情報は、報酬情報を示す文字列（例えば「#REWARD」などの文字列）である。

【 0 0 6 8 】

報酬情報を受信したゲーム装置 1 では、メッセージ情報に基づいてメッセージが表示され、報酬暗号データに基づいた報酬が付与される。

【 0 0 6 9 】

図 2 ( c ) で「YES」を選択したことで出現した影としてのキャラクタ P C b ' ( 図 2 ( a ) 参照 ) をプレイヤーキャラクタ P C が救助する ( タッチする ) 前に、救助要請を行ってからの経過時間が救助制限時間となった場合、影としてのキャラクタ P C b ' はゾンビとしてのキャラクタに変化して、プレイヤーキャラクタ P C を攻撃する。この場合のゾンビとしてのキャラクタにも、救助要請情報のキャラクタデータとレベル情報とが用いられる。

【 0 0 7 0 】

救助要請を行ったにも係らず、救助される前に救助制限時間が経過した場合、救助要請情報をアップロードする前に記録したゲーム情報 ( プレイヤーキャラクタ P C のレベル、保有アイテム、ゲーム進行情報など ) が消去されて、ゲームオーバーとなる。この場合、ゲームを再開すると、プレイヤーキャラクタ P C のレベルは初期設定のレベルに戻り、プレイヤーキャラクタ P C が獲得していたアイテムは消滅した状態で、ゲームが最初から開始することになる。なお、プレイヤーキャラクタ P C のレベルを初期設定のレベルに戻すのではなく、所定のレベル ( 例えば、記録されたゲーム情報のレベルと初期設定のレベルとの中間のレベルなど ) に下げるようにしてもよいし、アイテムを全て消滅させるのではなく、所定のアイテム ( 例えば、半分の数のアイテム ) のみを消滅させるようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

なお、サーバ 3 には救助要請情報、救助完了情報、および報酬情報が蓄積記録されており、各ゲーム装置 1 からこれらの情報を参照することができる。これにより、プレイヤーは、非同期ゲームでありながら、他のプレイヤーの参加状況やレベルなどを知ることができる。また、サーバ 3 には、上記情報以外にも任意のメッセージをアップロードすることができ、プレイヤー間でコミュニケーションをとることができる。また、サーバ 3 の情報はゲーム購入者以外の者にも公開されているので、プレイヤー同士のやり取りを見た者にゲームへの参加のモチベーションを与える効果もある。

【 0 0 7 2 】

図 6 は、ゲーム装置 1 の例えば制御部 1 1 で行われるゲーム進行処理のうち、救助要請に関する部分を説明するためのフローチャートである。同図では、救助要請を行うゲーム装置 1 a のゲーム進行処理のフローチャートと、救助要請を受けるゲーム装置 1 b の救助要請受信時のゲーム進行処理のフローチャートとして記載している。

【 0 0 7 3 】

まず、ゲーム装置 1 a のゲーム進行処理のフローチャートについて説明する。

【 0 0 7 4 】

まず、プレイヤーキャラクタの体力値がゼロになったか否かが判別され ( S 1 )、ゼロになっていない場合 ( S 1 : N O ) はステップ S 1 に戻る。すなわち、プレイヤーキャラクタの体力値がゼロになるまで、当該判別が繰り返される。プレイヤーキャラクタの体力値がゼロになった場合 ( S 1 : Y E S )、救助要請選択画面が表示され ( S 2 )、救助要請が選択されたか否かが判別される ( S 3 )。具体的には、救助要請についての選択肢「 Y E S 」と「 N O 」のいずれが選択されたかが判別される。救助要請が選択されなかった場合 ( S 3 : N O )、ゲーム情報が消去されて ( S 1 3 )、ゲーム進行処理が終了される。一方、救助要請が選択された場合 ( S 3 : Y E S )、現在のゲーム情報が記録される ( S 4 )。また、救助要請情報が生成されて送信され ( S 5 )、経過時間の計時が開始される ( S 6 )。

10

【 0 0 7 5 】

次に、計時された経過時間が救助制限時間を超えたか否かが判別される ( S 7 )。救助制限時間が経過した場合 ( S 7 : Y E S )、ステップ S 4 で記録されたゲーム情報が消去されて ( S 1 3 )、ゲーム進行処理が終了される。一方、救助制限時間が経過していない場合 ( S 7 : N O )、救助要請がキャンセルされたか否かが判別される ( S 8 )。救助要請がキャンセルされた場合 ( S 8 : Y E S )、ステップ S 4 で記録されたゲーム情報が消去されて ( S 1 3 )、ゲーム進行処理が終了される。一方、救助要請がキャンセルされていない場合 ( S 8 : N O )、救助完了情報を受信したか否かが判別される ( S 9 )。救助完了情報を受信していない場合 ( S 9 : N O )、ステップ S 7 に戻る。すなわち、救助制限時間が経過するか ( S 7 : Y E S )、救助要請がキャンセルされるか ( S 8 : Y E S )、救助完了情報を受信する ( S 9 : Y E S ) まで、ステップ S 7 ~ S 9 が繰り返される。

20

【 0 0 7 6 】

救助完了情報を受信した場合 ( S 9 : Y E S )、経過時間の計時が停止され ( S 1 0 )、ステップ S 4 で記録されたゲーム情報が読み出される ( S 1 1 )。また、報酬情報が生成されて送信され ( S 1 2 )、ステップ S 1 に戻って、ゲームが再開される。

【 0 0 7 7 】

次に、ゲーム装置 1 b の救助要請受信時のゲーム進行処理のフローチャートについて説明する。当該フローチャートの処理は、救助要請を受けた場合に開始される。

30

【 0 0 7 8 】

まず、救助要請情報が受信される ( S 2 1 )。次に、受信した救助要請情報の時刻情報からの経過時間が救助制限時間以内であるか否かが判別される ( S 2 2 )。救助制限時間を超えていた場合 ( S 2 2 : N O )、救助要請情報に基づいてゾンビとしてのキャラクタ ( 敵キャラクタ ) が生成されて ( S 2 9 )、救助要請受信時のゲーム進行処理が終了される。一方、救助制限時間以内であった場合 ( S 2 2 : Y E S )、救助要請情報に基づいて影としてのキャラクタが生成される ( S 2 3 )。

【 0 0 7 9 】

次に、受信した救助要請情報の時刻情報からの経過時間が救助制限時間を超えたか否かが判別される ( S 2 4 )。救助制限時間を超えた場合 ( S 2 4 : Y E S )、影としてのキャラクタが消去され、救助要請情報に基づいてゾンビとしてのキャラクタ ( 敵キャラクタ ) が生成されて ( S 3 0 )、救助要請受信時のゲーム進行処理が終了される。一方、救助制限時間を超えていない場合 ( S 2 4 : N O )、救助が完了されたか否かが判別される ( S 2 5 )。具体的には、ゲーム装置 1 b のプレイヤーキャラクタが影としてのキャラクタにタッチしたか否かが判別される。救助が完了されていない場合 ( S 2 5 : N O )、ステップ S 2 4 に戻る。すなわち、救助制限時間を超えるか ( S 2 4 : Y E S )、救助が完了されるまで ( S 2 5 : Y E S )、ステップ S 2 4 および S 2 5 が繰り返される。救助が完了された場合 ( S 2 5 : Y E S )、救助完了情報が生成され送信されて ( S 2 6 )、報酬情報が受信されたか否かが判別される ( S 2 7 )。報酬情報が受信されるまでステップ S 2 7 が繰り返され ( S 2 7 : N O )、報酬情報が受信されると ( S 2 7 : Y E S )、報酬が

40

50

付与されて（S28）、救助要請受信時のゲーム進行処理が終了される。

【0080】

本実施形態によると、救助要請を受けたプレイヤは、救助要請が行われてからの経過時間が救助制限時間となる前に救助を行えなかった場合や、救助要請を受けたときすでに経過時間が救助制限時間を超えていた場合に、敵キャラクタが出現するので、緊迫感を感じながらゲームを進行することができる。また、他のゲーム装置のプレイヤキャラクタを救助したり、救助してもらったりすることができるので、非同期ゲームであるにもかかわらず、プレイヤはゲームを通して他のゲーム装置のプレイヤと係り合うことができる。また、他のゲーム装置のプレイヤキャラクタの特徴を引き継いだ敵キャラクタがゲームに出現するので、他のゲーム装置のプレイヤとの係り合いをより強く意識することができる。

10

【0081】

なお、上記実施形態では、救助制限時間が経過したときに敵キャラクタとして出現（変化）する場合について説明したが、これに限られない。敵キャラクタとなる代わりに、アイテムを奪うキャラクタや、プレイヤキャラクタの進路を塞ぐ障害物となってもよい。すなわち、ゲームの進行を阻害するオブジェクトであればよい。

【0082】

上記実施形態では、救助要請情報に含まれる「倒れた時刻データ」に基づいて敵キャラクタを出現させる場合について説明したが、これに限られない。救助要請情報には図3に示す各情報以外の情報が含まれていてもよく、他のゲーム装置に出現させるキャラクタの属性を指定する情報が含まれても良い。例えば、プレイヤが自身のプレイヤキャラクタの情報に基づいた敵キャラクタを他のゲーム装置に出現させたい場合は、出現させるキャラクタの属性を敵キャラクタに指定して救助要請情報を送信するようにし、当該救助要請情報を受信したゲーム装置ではその情報に基づいて仮想ゲーム空間上に敵キャラクタを生成するようにしてもよい。

20

【0083】

上記実施形態では、体力値の残存がなくなると救助要請を行うか否かをプレイヤが選択する場合について説明したが、プレイヤに選択させることなく救助要請を行うようにしてもよい。また、上記実施形態では、受ける救助要請をプレイヤが選択する場合について説明したが、プレイヤに選択させることなくランダムに救助要請を受けるようにしてもよい。また、仮想ゲーム空間上におけるプレイヤキャラクタから所定の距離以内で倒れた場合の救助要請をすべて受けるようにしてもよいし、現実のプレイヤの位置（GPS機能で特定する。）から所定の距離以内にあるゲーム装置からの救助要請をすべて受けるようにしてもよい。

30

【0084】

上記実施形態では、1人のプレイヤによって救助されたら（すなわち、救助完了情報を1件受信したら）、倒れたプレイヤキャラクタが復活する場合を説明したが、これに限られない。2人以上のプレイヤに救助されることを復活の条件としてもよい。

【0085】

上記実施形態では、体力値の残存がなくなると救助要請を行った後は救助されるまでゲームを進行することができない場合について説明したが、これに限られない。救助要請を行った後も、ゲームの進行の一部のみが制限されるようにしてもよい。例えば、プレイヤキャラクタの動きが遅くなったり、レベルが大幅に低下されたり、アイテムを使えなくなるなどの制限がかけられるようにしてもよい。この場合、プレイヤはゲームを継続しながら救助を待つことができる。また、本ゲームが進行できない状態でも、他のミニゲームなどを行うことができるようにしてもよい。これらの場合、ゲームの成果に応じて、救助制限時間を延長したり短縮したりするようにしてもよい。

40

【0086】

上記実施形態では、救助要請情報をサーバ3にアップロードする場合について説明したが、これに限られない。例えば、他のゲーム装置1にメールで送信するようにしてもよいし、すれ違い通信などで、所定の範囲内にあるゲーム装置1に送信するようにしてもよい

50

。

## 【 0 0 8 7 】

上記実施形態では、アクションゲームを例に説明したが、これに限られない。例えば、アドベンチャーゲームやRPG（ロールプレイングゲーム）などのジャンルのゲームにおいても、本発明を適用することができる。また、本発明は、複数のプレイヤーの操作するキャラクター若しくはCPUの制御するキャラクターがチームを組んで協同して敵キャラクターと対戦するようなゲームや、敵キャラクターとしての他のプレイヤーの操作するキャラクターと対戦するようなゲームにも適用することができる。

## 【 0 0 8 8 】

上記実施形態では、携帯電話端末でゲームを実施する場合について説明したが、これに限られない。本発明は、例えば、携帯情報端末、パーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム装置、家庭用ゲーム装置、および、アーケードゲーム装置などでゲームを実施する場合にも適用することができる。

10

## 【 0 0 8 9 】

本発明に係るゲームプログラムは、上述した実施形態に限定されるものではない。本発明に係るゲームプログラムの具体的な構成は、種々に設計変更自在である。

## 【 符号の説明 】

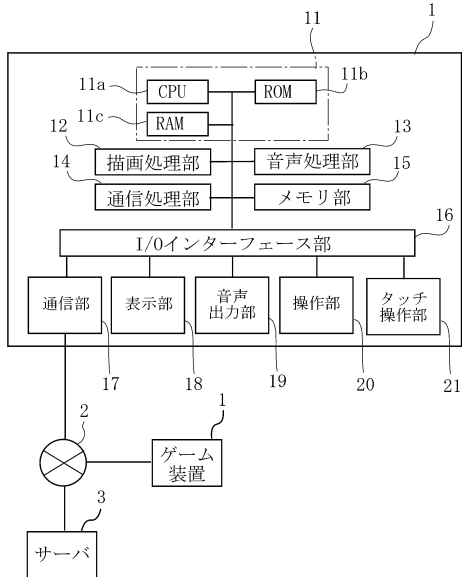
## 【 0 0 9 0 】

- 1 ゲーム装置
- 1 1 制御部
- 1 1 a CPU（ゲーム進行制御手段、救助要請情報送信制御手段、計時手段、ゲーム終了制御手段、救助要請情報受信制御手段、キャラクター出現制御手段、判別手段、救助完了情報送信制御手段、計時停止手段、キャラクター変更手段）
- 1 1 b ROM
- 1 1 c RAM
- 1 2 描画処理部（キャラクター出現制御手段、キャラクター変更手段）
- 1 3 音声処理部
- 1 4 通信処理部（救助要請情報送信制御手段、救助要請情報受信制御手段、救助完了情報送信制御手段）
- 1 5 メモリ部（プログラム記録部）
- 1 6 I/Oインターフェース部
- 1 7 通信部（送信部、受信部）
- 1 8 表示部
- 1 9 音声出力部
- 2 0 操作部
- 2 1 タッチ操作部
- 2 ネットワーク回線
- 3 サーバ

20

30

【図 1】



【図 4】

救助プレイヤ情報	ニックネーム	「MOTOKI」
	アイコン	(画像データ)
	IDナンバー	22222
被救助プレイヤ情報	ニックネーム	「KEITA」
	アイコン	(画像データ)
	IDナンバー	11111
メッセージ情報	入力メッセージ	「もう、大丈夫だ。」
ゲーム内暗号	救助暗号データ	*****
タグ情報		「#REVIVED」
その他		

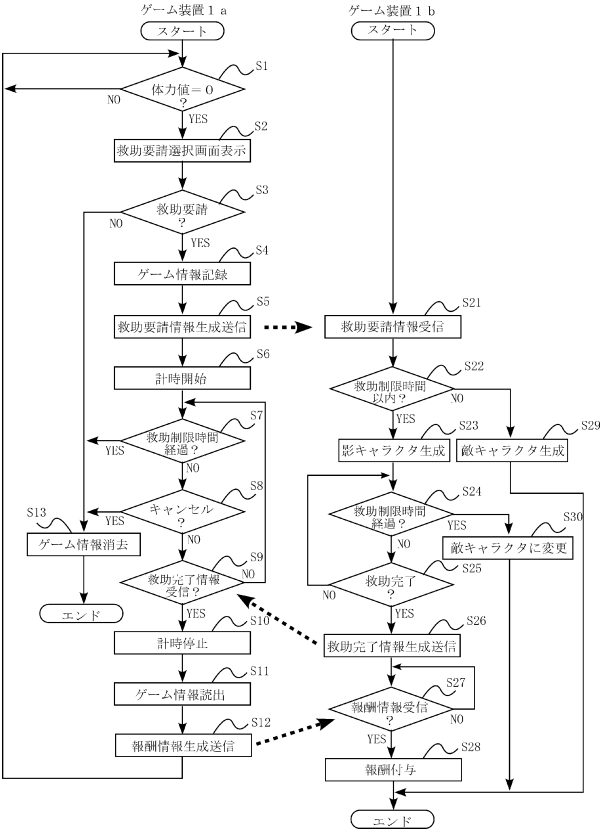
【図 5】

被救助プレイヤ情報	ニックネーム	「KEITA」
	アイコン	(画像データ)
	IDナンバー	11111
救助プレイヤ情報	ニックネーム	「MOTOKI」
	アイコン	(画像データ)
	IDナンバー	22222
メッセージ情報	入力メッセージ	「助かりました。」
ゲーム内暗号	報酬暗号データ	*****
タグ情報		「#REWARD」
その他		

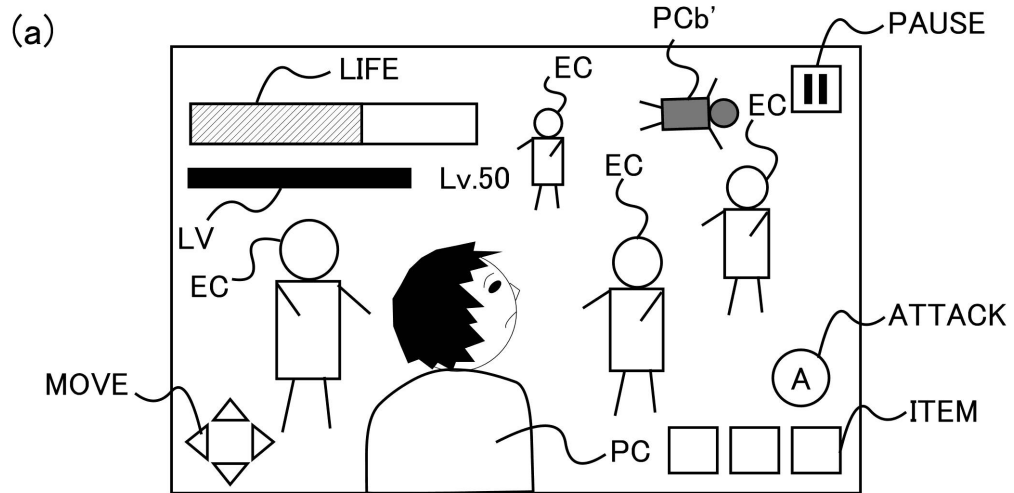
【図 3】

プレイヤ情報	ニックネーム	「KEITA」
	アイコン	(画像データ)
	IDナンバー	11111
レベル情報	レベル値	35
ノックアウト情報	倒れた場所	「おもちゃ売り場」
	倒れた理由	「ゾンビAに殺された。」
メッセージ情報	入力メッセージ	「誰か助けて！」
ゲーム内暗号	キャラクターデータ	(画像データ)
	倒れた位置座標データ	(x, y, z)
	倒れた時刻データ	2010/11/26 19:35
タグ情報		「#HELP」
その他		

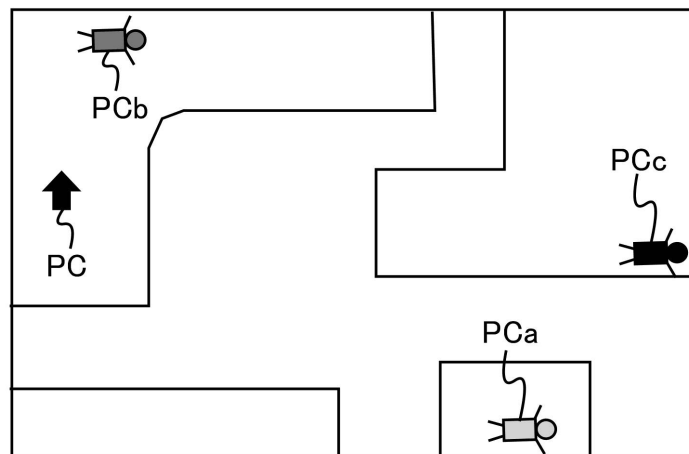
【図 6】



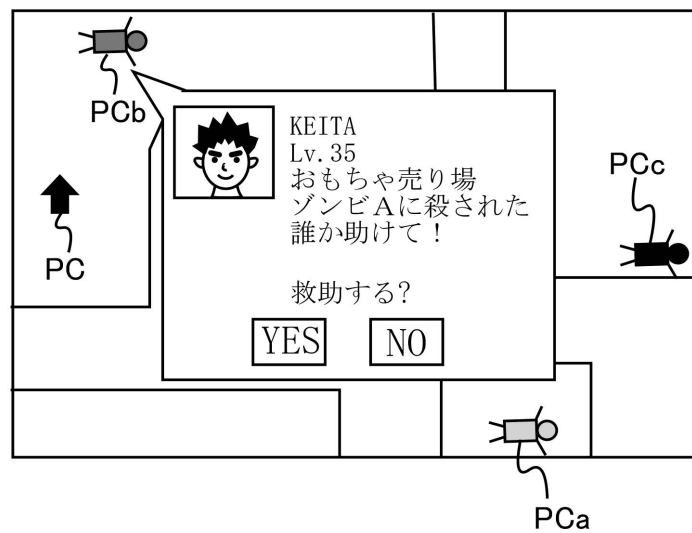
【図2】



(b)



(c)





---

フロントページの続き

(74)代理人 100161274

弁理士 土居 史明

(72)発明者 伊藤 幸正

大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内

審査官 植野 孝郎

(56)参考文献 特開2010-88694(JP,A)

ゾンビパラダイスが手中に!『デッドライジング・モバイル』配信,電撃オンライン,2010  
年12月9日,URL,<http://dengekionline.com/element/000/000/327/327837/>

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F13/00-13/98

A63F9/24