

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-85179

(P2015-85179A)

(43) 公開日 平成27年5月7日(2015.5.7)

(51) Int.Cl.

A63F 13/42 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01)
A63F 13/2145 (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01)

F 1

A 6 3 F 13/42
A 6 3 F 13/30
A 6 3 F 13/2145
A 6 3 F 13/52

テーマコード(参考)

2C001

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2014-136518 (P2014-136518)
(22) 出願日 平成26年7月2日 (2014.7.2)
(62) 分割の表示 特願2013-226506 (P2013-226506)
の分割
原出願日 平成25年10月31日 (2013.10.31)

(71) 出願人 599115217
株式会社 ディー・エヌ・エー
東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
(74) 代理人 110000176
一色国際特許業務法人
(72) 発明者 山口 恒平
東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷
ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
(72) 発明者 小山 達矢
東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷
ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
F ターム(参考) 2C001 CA01 CB08

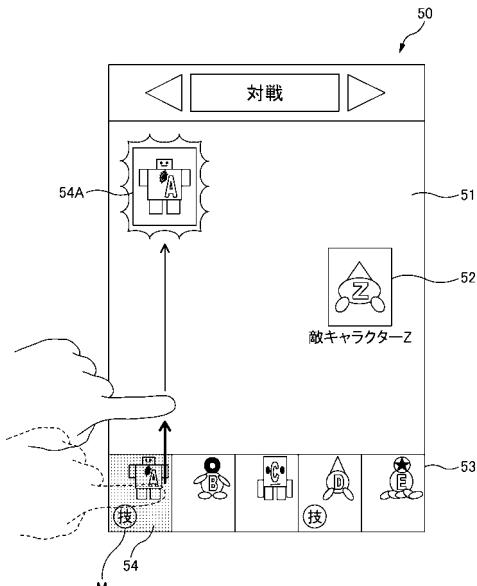
(54) 【発明の名称】ゲームプログラム、及び、情報処理装置

(57) 【要約】

【課題】プレイヤーが行なう選択操作について操作性を向上させる。

【解決手段】本発明に係るゲームプログラムは、複数のキャラクターの中からいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入力を受け付ける。そして、受け付けた前記選択操作入力が第1選択操作入力及び第2選択操作入力のうちのいずれかであるかを判定し、第1選択操作入力を受け付けた場合は、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに第1アクションを設定し、かつ、前記第2選択操作入力を受け付けた場合には、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに前記第1アクションとは異なる第2アクションを設定する。

【選択図】図9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

コンピューターに、

プレイヤーによって選択され得る複数のキャラクターが配置されたキャラクター配置領域を含むゲーム画面を生成する画面生成処理と、

前記ゲーム画面に前記キャラクター配置領域が表示されている際に、複数の前記キャラクターのうちのいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入力を受け付ける受付処理と、

受け付けた前記選択操作入力が第1選択操作入力及び第2選択操作入力のうちのいずれかであるかを判定する判定処理と、

前記第1選択操作入力を受け付けたと判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに第1アクションを設定し、かつ、

前記第2選択操作入力を受け付けたと判定された場合には、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに前記第1アクションとは異なる第2アクションを設定する選択キャラクター設定処理と、

を実行させるゲームプログラム。

【請求項 2】

請求項1に記載のゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、所定条件を満たすキャラクターと所定条件を満たさないキャラクターとを前記キャラクター配置領域において区別して表示するゲーム画面を生成し、

前記判定処理は、受け付けた前記第2選択操作入力が、所定条件を満たすキャラクター及び所定条件を満たさないキャラクターのうちの、所定条件を満たすキャラクターを選択する選択操作入力であるか否かを判定し、

前記選択キャラクター設定処理は、所定条件を満たすキャラクターを選択する選択操作入力であると判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された所定条件を満たす前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに対して前記第2アクションを設定し、かつ、

所定条件を満たさないキャラクターを選択する選択操作入力であると判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された所定条件を満たさない前記キャラクターを選択対象として設定しない、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 3】

請求項2に記載のゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、前記キャラクター配置領域に配置される複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが前記所定条件を満たしたときに、当該キャラクターに対して前記所定条件を満たしたことを示す特別表示を行う、

ことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 4】

請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、選択対象として決定された前記キャラクターを最大数に達するまで配置させるゲームフィールド領域を含むゲーム画面を生成し、

前記選択キャラクター設定処理は、

前記ゲームフィールド領域に配置された前記キャラクターが最大数に達するまでは、選択対象として設定された前記キャラクターの選択取消を許可し、かつ、

前記ゲームフィールド領域に配置された前記キャラクターが最大数に達したことを契機として、選択対象として設定された前記キャラクターを確定させると共に、各々の前記キャラクターに設定された前記第1アクション又は前記第2アクションを確定させる、

ことを特徴とするゲームプログラム。

10

20

30

40

50

【請求項 5】

プレイヤーによって選択され得る複数のキャラクターが配置されたキャラクター配置領域を含むゲーム画面を生成する画面生成処理部と、

前記ゲーム画面に前記キャラクター配置領域が表示されている際に、複数の前記キャラクターのうちのいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入力を受け付ける受付処理部と、

受け付けた前記選択操作入力が第1選択操作入力及び第2選択操作入力のうちのいずれかであるかを判定する判定処理部と、

前記第1選択操作入を受け付けたと判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに第1アクションを設定し、かつ、

前記第2選択操作入を受け付けたと判定された場合には、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに前記第1アクションとは異なる第2アクションを設定する選択キャラクター設定処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームプログラム、及び、情報処理装置に関する。

10

【背景技術】**【0002】**

プレイヤーからの選択操作入力を受け付け、複数のキャラクターの中からプレイヤーによって選択されたキャラクターをキャラクター配置領域に配置した後に、前記キャラクターの体力パラメーターを回復させるための回復ボタン、及び、前記キャラクターに対戦させるための対戦ボタンのうちのいずれか一方をプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入力を受け付け、前記キャラクターの体力パラメーターを回復させたり、前記キャラクターに対戦させたりするゲームプログラムが知られている（例えば、特許文献1）。

20

【先行技術文献】

30

【特許文献】**【0003】**

【特許文献1】特許第5270022号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このゲームプログラムでは、キャラクターの選択、及び、そのキャラクターに対するアクションの選択のそれぞれについて、選択操作をプレイヤーに行わせる必要があった。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーが行なう選択操作について操作性を向上させることにある。

40

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

コンピューターに、

プレイヤーによって選択され得る複数のキャラクターが配置されたキャラクター配置領域を含むゲーム画面を生成する画面生成処理と、

前記ゲーム画面に前記キャラクター配置領域が表示されている際に、複数の前記キャラクターのうちのいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入力を受け付ける受付処理と、

受け付けた前記選択操作入力が第1選択操作入力及び第2選択操作入力のうちのいずれ

50

かであるかを判定する判定処理と、

前記第1選択操作入力を受け付けたと判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに第1アクションを設定し、かつ、

前記第2選択操作入力を受け付けたと判定された場合には、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに前記第1アクションとは異なる第2アクションを設定する選択キャラクター設定処理と、

を実行させるゲームプログラムである。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

10

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

【図2】サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。

【図3】ゲーム情報のデータ構造例を示す図である。

【図4】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図5】プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。

【図6】プレイヤーキャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図7】敵キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図8】ゲーム画面50の一例を示す図である。

20

【図9】第1選択操作（特別攻撃操作）の一例を説明する図である。

【図10】第2選択操作（通常攻撃操作）の一例を説明する図である。

【図11】第2選択操作（通常攻撃操作）の一例を説明する図である。

【図12】キャラクター選択に関する処理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】

【0007】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、コンピューターに、

プレイヤーによって選択され得る複数のキャラクターが配置されたキャラクター配置領域を含むゲーム画面を生成する画面生成処理と、

30

前記ゲーム画面に前記キャラクター配置領域が表示されている際に、複数の前記キャラクターのうちのいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入を受け付ける受付処理と、

受け付けた前記選択操作入力が第1選択操作入力及び第2選択操作入力のうちのいずれかであるかを判定する判定処理と、

前記第1選択操作入を受け付けたと判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに第1アクションを設定し、かつ、

前記第2選択操作入を受け付けたと判定された場合には、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに前記第1アクションとは異なる第2アクションを設定する選択キャラクター設定処理と、

40

を実行させるゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーは、キャラクターの選択と、そのキャラクターに対するアクションの選択とを、一回の操作で行うことができるようになるため、プレイヤーが行なう選択操作について操作性を向上させることができることが可能となる。

【0008】

また、かかるゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、所定条件を満たすキャラクターと所定条件を満たさないキャラクターとを前記キャラクター配置領域において区別して表示するゲーム画面を生成し、

50

前記判定処理は、受け付けた前記第2選択操作入力が、所定条件を満たすキャラクター及び所定条件を満たさないキャラクターのうちの、所定条件を満たすキャラクターを選択する選択操作入力であるか否かを判定し、

前記選択キャラクター設定処理は、所定条件を満たすキャラクターを選択する選択操作入力であると判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された所定条件を満たす前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに対して前記第2アクションを設定し、かつ、

所定条件を満たさないキャラクターを選択する選択操作入力であると判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された所定条件を満たさない前記キャラクターを選択対象として設定しない、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、所定条件を満たすキャラクターと所定条件を満たさないキャラクターとが区別して表示されるため、プレイヤーは選択操作を簡単に行うことができるようになる。

【0009】

また、かかるゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、前記キャラクター配置領域に配置される複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが前記所定条件を満たしたときに、当該キャラクターに対して前記所定条件を満たしたことを示す特別表示を行う、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、キャラクターが所定条件を満たしたことをプレイヤーに即座に認識させることができる。

【0010】

また、かかるゲームプログラムであって、

前記画面生成処理は、選択対象として決定された前記キャラクターを最大数に達するまで配置させるゲームフィールド領域を含むゲーム画面を生成し、

前記選択キャラクター設定処理は、

前記ゲームフィールド領域に配置された前記キャラクターが最大数に達するまでは、選択対象として設定された前記キャラクターの選択取消を許可し、かつ、

前記ゲームフィールド領域に配置された前記キャラクターが最大数に達したことを契機として、選択対象として設定された前記キャラクターを確定させると共に、各々の前記キャラクターに設定された前記第1アクション又は前記第2アクションを確定させる、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、選択対象として決定されたキャラクターが最大数に達すれば、キャラクターの選択が確定されることと共に、そのキャラクターに対するアクションの選択も確定されることになるため、かかる選択設定を確定させるための操作をプレイヤーに別途行わせる必要がないため、さらに操作性を向上させることが可能となる。

【0011】

次に、プレイヤーによって選択され得る複数のキャラクターが配置されたキャラクター配置領域を含むゲーム画面を生成する画面生成処理部と、

前記ゲーム画面に前記キャラクター配置領域が表示されている際に、複数の前記キャラクターのうちのいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、前記プレイヤーからの選択操作入力を受け付ける受付処理部と、

受け付けた前記選択操作入力が第1選択操作入力及び第2選択操作入力のうちのいずれかであるかを判定する判定処理部と、

前記第1選択操作入力を受け付けたと判定された場合は、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに第1アクションを設定し、かつ、

前記第2選択操作入力を受け付けたと判定された場合には、前記プレイヤーによって選択された前記キャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに前記第1アクションとは異なる第2アクションを設定する選択キャラクター設定処理部と、

10

20

30

40

50

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、プレイヤーが行なう選択操作について操作性を向上させることが可能となる。

【0012】

＝＝＝実施形態＝＝＝

<<ゲームシステム1の構成>>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム1は、ネットワーク2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置10と、複数のプレイヤー端末20と、を含んで構成される。

10

【0013】

<<サーバー装置10の構成>>

図2は、本実施形態に係るサーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置10は、システム管理者等がゲームサービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピューター等）であり、プレイヤー端末20から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末20上で動作可能なゲームプログラムや、プレイヤー端末20の規格に合わせたマークアップ言語（H T M L等）で作成されたW e bページ（ゲーム画面等）を配信（レスポンス）することができる。このサーバー装置10は、制御部11と、記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有している。

20

【0014】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、C P U（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。

【0015】

記憶部12は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるR O M（Read Only Memory）と、制御部11による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるR A M（Random Access Memory）とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態の記憶部12は、プレイヤーに提供可能なゲームプログラム（ゲームアプリ）に関する情報であるゲーム情報と、プレイヤーに関する情報であるプレイヤー情報と、ゲームプログラム（ゲームアプリ）を、少なくとも記憶している。

30

【0016】

図3は、サーバー装置10の記憶部12に記憶されるゲーム情報のデータ構造例を示す図である。このゲーム情報は、ゲームID、ゲーム名、ゲームプログラム、ゲームデータ等の項目を有している。ゲームIDは、ゲームプログラム（ゲームアプリ）を識別する識別情報である。ゲーム名は、プレイヤーに提供されるゲームアプリの表示名を示す情報である。ゲームプログラムは、プログラムファイルを示す情報である。ゲームデータは、ゲームプログラムに関連するデータを示す情報である。このように、ゲーム情報には複数種類のゲームアプリが設定されているため、プレイヤーは、プレイヤー端末20を操作してサーバー装置10にアクセスすることにより、好みのゲームアプリをダウンロードすることができる。

40

【0017】

図4は、サーバー装置10の記憶部12に記憶されるプレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報は、プレイヤーID、プレイヤー名、ゲームID、ゲームデータ等の項目を有している。プレイヤーIDは、プレイヤーを識別する識別情報である。プレイヤー名は、プレイヤーの表示名を示す情報である。ゲームIDは、プレイヤーが所有するゲームアプリ（ダウンロード済みのゲームアプリ）を識別する識別情報である。ゲームデータは、プレイヤーが所有するゲームアプリに関連するプレイヤー用データ（レベル等のパラメーター等）を示す情報である。

50

【0018】

入力部13は、システム管理者等が各種データ（例えば、ゲーム情報等）を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

【0019】

表示部14は、制御部11からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【0020】

通信部15は、プレイヤー端末20との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末20から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部11の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末20へ送信する送信部として機能とを有している。10

【0021】

<<プレイヤー端末20の構成について>>

図5は、プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。本実施形態のプレイヤー端末20は、ゲームをプレイする際にプレイヤーが利用する情報処理装置（例えば、携帯電話端末、スマートフォン、タブレット型端末等）であり、サーバー装置10に対してゲームに関する各種情報（ゲームプログラム、ゲームデータ等）の配信要求を行うことができる。このプレイヤー端末20は、端末制御部21と、端末記憶部22と、端末入力部23と、端末表示部24と、端末通信部25と、を有している。20

【0022】

端末制御部21は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、プレイヤー端末20全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態の端末制御部21は、受付処理部211、判定処理部212、選択キャラクター設定処理部213、キャラクター配置部214、ゲーム進行処理部215、画面生成処理部216を備えている。

【0023】

受付処理部211は、プレイヤーによる各種操作に基づき操作コマンドを受け付ける処理を実行する機能を有している。本実施形態における受付処理部211は、キャラクターの選択及びそのキャラクターに対するアクションの選択を、1回の選択操作入力で受け付けることができる。30

【0024】

判定処理部212は、各種の判定処理を実行する機能を有している。本実施形態における判定部212は、例えば、受付処理部211が受け付けた選択操作入力が第1選択操作入力であるか又は第2選択操作入力であるか、を判定する。

【0025】

選択キャラクター設定処理部213は、キャラクターに関する各種設定を行う処理を実行する機能を有している。本実施形態における選択キャラクター設定処理部213は、例えば、受付処理部211が1回の選択操作入力で受け付けた際に、プレイヤーによって選択されたキャラクターを選択対象として設定すると共に、選択対象となる前記キャラクターに所定のアクションを設定する。40

【0026】

キャラクター配置部214は、複数のキャラクターをゲームフィールド領域及びキャラクター配置領域に配置する処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるキャラクター配置部214は、選択候補となるキャラクターをキャラクター配置領域に配置し、キャラクター配置領域に配置されたキャラクターの中からプレイヤーによって選択されたキャラクターをゲームフィールド領域に配置する。

【0027】

ゲーム進行処理部215は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるゲーム進行処理部215は、プレイヤーによ50

って選択されたプレイヤーキャラクターと対戦相手となる敵キャラクターとを対戦させる対戦処理を実行する機能を有している。

【0028】

画面生成処理部216は、ゲーム画面を端末表示部24に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態の画面生成処理部216は、例えば、ゲームフィールド領域、キャラクター配置領域、プレイヤーキャラクター、敵キャラクター等を含むゲーム画面を、端末表示部24に表示させるための画面データを生成する。

【0029】

端末記憶部22は、バスを介して端末制御部21に接続され、端末制御部21からの指令に応じて記憶されているデータを参照、読み出し、書き換える処理が行われる。この端末記憶部22は、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等によって実現される。本実施形態の端末記憶部22は、サーバー装置10からダウンロードしたゲームプログラム（例えば、対戦ゲームのゲームアプリ）、サーバー装置10からダウンロードしたプレイヤーキャラクター情報や敵キャラクター情報を、少なくとも記憶する。

10

【0030】

図6は、プレイヤー端末20の端末記憶部22に記憶されるプレイヤーキャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤーキャラクター情報は、キャラクターID、キャラクター名、攻撃力、防御力、体力、スキル1、スキル2、スキル3、スキルパラメーター等の項目（フィールド）を有している。キャラクターIDは、プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを識別する識別情報である。キャラクター名は、プレイヤーキャラクターの表示名を示す情報である。攻撃力、防御力、体力は、プレイヤーキャラクターに設定された能力値を示すパラメーターである。スキル1、スキル2、スキル3は、プレイヤーキャラクターに設定されたアクションの一例であって、プレイヤーキャラクターが使うことのできる必殺技等のスキル情報である。プレイヤーキャラクターが必殺技（特別攻撃）を発動させることで、攻撃力や防御力等のパラメーターが初期値又は現在値よりも高く設定され、敵キャラクターとの対戦を有利に進めることができる。スキルパラメーターは、必殺技（特別攻撃）を発動させるためのパラメーターである。スキルパラメーターが最大値に到達することで、プレイヤーキャラクターは必殺技（特別攻撃）を発動させることができる。

20

【0031】

図7は、プレイヤー端末20の端末記憶部22に記憶される敵キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この敵キャラクター情報は、敵キャラクターID、敵キャラクター名、攻撃力、防御力、体力等の項目を有している。敵キャラクターIDは、対戦相手となる敵キャラクターを識別する識別情報である。敵キャラクター名は、敵キャラクターの表示名を示す情報である。敵キャラクターの攻撃力、防御力、体力は、敵キャラクターに設定された能力値を示すパラメーターである。

30

【0032】

<<ゲームの概要について>>

ここでは、本実施形態のゲームシステム1によって提供されるゲームの概要について説明する。このゲームシステム1において、プレイヤー端末20は、サーバー装置10からダウンロードしたゲームプログラムをインストールした後、そのゲームプログラムを実行することにより、プレイヤーにゲームプレイさせることができる。

40

【0033】

以下では、プレイヤー端末20が、対戦ゲームに関するゲームプログラムを実行するものとし、また、プレイヤー端末20の端末入力部23が、タッチパネルである場合を例に挙げて説明する。なお、本発明はコントローラーを有するゲーム装置などにも適用することが可能である。

【0034】

<対戦ゲーム>

50

本実施形態における対戦ゲームでは、プレイヤーは、自らの所有するプレイヤーキャラクターの中からいずれかのプレイヤーキャラクターを選択し、そのプレイヤーキャラクターを対戦相手となる敵キャラクターと対戦させることができる。対戦ゲームの勝敗は、プレイヤーキャラクター及び敵キャラクターのそれぞれに設定された各種パラメーター（攻撃力、防御力、体力等）に基づき決定される。本実施形態では、敵キャラクターと対戦させるプレイヤーキャラクターを、自らの所有する複数のプレイヤーキャラクターの中から3体まで選択することができる。

【0035】

<プレイヤーキャラクターの選択操作>

本実施形態における対戦ゲームでは、プレイヤーは、タッチパネルを操作することによって、敵キャラクターと対戦させるプレイヤーキャラクターを選択する。具体的には、敵キャラクターとの対戦を行うための対戦場となるゲームフィールド領域と、選択候補となる複数のプレイヤーキャラクターを配置したキャラクター配置領域とをゲーム画面に表示させた状態で、プレイヤーがタッチパネルを操作し、キャラクター配置領域に位置するいずれかのプレイヤーキャラクターをゲームフィールド領域に移動させることによって、プレイヤーキャラクターの選択が行われる。

【0036】

本実施形態における対戦ゲームでは、プレイヤーは、プレイヤーキャラクターの選択操作を行う際に、そのプレイヤーキャラクターに特別攻撃を行わせるための第1選択操作と、そのプレイヤーキャラクターに通常攻撃を行わせるための第2選択操作とを、選択的に行なうことができる。

【0037】

プレイヤーがタッチパネルを操作して第1選択操作を行うと、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターが選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクターに対して特別攻撃（第1アクション）が設定される。その一方で、プレイヤーがタッチパネルを操作して第2選択操作を行うと、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターが選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクターに対して通常攻撃（第2アクション）が設定される。

【0038】

本実施形態では、タッチパネルの操作により、キャラクター配置領域に位置するプレイヤーキャラクターをプレイヤーがフリックする（画面に接触した指をそのままスライドさせる）と、プレイヤーが第1選択操作を行ったものとして判定される。また、タッチパネルの操作により、キャラクター配置領域に位置するプレイヤーキャラクターをプレイヤーがタップする（画面に指を一瞬だけ接触させる）と、プレイヤーが第2選択操作を行ったものとして判定される。

【0039】

このように、プレイヤーは、1回の選択操作を行うだけで、プレイヤーキャラクターの選択とそのプレイヤーキャラクターに対するアクションの選択とを同時に行なうことが可能となる。また、プレイヤーは、選択操作を使い分けるだけで、同じプレイヤーキャラクターを選択したとしても、そのプレイヤーキャラクターに行わせるアクションを異ならせることができるようになる。よって、プレイヤーキャラクターの選択と、そのプレイヤーキャラクターに対するアクションの選択とを、それぞれ区別して操作する手間がなくなるため、プレイヤーが行なう選択操作について操作性を向上させることができる。

【0040】

<選択操作に関する画面遷移>

図8は、ゲーム画面50の一例を示す図である。ゲーム画面50には、ゲームフィールド領域51と、敵キャラクター52と、キャラクター配置領域53が表示されている。ゲームフィールド領域51には、対戦相手となる敵キャラクター52が表示されている。キャラクター配置領域53には、選択候補となる5体のプレイヤーキャラクター54～58が表示されている。プレイヤーキャラクター54～58は、プレイヤーが所有するキャラ

10

20

30

40

50

クターの中から選ばれたものである。プレイヤーキャラクター 54、57 には、特別攻撃を発動させることを示すマーク M が付されている。プレイヤーキャラクター 54、57 に設定されたスキルパラメーターが最大値に達すると、マーク M が付される。

【0041】

本実施形態では、プレイヤーは、タッチパネルを操作して、キャラクター配置領域 53 に配置される 5 体のプレイヤーキャラクター 54 ~ 58 の中から、敵キャラクター 52 と対戦させる 3 体のプレイヤーキャラクターを選択することができる。

【0042】

図 9 は、第 1 選択操作（特別攻撃操作）の一例を説明する図である。図 9 では、先ず始めに 1 体目のプレイヤーキャラクター 54 を選択する場合について説明する。このプレイヤーキャラクター 54 には、マーク M が付されているため、通常攻撃及び特別攻撃のいずれも発動できる状態となっている。ここで、プレイヤーが第 1 選択操作を行うと、プレイヤーキャラクター 54 が選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクター 54 に対して特別攻撃が設定される。第 1 選択操作は、ゲーム画面 50 に表示されたプレイヤーキャラクター 54 をタッチしたままスライドさせることによって行われる。プレイヤーがスライドさせている指をゲーム画面 50 から離すと、プレイヤーキャラクター 54 はキャラクター配置領域 53 から移動してゲームフィールド領域 51 に配置される。ゲームフィールド領域 51 に配置されたプレイヤーキャラクター 54A には、特別攻撃が設定されているため、そのことを示すための強調表示がなされる。この状態で、プレイヤーが、キャラクター配置領域 53 における選択済みのプレイヤーキャラクター 54 をタップすると、プレイヤーキャラクター 54A の選択を取り消すことができる。選択が取り消されると、プレイヤーキャラクター 54A はゲームフィールド領域 51 から移動して、キャラクター配置領域 53 における元の位置に配置される。

【0043】

図 10 は、第 2 選択操作（通常攻撃操作）の一例を説明する図である。図 10 では、引き続き 2 体目のプレイヤーキャラクター 55 を選択する場合について説明する。このプレイヤーキャラクター 55 には、マーク M が付されていないため、通常攻撃のみを発動できる状態となっている。ここで、プレイヤーが第 2 選択操作を行うと、プレイヤーキャラクター 55 が選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクター 55 に対して通常攻撃が設定される。第 2 選択操作は、ゲーム画面 50 に表示されたプレイヤーキャラクター 55 をタップすることによって行われる。プレイヤーが指をゲーム画面 50 から離すと、プレイヤーキャラクター 55 はキャラクター配置領域 53 から移動して、ゲームフィールド領域 51 においてプレイヤーキャラクター 54A の下側に並べて配置される。この状態で、プレイヤーが、キャラクター配置領域 53 における選択済みのプレイヤーキャラクター 55 を再びタップすると、プレイヤーキャラクター 55A の選択を取り消すことができる。選択が取り消されると、プレイヤーキャラクター 55A はゲームフィールド領域 51 から移動して、キャラクター配置領域 53 における元の位置に配置される。

【0044】

図 11 は、第 2 選択操作（通常攻撃操作）の一例を説明する図である。図 11 では、最後に 3 体目のプレイヤーキャラクター 57 を選択する場合について説明する。このプレイヤーキャラクター 57 には、マーク M が付されているため、通常攻撃及び特別攻撃のいずれも発動できる状態となっている。ここで、プレイヤーが第 2 選択操作を行うと、プレイヤーキャラクター 57 が選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクター 57 に対して通常攻撃が設定される。第 2 選択操作は、上述したように、ゲーム画面 50 に表示されたプレイヤーキャラクター 57 をタップすることによって行われる。プレイヤーが指をゲーム画面 50 から離すと、プレイヤーキャラクター 57 はキャラクター配置領域 53 から移動して、ゲームフィールド領域 51 においてプレイヤーキャラクター 55A の下側に並べて配置される。ゲームフィールド領域 51 に配置されたプレイヤーキャラクター 57A には、特別攻撃ではなく通常攻撃が設定されているため、プレイヤーキャラクター 57A のような強調表示はなされない。そして、プレイヤーキャラクター 57 の選択

と同時に、プレイヤーキャラクター 54A、プレイヤーキャラクター 55A、プレイヤーキャラクター 57A の全ての選択が確定されると共に、プレイヤーキャラクター 54A、プレイヤーキャラクター 55A、プレイヤーキャラクター 57A の各アクションの選択が確定される。その後に連続して、プレイヤーキャラクター 54A、プレイヤーキャラクター 55A、プレイヤーキャラクター 57A の順番で、それぞれに設定された攻撃が敵キャラクター 52 に対して自動的に開始される。

【0045】

このように、本実施形態では、プレイヤーキャラクター 57 は、プレイヤーキャラクター 54 及びプレイヤーキャラクター 55 と異なり、選択の取消ができない。しかしながら、プレイヤーキャラクター 57 の選択と同時に、全てのプレイヤーキャラクターの選択及び攻撃の選択が確定され、敵キャラクター 52 への攻撃が自動的に開始されることになるため、攻撃開始のための操作を行う手間がなくなり（例えば、攻撃開始ボタンを押す手間がなくなる）、操作性を向上させることができる。10

【0046】

<< プレイヤー端末 20 の動作について >>

図 12 は、キャラクター選択に関する処理を説明するためのフローチャートである。

【0047】

先ず、プレイヤー端末 20において、図 8 に示すゲーム画面 50 が端末表示部 24 に表示されている際に、受付処理部 211 は、複数のプレイヤーキャラクター 54 ~ 58 のうちのいずれかのキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、プレイヤーからの選択操作入力を受け付ける（S101）。20

【0048】

次に、判定部 212 は、プレイヤーからの選択操作入力が、プレイヤーによる第 1 選択操作（フリック）に基づく第 1 選択操作入力であるか、又は、プレイヤーによる第 2 選択操作（タップ）に基づく第 2 選択操作入力であるかを判定する（S102）。具体的には、タッチパネルは、プレイヤーによる選択操作が行われると、ゲーム画面 50 に対するプレイヤーの接触操作入力を検出する。そして、判定部 212 は、このタッチパネルからの検出情報に基づき、その選択操作がフリックであるか又はタップであるかを判定する。

【0049】

次に、ステップ 102 の判定結果により、第 2 選択操作入力が受け付けられたと判定された場合は、判定部 212 は、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターがすでに選択対象として設定されたプレイヤーキャラクターであるか否かを判定する（S103）。30

【0050】

すでに選択対象として設定されたプレイヤーキャラクターでない場合は（S103：NO）、選択キャラクター設定処理部 213 は、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターを選択対象として設定すると共に（S104）、そのプレイヤーキャラクターに通常攻撃を設定する（S105）。この際、選択キャラクター設定処理部 213 は、かかる設定情報を端末記憶部 22 に記憶する。

【0051】

その一方で、すでに選択対象として設定されたプレイヤーキャラクターである場合は（S103：YES）、選択キャラクター設定処理部 213 は、すでに選択対象として設定されたプレイヤーキャラクターの選択取消を許可する（S106）。この際、選択キャラクター設定処理部 213 は、そのプレイヤーキャラクターが選択対象から除外されるよう、端末記憶部 22 に記憶される設定情報を更新する。40

【0052】

次に、ステップ 102 の判定結果により、第 1 選択操作入力が受け付けられたと判定された場合は、所定条件が成立しているか否かが判定される（S107）。すなわち、判定部 212 は、選択されたプレイヤーキャラクターに対して設定されたスキルパラメーター（図 6 参照）が最大値に達しているか否かを判定する。そして、所定条件が成立していない

10

20

30

40

50

いと判定された場合は(S 1 0 7 : N O)、第1選択操作入力は許可されずにキャンセルされ、ステップ101に戻る。その一方で、所定条件が成立していると判定された場合は(S 1 0 7 : Y E S)、選択キャラクター設定処理部213は、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターを選択対象として設定すると共に(S 1 0 8)、そのプレイヤーキャラクターに特別攻撃を設定する(S 1 0 9)。この際、選択キャラクター設定処理部213は、かかる設定情報を端末記憶部22に記憶する。

【 0 0 5 3 】

次に、判定部212は、このようにしてプレイヤーキャラクターが選択されると、選択されたプレイヤーキャラクター数が最大数に到達したか否かを判定する(S 1 1 0)。本実施形態では、図11に示すように、3体のプレイヤーキャラクターをゲームフィールド領域51に配置できるため、最大数は「3」に設定される。10

【 0 0 5 4 】

そして、プレイヤーキャラクター数が最大数に到達していない場合には(S 1 1 0 : N O)、ステップ101に戻り、プレイヤーキャラクター数が最大数に達するまで各種処理が繰り返される。

【 0 0 5 5 】

その一方で、プレイヤーキャラクター数が最大数に到達した場合には(S 1 1 0 : Y E S)、選択キャラクター設定処理部213は、最大数に達したことを契機として、選択対象として設定された各プレイヤーキャラクターを確定させると共に、各々のプレイヤーキャラクターに設定されたアクション(特別攻撃又は通常攻撃)を確定させる(S 1 1 1)。20

【 0 0 5 6 】

以上のように、本実施形態に係るゲームプログラムによれば、ゲーム画面50にキャラクター配置領域53が表示されている際に、複数のプレイヤーキャラクター54～58のうちのいずれかのプレイヤーキャラクターをプレイヤーに選択させることによって、プレイヤーからの第1選択操作入力又は第2選択操作入力を受け付ける。第1選択操作入力を受け付けた場合には、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターが選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクターに対して特別攻撃が設定される。また、第2選択操作入力を受け付けた場合には、プレイヤーによって選択されたプレイヤーキャラクターが選択対象として設定されると共に、そのプレイヤーキャラクターに対して通常攻撃が設定される。これにより、プレイヤーは、1回の選択操作を行うだけで、プレイヤーキャラクターの選択とそのプレイヤーキャラクターに対するアクションの選択とを同時に行なうことができるため、プレイヤーが行なう選択操作について操作性を向上させることが可能となる。30

【 0 0 5 7 】

= = = その他の実施形態 = = =

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。40

【 0 0 5 8 】

< 第1選択操作入力・第2選択操作入力 >

上記の本実施形態では、第1選択操作が、ゲーム画面50に表示されるキャラクターの位置をクリックすることによって行われる場合を例に挙げて説明し、第2選択操作が、ゲーム画面50に表示されるキャラクターの位置をタップすることによって行われる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲーム画面50に表示されるキャラクターの位置を所定時間だけ押し続けたり、ゲーム画面50をダブルタップしたりするなど、その他の操作であっても良い。

【 0 0 5 9 】

< 複数種類の特別攻撃 >

10

20

30

40

50

上記の本実施形態では、プレイヤーがゲーム画面 50 に表示されるプレイヤーキャラクターの位置をフリックすることによって、キャラクターの選択と共に、通常攻撃及び特別攻撃のうちのいずれか一方を選択する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、キャラクターの選択及び特別攻撃の選択に加え、さらに特別攻撃の種類も同時に選択できるようにしても良い。具体的には、プレイヤーキャラクターに対して複数種類の特別攻撃（必殺技）が設定されている場合に、プレイヤーがフリックする際のスライド方向を異ならすことによって、特別攻撃の種類を選択するようにしても良い。例えば、プレイヤーが、ゲーム画面の上下方向において下側から上側へ向かって指をスライドさせた場合には、選択されたキャラクターに対して必殺技 A の特別攻撃を設定し、上側から下側へ向かって指をスライドさせた場合には、必殺技 B の特別攻撃を設定し、ゲーム画面の左右方向において右側から左側へ向かって指をスライドさせた場合には、必殺技 C の特別攻撃を設定し、左側から右側へ向かって指をスライドさせた場合には、必殺技 D の特別攻撃を設定する。このように操作することによって、4 種類の特別攻撃の中からいずれかの特別攻撃を選択することができる。つまり、プレイヤーは、4 方向のフリック操作を使い分けるだけで、同じプレイヤーキャラクターを選択したとしても、そのプレイヤーキャラクターに行わせる特別攻撃を異ならせることができる。

10

【0060】

<所定条件>

上記の本実施形態では、プレイヤーキャラクターに設定されたスキルパラメーターが最大値に到達することを、所定条件の一例として説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーキャラクターが所定量のダメージを敵キャラクターから受けること（プレイヤーキャラクターの体力パラメーターが所定量だけ減ること）、又は、敵キャラクターに所定量のダメージを与えること（敵キャラクターの体力パラメーターが所定量だけ減ること）、又は、所定数以上の敵キャラクターを倒すこと等、を所定条件としても良い。

20

【0061】

<サーバー装置>

上記の本実施形態では、サーバー装置の一例として 1 台のサーバー装置 10 を備えたゲームシステム 1 を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数台のサーバー装置 10 を備えたゲームシステム 1 としてもよい。すなわち、複数台のサーバー装置 10 がネットワーク 2 を介して接続され、各サーバー装置 10 が各種処理を分散して行うようにしてもよい。

30

【0062】

<情報処理装置>

上記の本実施形態におけるゲームシステム 1 では、プレイヤー端末 20 がゲームプログラムに基づき各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、サーバー装置 10 単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしてもよい。

40

【0063】

また、情報処理装置としての機能の一部をサーバー装置 10 が担う構成としてもよい。この場合には、サーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はコンピューターの一例である。

【符号の説明】

【0064】

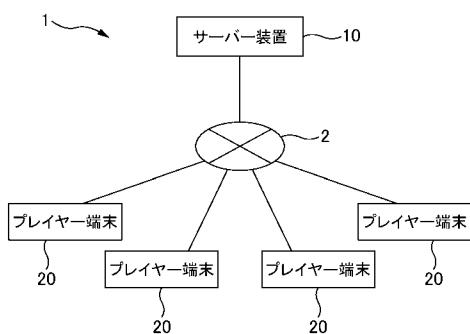
- 1 ゲームシステム、2 ネットワーク、
- 10 サーバー装置、11 制御部、
- 12 記憶部、13 入力部、
- 14 表示部、15 通信部、
- 20 プレイヤー端末、21 端末制御部、
- 22 端末記憶部、23 端末入力部、

50

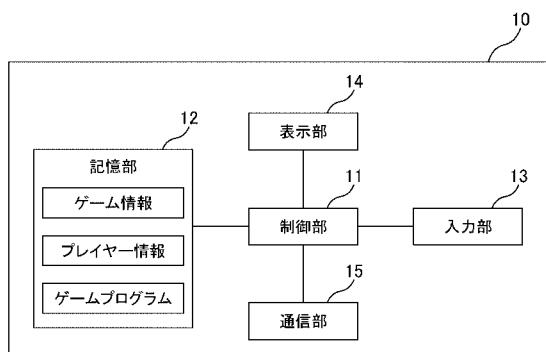
2 4 端末表示部、2 5 端末通信部、
 5 0 ゲーム画面、5 1 ゲームフィールド領域、
 5 2 敵キャラクター、5 3 キャラクター配置領域、
 5 4 プレイヤーキャラクター、5 4 A プレイヤーキャラクター、
 5 5 プレイヤーキャラクター、5 5 A プレイヤーキャラクター、
 5 6 プレイヤーキャラクター、5 7 プレイヤーキャラクター、
 5 7 A プレイヤーキャラクター、5 8 プレイヤーキャラクター、
 2 1 1 受付処理部、2 1 2 判定処理部、
 2 1 3 選択キャラクター設定処理部、2 1 4 キャラクター配置部、
 2 1 5 ゲーム進行処理部、2 1 6 画面生成処理部、
 M マーク

10

【図 1】



【図 2】



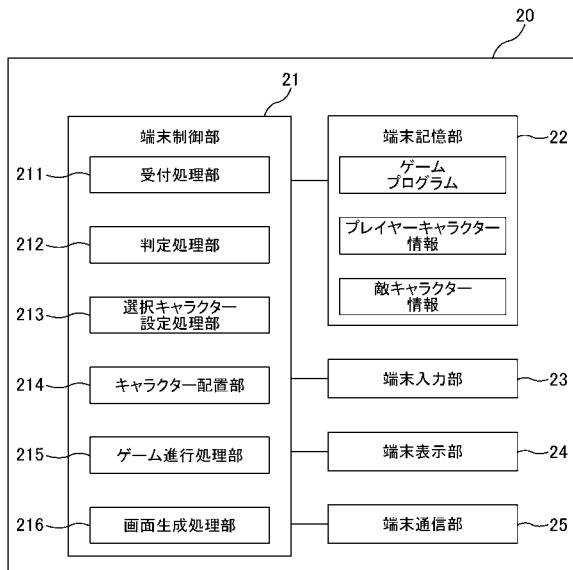
【図 3】

| ゲームID | ゲーム名 | ゲームプログラム | ゲームデータ | |
|-------|------|----------|--------|-----|
| 0001 | ○○○○ | ○○○○.apk | ○○○○ | ... |
| : | : | : | : | : |

【図 4】

| プレイヤーID | プレイヤー名 | ゲームID | ゲームデータ | |
|---------|--------|-------|--------|-----|
| 0001 | ○○○○ | 0001 | ○○○○ | ... |
| | | 0005 | ○○○○ | |
| | | : | ○○○○ | |
| | | : | : | |

【図5】



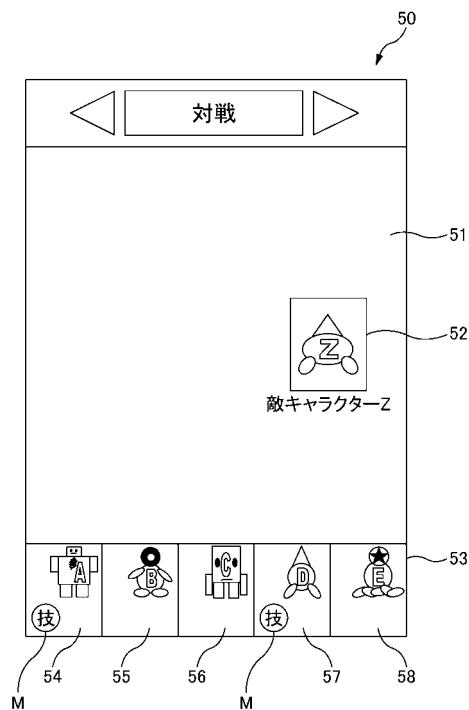
【図6】

| キャラクターID | キャラクターナン | 攻撃力 | 防御力 | 体力 | スキル1 | スキル2 | スキル3 | スキル4 |
|----------|----------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|------|
| 0011 | キャラクターA | 15 | 10 | 200 | 必殺技A1 | 必殺技A2 | 必殺技A3 | 500 |
| 0211 | キャラクターB | 20 | 23 | 150 | 必殺技B1 | 必殺技B2 | 必殺技B3 | 200 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

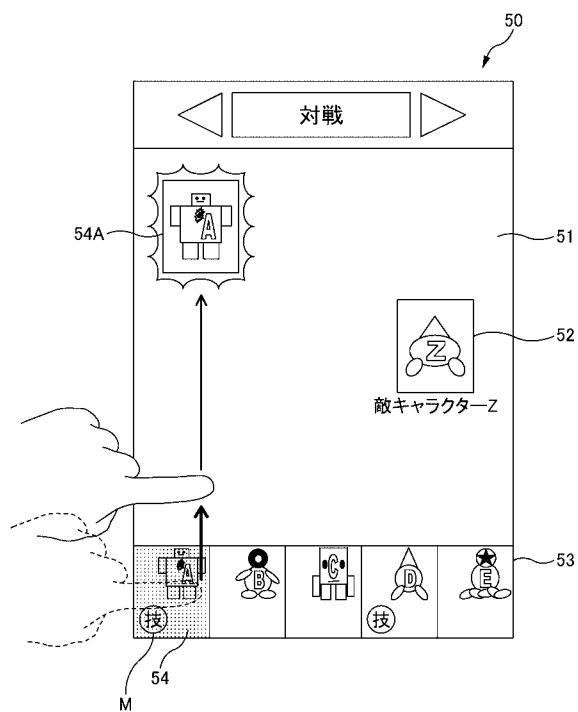
【図7】

| 敵キャラクターID | 敵キャラクター名 | 攻撃力 | 防御力 | 体力 |
|-----------|----------|-----|-----|-----|
| 0001 | 敵キャラクターA | 150 | 80 | 100 |
| 0002 | 敵キャラクターB | 300 | 200 | 150 |
| 0003 | 敵キャラクターC | 450 | 300 | 250 |
| 0004 | 敵キャラクターD | 600 | 550 | 600 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ | ⋮ |

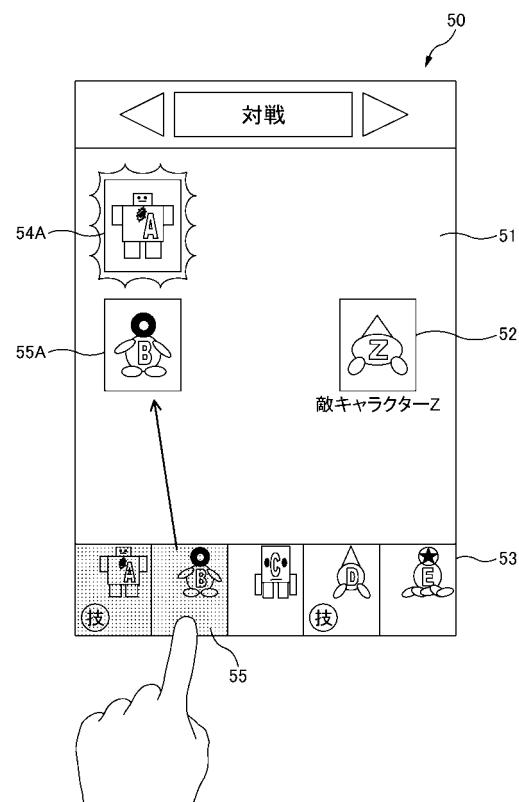
【図8】



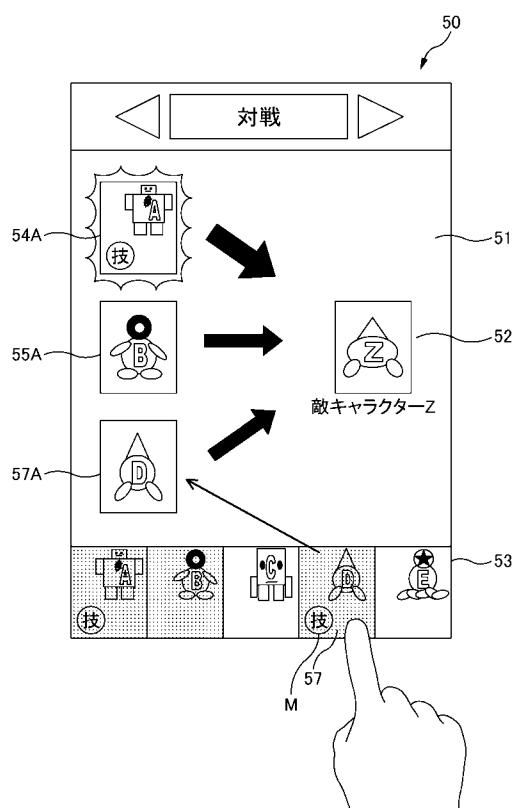
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 12】

