

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成28年10月20日 (2016.10.20)

【公開番号】特開2016-73676(P2016-73676A)

【公開日】平成28年5月12日 (2016.5.12)

【年通号数】公開・登録公報2016-028

【出願番号】特願2015-237311(P2015-237311)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/525 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/80 E

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/525

A 6 3 F 13/58

【手続補正書】

【提出日】平成28年9月5日 (2016.9.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータに、

第 1 の層に第 2 の層を重ねて表示させる表示情報を出力する層表示情報出力機能と、

前記第 2 の層に複数のパズル要素を表示させる表示情報を出力するパズル要素表示情報出力機能と、

前記パズル要素表示情報出力機能により表示されたパズル要素上にオブジェクトを表示させる表示情報を出力するオブジェクト表示情報出力機能と、

前記複数のパズル要素の一部または全部が所定の条件により消去された場合に、該消去されたパズル要素の上および / またはその周辺に表示されていた前記オブジェクトを、前記第 1 の層上へ向かう方向へ移動させるオブジェクト移動機能と、

前記オブジェクトが前記第 1 の層上へ移動された場合に、ゲームにおいて所定の効果を発生させる効果発生機能と  
を実現させるプログラム。

【請求項 2】

前記層表示情報出力機能は、前記第 1 の層と第 2 の層との間、または、前記第 1 の層の下方にさらに第 3 の層を表示させる表示情報を出力する請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記層表示情報出力機能は、プレイヤーが前記第 2 の層の下方を視認可能となるよう前記第 2 の層を透けて表示させる表示情報を出力する請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

**【請求項 4】**

前記オブジェクト移動機能は、前記第 2 の層の形状に応じて前記オブジェクトを、前記第 1 の層上へ向かう方向へ移動させる請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 5】**

前記オブジェクト表示情報出力機能は、前記オブジェクトを、前記パズル要素上の、プレイヤーの入力に応じた位置に配置する請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 6】**

前記ゲームプログラムは、前記コンピュータに、

前記パズル要素表示情報出力機能が出力したパズル表示情報に基づいて、パズルゲーム画面に関する画面情報を生成する表示処理機能をさらに実現させ、

前記表示処理機能は、前記オブジェクト移動機能が前記オブジェクトを移動させる際に、プレイヤーの視点が変更されるように前記画面情報を生成する請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 7】**

前記オブジェクト表示情報出力機能は、

前記オブジェクトと対応付けて記憶された 1 以上のキャラクタをさらに表示させる表示情報を出力し、

前記オブジェクト移動機能は、前記 1 以上のキャラクタのうちいずれかのキャラクタの属性情報を取得し、当該属性情報に応じて前記所定の効果を発生させる請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

**【請求項 8】**

第 1 の層に第 2 の層を重ねて表示させる表示情報を出力する層表示情報出力ステップと、

前記第 2 の層に複数のパズル要素を表示させる表示情報を出力するパズル要素表示情報出力ステップと、

前記パズル要素表示情報出力ステップにおいて表示されたパズル要素上にオブジェクトを表示させる表示情報を出力するオブジェクト表示情報出力ステップと、

前記複数のパズル要素の一部または全部が所定の条件により消去された場合に、該消去されたパズル要素の上および/またはその周辺に表示されていた前記オブジェクトを、前記第 1 の層上へ向かう方向へ移動させるオブジェクト移動ステップと、

前記オブジェクトが前記第 1 の層上へ移動された場合に、ゲームにおいて所定の効果を発生させる効果発生ステップと  
を含むコンピュータの制御方法。

**【請求項 9】**

第 1 の層に第 2 の層を重ねて表示させる表示情報を出力する層表示情報出力部と、

前記第 2 の層に複数のパズル要素を表示させる表示情報を出力するパズル要素表示情報出力部と、

前記パズル要素表示情報出力部により表示されたパズル要素上にオブジェクトを表示させる表示情報を出力するオブジェクト表示情報出力部と、

前記複数のパズル要素の一部または全部が所定の条件により消去された場合に、該消去されたパズル要素の上および/またはその周辺に表示されていた前記オブジェクトを、前記第 1 の層上へ向かう方向へ移動させるオブジェクト移動部と、

前記オブジェクトが前記第 1 の層上へ移動された場合に、ゲームにおいて所定の効果を発生させる効果発生部と  
を備えるコンピュータ。