

【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11月4日(2016.11.4)

【公開番号】特開2016-168349(P2016-168349A)

【公開日】平成28年9月23日(2016.9.23)

【年通号数】公開・登録公報2016-056

【出願番号】特願2016-97099(P2016-97099)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/5375

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/45

【手続補正書】

【提出日】平成28年9月6日(2016.9.6)

【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、

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、前記キャラクタに関するパラメータを減少させる不利益オブジェクトを表示するための情報を生成する画面情報生成機能と、

前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を、前記表示領域に表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成機能と、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付機能と、

前記キャラクタの前記フィールドにおける前記オブジェクトへの接触状況に基づいて、前記フィールドにおける前記不利益オブジェクトの表示を変化させるフィールド変化機能と、

を実現させるゲームプログラム。

【請求項2】

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記先行オブジェクト情報を、前記表示領域の前記キャラクタの移動方向前方位置に表示するための情報を生成することを特徴とする請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記表示領域における、前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される前記オブジェクトに対応する位置に、前記先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成することを特徴とする請求項 1 から 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記キャラクタと前記キャラクタの移動に伴つて前記フィールドに表示される複数のオブジェクトとの間の距離、または、前記キャラクタの該キャラクタの移動に伴つて前記フィールドに表示される複数のオブジェクトに対する相対速度に応じて、前記先行オブジェクト情報を表示することを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記コンピュータに、さらに、

前記キャラクタの前記フィールドに配置されたオブジェクトへの接触状況に基づいて、前記キャラクタの移動速度を変化させる速度変化機能を実現させることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記コンピュータに、さらに、

前記キャラクタが取得した前記フィールドにおける前記オブジェクトに基づいて、前記キャラクタに、当該キャラクタの対戦相手への攻撃行動を発動させる行動発動機能と、

前記キャラクタの前記フィールドにおける前記オブジェクトへの接触状況に基づいて、前記キャラクタの攻撃力を変化させる攻撃力変化機能と、

を実現させることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記フィールド変化機能は、前記行動発動機能によって前記キャラクタまたは前記対戦相手の攻撃行動が発動されている間、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいづれか一方を変化させることを特徴とする請求項 6 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記フィールド変化機能は、前記ユーザにより、前記フィールドから受ける不利益を減少させる効果を有する行動が実施されている場合、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいづれか一方を変化させないことを特徴とする請求項 6 または 7 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記フィールド変化機能は、前記攻撃行動が発動されている間、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数を減少させることを特徴とする請求項 6 から 8 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記フィールド変化機能は、前記攻撃行動が発動されている間、前記ユーザによる前記フィールドでの操作を軽減するような態様に、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいづれか一方を変化させることを特徴とする請求項 6 から 9 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記画面情報生成機能は、所定のステータス情報を有するゲーム媒体を前記表示領域に表示するための情報をさらに生成し、当該ステータス情報は、前記ゲーム媒体のステータスに関連する積算情報を含むことを特徴とする請求項 6 から 10 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記コンピュータに、さらに、

前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される複数のオブジェクトに対応するゲーム媒体の前記積算情報を、前記先行オブジェクト情報と共に前記表示領域に表示するための情報を生成する積算情報生成機能を実現させることを特徴とする請求項11に記載のゲームプログラム。

【請求項13】

前記先行オブジェクト情報は、前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される複数のオブジェクトの属性情報を含み、

前記積算情報は、前記ゲーム媒体の属性情報を含み、

前記積算情報生成機能は、前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される複数のオブジェクトの属性情報に一致する属性情報を含むゲーム媒体の前記積算情報を表示するための情報を生成することを特徴とする請求項12に記載のゲームプログラム。

【請求項14】

前記コンピュータに、さらに、

前記キャラクタが前記フィールドに配置されたオブジェクトに接触した場合に、接触したオブジェクトに対応するゲーム媒体の前記積算情報を変更する積算情報変更機能を実現させることを特徴とする請求項11から13のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項15】

前記行動発動機能は、前記積算情報が特定の条件を満たした場合に、該積算情報に対応するゲーム媒体に行動を発動させることを特徴とする請求項11から14のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項16】

コンピュータに、

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、前記キャラクタに関するパラメータを減少させる不利益オブジェクトを表示するための情報を生成する画面情報生成ステップと、

前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を、前記表示領域に表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成ステップと、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付ステップと、

前記キャラクタの前記フィールドにおける前記オブジェクトへの接触状況に基づいて、前記フィールドにおける前記不利益オブジェクトの表示を変化させるフィールド変化ステップと、

を処理させるゲーム処理方法。

【請求項17】

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、前記キャラクタに関するパラメータを減少させる不利益オブジェクトを表示するための情報を生成する画面情報生成部と、

前記キャラクタの移動に伴って前記フィールドに表示される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を、前記表示領域に表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成部と、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付部と、

前記キャラクタの前記フィールドにおける前記オブジェクトへの接触状況に基づいて、前記フィールドにおける前記不利益オブジェクトの表示を変化させるフィールド変化部と、

を備える情報処理装置。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】**【発明の詳細な説明】****【発明の名称】**ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関し、特に、複数のオブジェクトが配置されるフィールドをキャラクタが移動可能なゲームに関するゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、ユーザが操作するキャラクタが、所定のフィールドのスタート地点からゴール地点まで所定の速度で移動し、ゲーム画面の表示領域内に表示されたコイン等のオブジェクトを取得することで得られる得点を競うランゲームと呼ばれるゲームが知られている。

【0003】

このような従来のランゲームは、基本的に、表示領域に表示されているオブジェクトを取得することを目的としてゲームを進行するのみであり、何ら複雑な戦略性が要求されるものではなかった。

【0004】

また、ゲーム画面の表示領域内に表示されたブロック等のオブジェクトを、同色のオブジェクトをえることにより消すことで得られる得点を競うパズルゲーム等において、次に表示領域内に表示されるオブジェクトを先行して表示する技術が一般的に知られている。

【0005】

さらに、パズルゲーム以外のゲームにおいて、ゲーム画面の表示領域外のオブジェクトの状態を先行表示する例として、特許文献1には、球技ゲームにおいて、ユーザが、表示領域外にいるキャラクタとボールキープキャラクタとの位置関係を把握することができる技術が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0006】****【特許文献1】特開2007-244540号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

本発明者は、従来のランゲームのような、単にオブジェクトを取得することを目的としたゲームに、ゲーム媒体を用いたアクションゲームの要素を加えることにより、ユーザに対して複雑な戦略性を要求するようなゲームの開発を行うに至った。

【0008】

その際、ユーザが、自身が使用するゲーム媒体のステータスを把握しながら、このステータスに影響を与えるオブジェクトを取得するための戦略を瞬時に立てるのは、非常に難易度が高いことであるとの問題を認識した。

【0009】

そこで、本発明の目的は、ゲーム画面の表示領域外のオブジェクトの情報を先行して表示することにより、ユーザに対して高い戦略性を要求しながらも、この戦略を立てるのに必要な情報を見やすく表示した、ユーザフレンドリーなゲーム画面を有するゲームに関するゲームプログラム、ゲーム処理方法およびゲームプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0010】**

上述の問題を解決すべく、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、キャラクタに関するパラメータを減少させる不利

益オブジェクトを表示するための情報を生成する画面情報生成機能と、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を、表示領域に表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成機能と、ユーザによるキャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付機能と、キャラクタのフィールドにおけるオブジェクトへの接触状況に基づいて、フィールドにおける不利益オブジェクトの表示を変化させるフィールド変化機能とを実現させることを特徴とする。

【0011】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、先行オブジェクト情報生成機能は、先行オブジェクト情報を、表示領域のキャラクタの移動方向前方位置に表示するための情報を生成することができる。

【0012】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、先行オブジェクト情報生成機能は、表示領域における、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示されるオブジェクトに対応する位置に、先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成することができる。

【0013】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、先行オブジェクト情報生成機能は、キャラクタとキャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトとの間の距離、または、キャラクタの該キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトに対する相対速度に応じて、先行オブジェクト情報を表示することができる。

【0014】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、さらに、キャラクタのフィールドにおけるオブジェクトへの接触状況に基づいて、キャラクタの移動速度を変化させる速度変化機能を実現させることができる。

【0015】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、さらに、キャラクタが取得したフィールドにおけるオブジェクトに基づいて、キャラクタに、当該キャラクタの対戦相手への攻撃行動を発動させる行動発動機能と、キャラクタのフィールドにおけるオブジェクトへの接触状況に基づいて、キャラクタの攻撃力を変化させる攻撃力変化機能とを実現させることができる。

【0016】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、フィールド変化機能は、行動発動機能によってキャラクタまたは対戦相手の攻撃行動が発動されている間、フィールドにおけるオブジェクトの配置数または配置されるオブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させることができる。

【0017】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、フィールド変化機能は、ユーザにより、フィールドから受ける不利益を減少させる効果を有する行動が実施されている場合、フィールドにおけるオブジェクトの配置数または配置されるオブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させなくともよい。

【0018】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、フィールド変化機能は、攻撃行動が発動されている間、フィールドにおけるオブジェクトの配置数を減少させることができる。

【0019】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、フィールド変化機能は、攻撃行動が発動されている間、ユーザによるフィールドでの操作を軽減するような態様に、フィールドにおけるオブジェクトの配置数または配置されるオブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させることができる。

【0020】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、画面情報生成機能は、所定のステータス情報を有するゲーム媒体を表示領域に表示するための情報をさらに生成し、当該ステータス情報は、ゲーム媒体のステータスに関連する積算情報を含むことができる。

【0021】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、さらに、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトに対応するゲーム媒体の積算情報を、先行オブジェクト情報と共に表示領域に表示するための情報を生成する積算情報生成機能を実現させることができる。

【0022】

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、先行オブジェクト情報は、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトの属性情報を含み、積算情報は、ゲーム媒体の属性情報を含み、積算情報生成機能は、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトの属性情報に一致する属性情報を含むゲーム媒体の積算情報を表示するための情報を生成することができる。

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムは、コンピュータに、さらに、キャラクタがフィールドに配置されたオブジェクトに接触した場合に、接触したオブジェクトに対応するゲーム媒体の積算情報を変更する積算情報変更機能を実現させることができる。

また、本発明の一実施態様に係るゲームプログラムにおいて、行動発動機能は、積算情報が特定の条件を満たした場合に、該積算情報に対応するゲーム媒体に行動を発動させることができる。

【0023】

本発明の一実施態様に係るゲーム処理方法は、コンピュータに、ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、キャラクタに関するパラメータを減少させる不利益オブジェクトを表示するための情報を生成する画面情報生成ステップと、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を、表示領域に表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成ステップと、ユーザによるキャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付ステップと、キャラクタのフィールドにおけるオブジェクトへの接触状況に基づいて、フィールドにおける不利益オブジェクトの表示を変化させるフィールド変化ステップとを処理することを特徴とする。

【0024】

本発明の一実施態様に係る情報処理装置は、ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、キャラクタに関するパラメータを減少させる不利益オブジェクトを表示するための情報を生成する画面情報生成部と、キャラクタの移動に伴ってフィールドに表示される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を、表示領域に表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成部と、ユーザによるキャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付部と、キャラクタのフィールドにおけるオブジェクトへの接触状況に基づいて、フィールドにおける不利益オブジェクトの表示を変化させるフィールド変化部とを備える。

【発明の効果】**【0025】**

本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置によれば、ユーザに対して高い戦略性を要求しながらも、この戦略を立てるのに必要な情報を見易く表示した、ユーザフレンドリーなゲーム画面を有するゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】**【0026】**

【図1】本発明の情報処理装置の模式的なプロック図の一例を示す

【図2】本発明の情報処理装置により生成されるゲーム画面の一例を示す模式図を示す
【図3】本発明におけるフィールドを説明するための模式図を示す
【図4】本発明における属性情報を説明するための模式図を示す
【図5】本発明における属性情報を説明するための模式図を示す
【図6】本発明におけるオブジェクトの表示例を説明するための模式図を示す
【図7】本発明におけるトラップを説明するための模式図を示す
【図8】本発明におけるトラップを減少させたフィールドを説明するための模式図を示す
【図9】本発明により実現されるゲームの具体的なフローを説明するためのフローチャートを示す
【図10】本発明の情報処理装置およびゲームシステムの模式的なブロック図の一例を示す

【図11】本発明のゲーム処理方法のフローを説明するためのフローチャートを示す
【発明を実施するための形態】

【0027】

本発明の情報処理装置の実施形態について、図面を参照しながら詳細に説明する。

【0028】

初めに、本発明の情報処理装置が携帯端末として機能し、本発明のゲームプログラムが、いわゆるネイティブアプリケーション（ネイティブゲーム）として、この携帯端末において実行される構成を、本発明の第1の実施形態として説明する。

【0029】

その後で、本発明の情報処理装置がサーバ装置として機能し、本発明のゲームプログラムが、いわゆるウェブアプリケーション（ウェブゲーム）として、このゲームプログラムの一部または全部がサーバ装置において実行され、この実行された処理の結果が携帯端末に返される構成を、本発明の第2の実施形態として説明する。

【0030】

<第1の実施形態>

図1～図9を参照しながら、本発明の情報処理装置の第1の実施形態について説明する。

【0031】

（情報処理装置100の概要）

本実施形態における情報処理装置100は、以下で説明する処理を含むゲームプログラムを実行可能な携帯端末とすることができる。当該処理を実行可能な機器でありさえすれば、具体的な機器は携帯端末に限定されず、例えば、スマートフォン、タブレット端末、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機、パーソナルコンピュータ、その他の電子機器とすることができます。

【0032】

（情報処理装置100の構成）

図1は、情報処理装置100の要部構成を示すブロック図である。図1に示すように、情報処理装置100は、制御部10および指示受付部20を備えることができる。

【0033】

上記制御部10は、情報処理装置100が有する各種の機能を統括的に制御することができる。この制御部10は、画面情報生成部11を有することができる。

【0034】

図2は、上記画面情報生成部11により生成された情報により表示されるゲーム画面の表示領域を模式的に示したものである。図2に示すように、上記画面情報生成部11は、ゲーム画面の表示領域400に、フィールド401、キャラクタ402、および、ゲーム媒体403を表示するための情報を生成する。

【0035】

上記フィールド401には、複数のオブジェクト404が配置されるものとする。

【0036】

上記オブジェクト404は、例えば、円形状とすることができますが、この形状に限定されるものではなく、任意の形状とすることができます。また、オブジェクト404には、属性が設定され、この属性に対応する色が付されるものとすることができます。また、このオブジェクト404は、キャラクタの体力を回復させるための属性を有さないオブジェクトを含むことができる。さらに、このオブジェクト404は、複数個を単位として表示されるものとすることができます。詳細については後述する。

【0037】

上記キャラクタ402は、上記フィールド401を移動可能なものとする。

【0038】

上記キャラクタ402は、ユーザにより操作されるものであって、例えば、人間、動物および／または乗り物を表現したものとすることができます。本発明により実現されるゲームにおいて、このキャラクタ402は、対戦相手405と戦闘を行うものとすることができます。また、キャラクタ402および対戦相手405には、体力（HP）が設定され、キャラクタ体力ゲージ406および対戦相手体力ゲージ407として表示領域400に表示されることができる。

【0039】

上記キャラクタ402の移動は、例えば、フィールド401における水平方向前方（図2の矢印Xの方向）への強制的な移動、後述するユーザによるジャンプ指示に基づく垂直方向上方（図2の矢印+Yの方向）のベクトルと上記矢印Xの方向のベクトルとの合成ベクトルの方向への移動、および、後述するユーザによる降下指示に基づく垂直方向下方（図2の矢印-Yの方向）のベクトルと上記矢印Xの方向のベクトルとの合成ベクトルの方向への移動を含むことができる。

【0040】

上記ゲーム媒体403は、所定のステータス情報を有するものとする。

【0041】

上記ゲーム媒体403は、上記キャラクタ402と対戦相手405との戦闘に用いられるものであって、例えば、人間、動物および／または乗り物を表現したものとすることができます。また、ゲーム媒体403は、後述する記憶部に記憶されることができる。このゲーム媒体403は、予めユーザの選択により、その複数がデッキに配置されるものとすることができます。詳細については後述する。

【0042】

上記ステータス情報は、例えば、属性、レベル、体力（HP）、攻撃力、回復力、コスト、スキル、リーダースキル、アリティ、または、積算情報等を含むことができる。コストとは、ゲーム媒体をデッキに配置する際に、予めデッキに設定されたコストを消費する値である。スキルは、ゲーム媒体の行動発動が所定回数以上となった場合に発動される特殊な行動であり、例えば、キャラクタの体力を回復させる行動などである。リーダースキルは、ゲーム媒体がデッキにリーダーとして配置された際に生じる効果であり、例えば、特定の属性のゲーム媒体の攻撃力を増加させる効果などである。積算情報の詳細については後述する。

【0043】

また、上記ゲーム媒体403は、別のゲーム媒体と合成することにより、そのステータスを強化することもできる。

【0044】

また、図1に示すように、上記画面情報生成部11は、さらに、先行オブジェクト情報生成部12を含む。

【0045】

上記先行オブジェクト情報生成部12は、図2に示すように、ゲーム画面の表示領域400に、キャラクタの402移動に伴って該表示領域400に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報408を表示するための情報を生成する。

【0046】

上記先行オブジェクト情報 408 は、例えば、オブジェクト 404 と区別可能な形状であれば特に限定されるものではなく、任意の形状とすることができます。具体的には、ユーザが次に表示されるオブジェクトの属性を瞬時に認識できるよう、先行オブジェクト情報 408 は、次に表示されるオブジェクトの属性を色により識別可能に表現したものとするのが好ましい。

【0047】

上記指示受付部 20 は、ユーザによるキャラクタ 402 の動作に対する指示を受け付ける。

【0048】

上記指示は、上述したジャンプ指示および下降指示を含むことができる。下降指示は、例えば、図 3 に示すように、フィールドが複数の段で構成されている場合に、下方の段に移動するために行われることができるものとする。

【0049】

このように、本発明により実現されるゲームは、キャラクタ 402 をフィールド 401 においてジャンプまたは下降させてオブジェクト 404 を取得し、取得したオブジェクト 404 に基づいて、ゲーム媒体 403 に対戦相手 405 を攻撃させることにより、対戦相手 405 の体力 (HP) を減少させることを目的とするゲームとすることができる。

【0050】

上記本発明の構成によれば、ゲーム画面の表示領域 400 に、先行オブジェクト情報 408 を表示することにより、ユーザに対して高い戦略性を要求しながらも、この戦略を立てるのに必要な情報を見易く表示した、ユーザフレンドリーなゲーム画面を有するゲームを実現することができる。

【0051】

また、上記ゲーム媒体 403 のステータス情報は、ゲーム媒体 403 のステータスに関連する積算情報を含むことができる。

【0052】

上記積算情報は、オブジェクト 404 との接触により変化する属性パラメータの積算の度合いに関する情報とすることができます。この積算の度合いに関する情報は、例えば、属性パラメータの積算値の、予め設定された所定の閾値に対する積算割合とすることができます。具体的には、オブジェクト 404 との接触により、接触したオブジェクト 404 の属性情報に一致する属性情報を含むゲーム媒体 403 の属性パラメータが増加するものとすることができます。この積算情報は、ゲーム媒体 403 と共に表示されることができ、例えば、図 2 に示すように、属性ゲージ 409 として表示されることができる。この属性ゲージは、上記閾値に対する現在の積算値の割合を視覚的に表現したものとすることができるが、これに限られるものではなく、例えば属性パラメータの、所定の閾値に対する現在の積算値の割合を数値として表示することもできる。

【0053】

また、図 1 に示すように、上記画面情報生成部 11 は、さらに、積算情報生成部 13 を有することができる。

【0054】

上記積算情報生成部 13 は、図 2 に示すように、ゲーム画面の表示領域 400 に、キャラクタ 402 の移動に伴って該表示領域 400 に配置される複数のオブジェクトに対応するゲーム媒体 403 の積算情報を、先行オブジェクト情報表示部 12 により表示された先行オブジェクト情報 408 と共に表示するための情報を生成する。

【0055】

上記キャラクタ 402 の移動に伴って該表示領域 400 に配置される複数のオブジェクトに対応するゲーム媒体 403 の積算情報は、このオブジェクトの属性情報に一致する属性情報を含むゲーム媒体 403 の積算情報とすることができます。この積算情報は、属性ゲージ 410 として表示されることができるが、これに限られるものではなく、例えば属性パラメータの積算割合を数値として表示することもできる。また、この属性ゲージ 410

は、先行オブジェクト情報408の近傍に表示されることができ、具体的には、ユーザが先行オブジェクト情報408と属性ゲージ410とを同時に瞬時に認識可能とする位置に表示されるのが好ましい。

【0056】

また、上述したように、先行オブジェクト情報408は、キャラクタ402の移動に伴って該表示領域400に配置される複数のオブジェクトの属性情報を含み、積算情報は、ゲーム媒体403の属性情報を含み、積算情報生成部13は、キャラクタ402の移動に伴って表示領域400に配置される複数のオブジェクトの属性情報に一致する属性情報を含むゲーム媒体403の積算情報を表示するための情報を生成することができる。

【0057】

ここで、上記オブジェクトの属性情報について、図4を参照しながら詳細に説明を行う。

【0058】

図4(a)に示すように、オブジェクトの属性情報としては、例えば、火属性4a、水属性4b、木属性4c、闇属性4dまたは光属性4eが設定され、各属性情報を有するオブジェクトは、各々が赤色、青色、緑色、紫色、または黄色で表示されるものとすることができます。また、虹色で表示されたオブジェクトは、ゲーム媒体の属性に依らず、すべてのゲーム媒体の積算情報を変更するものとすることができます。

【0059】

また、上記ゲーム媒体403の属性情報としては、上記オブジェクトの属性情報と同様に、火属性(赤色)、水属性(青色)、木属性(緑色)、闇属性(紫色)または光属性(黄色)が設定され、図4(b)に示すように、ゲーム媒体403のキャラクタの左上に付して表示されることができる。同様に、対戦相手405にも属性情報が設定されており、ゲーム媒体403と対戦相手405の属性は、図5に示すような強弱関係を有する。具体的には、火属性は木属性に強く、水属性に弱い。水属性は火属性に強く、木属性に弱い。木属性は水属性に強く、火属性に弱い。光と闇属性は相対する関係を有する。強い属性は弱い属性に対して2倍のダメージを与え、弱い属性は強い属性に対して0.5倍のダメージを与えるものとすることができます。

【0060】

また、図1に示すように、本発明の制御部10は、さらに、積算情報変更部14を有することができる。

【0061】

上記積算情報変更部14は、図2に示すように、表示領域400においてキャラクタ402がオブジェクト404に接触した場合に、接触したオブジェクト404に基づいて、対応するゲーム媒体403の積算情報を変更する。また、上記積算情報変更部14は、画面上に敵キャラクタが配置された状態において、ユーザが倒した敵キャラクタの属性に応じて積算情報を変更する構成とすることもできる。さらに、上記積算情報変更部14は、キャラクタ402の移動距離に応じて、積算情報を更新する構成とすることもできる。

【0062】

具体的には、積算情報変更部14は、上述したように、表示領域400においてキャラクタ402がオブジェクト404に接触した場合に、このオブジェクト404の属性情報と一致する属性情報を有するゲーム媒体403の属性パラメータを増加させることができる。例えば、積算情報変更部14は、キャラクタ402が火属性のオブジェクト404と接触した場合、火属性のゲーム媒体の属性パラメータを増加させて属性ゲージの表示を変更することができる。

【0063】

また、図1に示すように、上記制御部10は、さらに、行動発動部15を有することができる。

【0064】

上記行動発動部15は、積算情報が特定の条件を満たした場合に、該積算情報に対応す

るゲーム媒体に行動を発動させる。

【0065】

上記特定の条件は、積算情報の属性パラメータが所定の閾値に達したこととことができる。なお、属性パラメータが上記閾値を超えた場合であっても、属性パラメータは積算されていくものとすることができます。例えば、この属性パラメータが上記閾値の240%の値となっている場合には、上記行動は2回発動されることができる。なお、複数のゲーム媒体の行動が発動可能な状態である場合には、各ゲーム媒体の行動が一周した後に、2回目の行動が発動されるものとする。そして、残りの40%はそのまま消費されずに、40%の状態から引き続き積算がなされていくものとすることができます。

【0066】

上記行動は、例えば、対戦相手405へ通常の攻撃を加える行動とすることができます。この攻撃により、対戦相手405の体力(HP)を減少させることができます。

【0067】

また、上記行動発動部15は、ゲーム媒体403の行動発動が所定回数以上となったことを条件として、特殊な行動を発動させることができます。この特殊な行動を発動させるために必要な行動発動の回数は、図4(b)に示すように、ゲーム媒体403の右上に付して表示されることができる。

【0068】

上記特殊な行動は、上述したスキルに対応し、例えば、対戦相手405へ、上記通常の攻撃よりも強力な攻撃を加える行動、キャラクタの体力を回復させる行動、キャラクタを無敵状態にする行動などとすることができます。なお、この特殊な行動は、ユーザによる発動の指示を待って発動されることができる。

【0069】

上記先行オブジェクト情報生成部12は、先行オブジェクト情報408を、表示領域400のキャラクタ402の移動方向前方位置に表示するための情報を生成することができます。

【0070】

上記移動方向前方位置とは、具体的には、図2で示した表示領域400の右端位置の任意の位置とすることができます。

【0071】

上記先行オブジェクト情報生成部12は、先行オブジェクト情報408を、オブジェクト404がキャラクタ402の移動に伴って該表示領域400に配置される位置に対応する位置に表示するための情報を生成することができます。

【0072】

具体的には、先行オブジェクト情報408は、図3に示したように、オブジェクトが表示領域400の上下方向に複数段配置される場合に、対応する高さの位置に配置されるものとすることができます。

【0073】

上記先行オブジェクト情報生成部12は、先行オブジェクト情報408を、キャラクタ402とキャラクタ402の移動に伴って表示領域400に配置される複数のオブジェクトとの間の距離またはキャラクタ402の該キャラクタ402の移動に伴って表示領域400に配置される複数のオブジェクトに対する相対速度に応じて表示することができます。

【0074】

具体的には、上記先行オブジェクト情報生成部12は、先行オブジェクト情報408を、上記キャラクタ402とオブジェクトとが所定の距離だけ近付いた場合に表示するものとすることができます。この距離は、ユーザが先行オブジェクト情報408を認識し、この先行オブジェクト情報408に基づいてキャラクタを操作可能なだけの距離とするのが好みしい。

【0075】

あるいは、上記先行オブジェクト情報生成部12は、先行オブジェクト情報408を、

キャラクタ402のオブジェクトに対する相対速度（キャラクタ402および／またはオブジェクトの移動速度）に応じて、オブジェクトが表示される所定秒前に表示するものとすることができる。この秒数は、ユーザが先行オブジェクト情報を認識し、この先行オブジェクト情報に基づいてキャラクタを操作可能なだけの距離とするのが好ましい。

【0076】

上記ステータス情報は、さらに、ゲーム媒体の攻撃力の情報を含み、上記制御部10は、図1に示すように、さらに、攻撃力変化部16を有することができる。

【0077】

上記攻撃力変化部16は、表示領域400におけるキャラクタ402のフィールド401に配置されたオブジェクト404への接触状況に基づいて、ゲーム媒体403の攻撃力を変化させる。

【0078】

例えば、図6に示すように、オブジェクト404が複数個を単位として表示されている場合（図6では、グループAおよびグループBとして示されている）、この1つのグループを構成する複数個のオブジェクト404の全てに接触した場合、接触パラメータ値が1だけ上昇するものとすることができます。そして、攻撃力変化部16は、この接触パラメータ値の上昇に対応して、ゲーム媒体の攻撃力が増加するよう変化せるものとすることができます。

【0079】

また、上記接触パラメータ値は、オブジェクト404の表示状態に依らず、ユーザのオブジェクト404の連続取得個数に応じて上昇するものとすることができます。この場合、オブジェクト404の連続取得が途切れると、接触パラメータが減少するものとすることもできる。

【0080】

上記ステータス情報は、ゲーム媒体の防御力の情報や特殊な行動を発動するために必要な行動発動の回数の情報等を含むことができ、上記制御部10は、表示領域400におけるキャラクタ402のフィールド401に配置されたオブジェクト404への接触状況に基づいて、上記情報を変化させることができる。具体的には、制御部10は、上記接触状況に基づいて、キャラクタ402の防御力を上昇させたり、対戦相手の防御力を低下させたり、上記行動発動の回数を減少させたりすることができます。なお、上記情報は、上述したものに限らず、戦闘をユーザにとって有利とするパラメータの情報の全てを含むことができる。

【0081】

上記接触パラメータの値は、図2において、数値411として表示されることがある。なお、後述する不利益を受けた場合には、この接触パラメータ値が減少し、この減少に対応して、ゲーム媒体の攻撃力も減少するよう変化せるものとすることができます。

【0082】

また、本ゲームにおいては、上記接触パラメータの値が所定値まで増加すると、ゲームの難易度を上昇させ、減少すると、難易度を低下させる設定とすることができます。この難易度は、後述するトラップの増減等により調整されるものとすることができます。これにより、ユーザは、ゲームの実行中に難易度を切り替える必要なく、ユーザは、自身の実力に合った難易度でゲームをプレイすることができる。

【0083】

また、本ゲームにおいては、上記接触パラメータの値が所定値まで増加すると、ユーザに有利となる効果が生じる構成とすることもできる。例えば、オブジェクト404が一時的に通常より多く配置されたり（ボーナスステージ）、通常の攻撃より強力な攻撃（特殊な必殺技）が発動されたりするなどである。

【0084】

上記ゲームは、ユーザが操作するキャラクタが、フィールドのスタート地点から所定の速度で強制的に移動開始するゲームであり、図1に示すように、上記制御部10は、さら

に、速度変化部 17 を有することができる。

【0085】

具体的には、キャラクタは、ステージが開始すると、フィールドのスタート地点から所定の速度で水平方向（図2の矢印Xの方向）に移動開始する。この移動は、ユーザの操作には依らず、強制的なものとすることができます。

【0086】

上記速度変化部17は、表示領域400におけるキャラクタ402のフィールド401に配置されたオブジェクト404への接触状況に基づいて、キャラクタ402の移動速度を変化させる。

【0087】

上記接触状況は、図6を参照して上述したように、オブジェクト404が複数個を単位として表示されている場合、この1つのグループを構成する複数個のオブジェクト404の全てに接触した場合、接触パラメータ値が1だけ上昇するものとすることができます。そして、速度変化部16は、この接触パラメータ値の上昇に対応して、キャラクタの移動速度を増加するよう変化させるものとすることができます。なお、後述する不利益を受けた場合には、この接触パラメータ値が減少し、この減少に対応して、キャラクタの移動速度が減少するよう変化させるものとすることができます。

【0088】

上記制御部10は、さらに、フィールド変化部18を有することができる。

【0089】

上記フィールド変化部18は、特定の条件が満たされている場合に、フィールドを、該フィールドからキャラクタが受ける不利益を減少させたフィールドに変化させることができます。また、フィールド変化部18は、特定の条件が満たされている場合に、フィールド上におけるオブジェクト404の配置数や、配置される種類を変化させることもできる。具体的には、特定の条件が満たされている間、オブジェクト404をフィールド上に配置しない構成とすることができます。

【0090】

上記特定の条件は、例えば、ユーザがキャラクタ402以外を注視する可能性がある状態となった、および／または、フィールドからキャラクタが受ける不利益やオブジェクト404の配置を変化させるユーザの行動が実施されていない等の条件である。前者は、例えば、キャラクタ402または該キャラクタ402に敵対するキャラクタである対戦相手405の攻撃中である場合等である。これにより、ユーザのフィールド上の操作を軽減することが可能となり、ユーザのフィールド上の操作の妨げとなることなく、各キャラクタの攻撃シーン等をダイナミックに表示することができる。また、後者は、例えば、ユーザにより、フィールドから受ける不利益を減少させる効果を有するスキルが実施されていない場合等である。これによれば、ユーザにより実施されたスキルの効果が発揮されない（無意味となる）ことを防ぐことができる。

【0091】

上記キャラクタ402は、例えば、トラップ等により不利益を受けるものとする。このトラップには、図7(a), (b)に示すように、穴1a、火の玉1b、隕石1c、氷山1d等が含まれ、これらのトラップに接触することにより、キャラクタ402の体力の減少および／または接触パラメータの減少等の不利益を受けるものとすることができます。

【0092】

図8は、変化前のフィールドと、フィールド変化部18による変化後のフィールドを示したものである。図中のA地点から前は通常のフィールドであり、A地点から先はキャラクタに与える不利益のないフィールドである。この変化後のフィールドは、上述した条件が満たされなくなった場合や、所定秒経過後に通常のトラップ等が存在するフィールドへと戻るものとすることができます。

【0093】

また、上記情報処理装置100は、さらに、入力部30、表示部40、通信部（図示せ

ず) および / または記憶部 50 を備えることができる。

【0094】

上記入力部 30 は、ユーザによるタッチおよび / またはドラッグの操作 61a を受け付けることができる。本実施形態において、入力部 30 は、マルチタッチを検知可能なタッチパネルとすることができる。なお、情報処理装置 100 に対して入力を与える方法は、上記タッチパネルを用いた操作 61a に限定されない(例えば、所定の入力キーを押下することによって入力を与えることもできる)。

【0095】

また、上記入力部 30 は、ユーザによる操作 61a を検知可能なデバイス(例えば、上記タッチパネルに含まれるタッチ面)とすることができる。入力部 30 は、上記操作 61a による入力信号 61b を指示受付部 20 に出力することができる。

【0096】

上記指示受付部 20 は、入力部 30 からの上記入力信号 61b が入力されたタイミングに基づく情報 61c 等を制御部 10 に出力することができる。

【0097】

上記通信部は、所定の通信方式にしたがう通信網を介して外部と通信する。外部の機器(例えば、他のユーザが使用する他の携帯端末、またはサーバ装置など)との通信を実現する本質的な機能が備わってさえいればよく、通信回線、通信方式、または通信媒体などは限定されない。通信部は、例えばイーサネット(登録商標)アダプタなどの機器で構成できる。また、通信部は、例えば IEEE802.11 無線通信、Bluetooth(登録商標)などの通信方式や通信媒体を利用できる。通信部は、受信部と送信部とを含む。

【0098】

上記受信部は、他のユーザが操作する他の携帯端末、および / またはサーバ装置から、他のユーザのゲーム媒体に関する情報を受信する。

【0099】

上記送信部は、ユーザのゲーム媒体に関する情報を、他のユーザが操作する他の携帯端末、および / またはサーバ装置に送信する。

【0100】

上記表示部 40 は、ゲーム画面を表示するデバイスとすることができます。本実施形態において、表示部 40 は、液晶ディスプレイであつてよい。なお、図 1 は、入力部 30 および表示部 40 がそれぞれ有する機能を明示するために、両者を分離して示している。しかし、例えば、入力部 30 がタッチパネルであり、表示部 40 が液晶ディスプレイである場合、両者は一体として構成されることが好ましい。

【0101】

上記記憶部 50 は、例えば、ハードディスク、SSD(silicon state drive)、半導体メモリ、DVD など、任意の記録媒体によって構成される記憶機器であり、情報処理装置 100 を制御可能なゲームプログラムおよびデータを記憶する。

【0102】

続いて、上記情報処理装置 100 により実現されるゲームの具体的なフローについて、図 9 を参照しながら説明を行う。

【0103】

本発明により実現されるゲームは、一例として、所定のストーリーに基づいて、デッキ構成、ステージ攻略、ゲーム媒体入手、ゲーム媒体強化を一サイクルとして進行するドラマアクション RPG を構成し、各ステージでは、横スクロールのランアクションゲームが行われるものとすることができる。

【0104】

図 9 に示すように、本発明の情報処理装置は、初めに、ステージ選択画面において、提示されたプレイ可能なステージからの、ユーザによる任意のステージの選択を受け付ける(S1)。続いて、デッキ構成画面において、ユーザが所持するゲーム媒体からの、ユーザによる所定数のゲーム媒体の選択を受け付け、選択されたゲーム媒体によりデッキを作

成する(S2)。その後、選択されたステージにおけるランアクションゲームを開始し、対応するゲーム画面を表示する(S3)。

【0105】

続いて、フィールド上でキャラクタを操作するための、ユーザによる動作指示を受け付ける(S4)。キャラクタがオブジェクトに接触したと判断した場合(S5)、ゲーム媒体の積算情報を変更する(S6)。積算情報が所定の条件を満たしたと判断した場合(S7)、ゲーム媒体に対戦相手を攻撃する等の行動を行わせる(S8)。ステージをクリアしたと判断した場合(S9)、ユーザに対し、特典として新たなゲーム媒体やゲーム内通貨等を付与する(S10)。ステージをクリアしていないと判断した場合(S9)、ユーザに対して特典を付与せずに、ステージ選択画面を表示する(S1)。

【0106】

ゲーム媒体に関する情報は、携帯端末である情報処理装置100と通信可能に接続されたサーバ装置にアップロードされることができる。上記デッキ構成画面において、ユーザは、他のユーザのゲーム媒体をデッキに配置することができる。同様に、ユーザのゲーム媒体は、他のユーザのデッキに配置されることができる。

【0107】

これら配置可能なゲーム媒体として表示される他のユーザのゲーム媒体は、サーバ装置により所定の条件で抽出され、提示されるものとすることができる。例えば、本ゲームをプレイした時間がユーザと近い他のユーザが抽出され、これら抽出された他のユーザが有するゲーム媒体のうち、ユーザのデッキに配置されたゲーム媒体の属性に基づいて適切と判断された属性を有するゲーム媒体が提示されるものとする。

【0108】

本発明の技術は、横スクロールのランゲームを含むアクションゲームの他、シミュレーションゲームや一人称視点のシューティングゲーム等に適用することができる。

【0109】

以上、第1の実施形態では、情報処理装置100が、処理部10および指示受付部20を備える携帯端末であり、処理部10の画面情報生成部11により生成された情報に基づいて、この携帯端末が備える表示部30においてゲーム画面を表示する場合について説明を行った。

【0110】

続いて、情報処理装置100が、指示部10および指示受付部20を備えるサーバ装置であり、処理部10の画面情報生成部11により生成された情報に基づいて、ネットワークを介して接続された携帯端末が備える表示部においてゲーム画面を表示する場合について説明を行う。

【0111】

<第2の実施形態>

次に、本発明の第2の実施形態について、図10を参照しながら説明を行う。図10は、携帯端末70とサーバ装置としての情報処理装置200とを含むゲームシステム300の構成を示す模式図である。図10に示されるように、本発明の情報処理装置200は、携帯端末70と所定のネットワーク80を介して通信可能に接続されたサーバ装置として機能し、本発明に係るゲームプログラムは、当該サーバ装置において実行されるものとすることができる。

【0112】

第1の実施形態において携帯端末としての情報処理装置100が備えるとして説明した各部(特に、制御部10)の一部または全部をサーバ装置としての情報処理装置200が備え、当該情報処理装置200は、携帯端末70に与えられた入力に基づいて、ゲームの出力結果を当該携帯端末70に送信する構成とすることができます。

【0113】

なお、当該ゲームの進行画面を、上記情報処理装置200が生成したデータに基づいて上記携帯端末70に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面などを、当該携帯

端末70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など、当該ゲームは、上記情報処理装置200および携帯端末70のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとすることもできる。

【0114】

また、本発明に係るゲームプログラムが、携帯端末70において実行されるネイティブアプリケーションとして実現される場合であっても、当該携帯端末70は、必要に応じて情報処理装置200にアクセスし、当該ゲームの進行に関する情報（例えば、ユーザに関する情報、当該ユーザとフレンド関係にある他のユーザに関する情報、当該ユーザに付与された累積ポイント・アイテム・キャラクタに関する情報、当該ユーザのランキング情報など）をダウンロードして利用することができる。さらに、携帯端末同士が通信可能に接続され（例えば、Bluetooth（登録商標）を用いた近距離無線通信など、いわゆるピア・ツー・ピア通信）、互いに同期を取り合って、当該ゲームをマルチプレイすることもできる。

【0115】

続いて、本発明のゲーム処理方法の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0116】

図11に示すように、本発明のゲーム処理方法は、コンピュータに、画面情報生成ステップS100と、指示受付ステップS200とを処理させることを特徴とする。

【0117】

上記画面情報生成ステップS100は、ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、所定の積算情報を含むステータス情報を有するゲーム媒体を表示するための情報を生成する。この画面情報生成ステップS100は、上述した画面情報生成部11により処理されることがある。詳細については上述した通りである。

【0118】

上記指示受付ステップS200は、ユーザによるキャラクタの動作に対する指示を受け付ける。この指示受付ステップS200は、上述した指示受付部20により処理されることがある。詳細については上述した通りである。

【0119】

そして、上記画面情報生成ステップS100は、さらに、ゲーム画面の表示領域に、キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成ステップS300を有する。この先行オブジェクト情報生成ステップS300は、上述した先行オブジェクト情報生成部12により処理されることがある。詳細については上述した通りである。

【0120】

最後に、本発明のゲームプログラムの実施形態について、説明する。

【0121】

本発明のゲームプログラムは、コンピュータに、画面情報生成機能と、指示受付機能とを実現させることを特徴とする。

【0122】

上記画面情報生成機能は、ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、所定のステータス情報を有するゲーム媒体を表示するための情報を生成する。この画面情報生成機能は、上述した画面情報生成部11により実現されることがある。詳細については上述した通りである。

【0123】

上記指示受付機能は、ユーザによるキャラクタの動作に対する指示を受け付ける。この指示受付機能は、上述した指示受付部20により実現されることがある。詳細については上述した通りである。

【0124】

そして、上記画面情報生成機能は、さらに、ゲーム画面の表示領域に、キャラクタの移

動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成機能を有することを特徴とする。この先行オブジェクト情報生成機能は、上述した先行オブジェクト情報生成部12により実現することができる。詳細については上述した通りである。

【0125】

<ソフトウェアによる実現例>

情報処理装置100, 200の制御プロック（特に、制御部10）は、集積回路（I Cチップ）等に形成された論理回路（ハードウェア）によって実現してもよいし、C P U（Central Processing Unit）を用いてソフトウェアによって実現してもよい。後者の場合、情報処理装置100, 200は、各機能を実現するソフトウェアであるゲームプログラムの命令を実行するC P U、上記ゲームプログラムおよび各種データがコンピュータ（またはC P U）で読み取り可能に記録されたR O M（Read Only Memory）または記憶装置（これらを「記録媒体」と称する）、上記ゲームプログラムを展開するR A M（Random Access Memory）などを備えている。そして、コンピュータ（またはC P U）が上記ゲームプログラムを上記記録媒体から読み取って実行することにより、本発明の目的が達成される。上記記録媒体としては、「一時的でない有形の媒体」、例えば、テープ、ディスク、カード、半導体メモリ、プログラマブルな論理回路などを用いることができる。また、上記ゲームプログラムは、当該ゲームプログラムを伝送可能な任意の伝送媒体（通信ネットワークや放送波等）を介して上記コンピュータに供給されてもよい。本発明は、上記ゲームプログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

【0126】

なお、上記ゲームプログラムは、例えば、ActionScript、JavaScript（登録商標）などのスクリプト言語、Objective-C、Java（登録商標）などのオブジェクト指向プログラミング言語、HTML5などのマークアップ言語などを用いて実装できる。また、ゲームプログラムによって実現される各機能を実現する各部を備えた情報処理端末（例えば、携帯端末70）と、各機能とは異なる残りの機能を実現する各部を備えたサーバ（例えば、情報処理装置200）とを含むゲームシステムも、本発明の範疇に入る。

【0127】

上述したところは、代表的な実施形態の例を示したものであって、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。以下に、本願の原出願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

[1]

コンピュータに、

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、所定のステータス情報を有するゲーム媒体、を表示するための情報を生成する画面情報生成機能と、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付機能と、

特定の条件が満たされている場合に、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させるフィールド変化機能と、

を実現させ、

前記画面情報生成機能は、さらに、

前記ゲーム画面の表示領域に、前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成機能を有するゲームプログラム。

[2]

前記キャラクタが取得した前記フィールドにおける前記オブジェクトに基づいて、前記キャラクタに所定の行動を実行させる行動発動機能を実現させ、

前記フィールド変化機能は、前記キャラクタまたは前記対戦相手が前記所定の行動を実

施中である場合に、前記特定の条件が満たされたとして、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させることを特徴とする[1]に記載のゲームプログラム。

[3]

前記フィールド変化機能は、さらに、前記ユーザにより、前記フィールドから受ける不利益を減少させる効果を有する行動が実施されていない場合、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させることを特徴とする[1]または[2]に記載のゲームプログラム。

[4]

前記フィールド変化機能は、前記特定の条件が満たされている間、前記ユーザによる前記フィールドでの操作を軽減するような態様に、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させることを特徴とする[1]から[3]のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[5]

前記フィールド変化機能は、前記特定の条件が満たされている間、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数を減少させることを特徴とする[1]から[3]のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[6]

前記ステータス情報は、前記ゲーム媒体のステータスに関連する積算情報を含むことを特徴とする[1]から[5]のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[7]

前記画面情報生成機能は、さらに、

前記ゲーム画面の表示領域に、前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに対応する前記ゲーム媒体の積算情報を、前記先行オブジェクト情報生成機能により表示された先行オブジェクト情報をと共に表示するための情報を生成する積算情報生成機能を有することを特徴とする[6]に記載のゲームプログラム。

[8]

前記先行オブジェクト情報は、前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトの属性情報を含み、

前記積算情報は、前記ゲーム媒体の属性情報を含み、

前記積算情報生成機能は、前記キャラクタの移動に伴って前記表示領域に配置される複数のオブジェクトの属性情報に一致する属性情報を含む前記ゲーム媒体の積算情報を表示するための情報を生成することを特徴とする[7]に記載のゲームプログラム。

[9]

前記ゲームプログラムは、

前記コンピュータに、さらに、

前記表示領域において前記キャラクタが前記フィールドに配置されたオブジェクトに接触した場合に、接触したオブジェクトに対応するゲーム媒体の積算情報を変更する積算情報変更機能を実現させることを特徴とする[6]から[8]のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[10]

前記ゲームプログラムは、

前記コンピュータに、さらに、

前記積算情報が特定の条件を満たした場合に、該積算情報に対応するゲーム媒体に行動を発動させる行動発動機能を実現させることを特徴とする[6]から[9]のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[11]

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記先行オブジェクト情報を、前記表示領域の前記キャラクタの移動方向前方位置に表示するための情報を生成することを特徴とする[1]から[10]のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[1 2]

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記先行オブジェクト情報を、前記オブジェクトが前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される位置に対応する位置に表示するための情報を生成することを特徴とする [1] から [11] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[1 3]

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記先行オブジェクト情報を、前記キャラクタと前記キャラクタの移動に伴って前記表示領域に配置される複数のオブジェクトとの間の距離または前記キャラクタの該キャラクタの移動に伴って前記表示領域に配置される複数のオブジェクトに対する相対速度に応じて表示することを特徴とする [1] から [12] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[1 4]

前記ステータス情報は、さらに、前記ゲーム媒体の攻撃力の情報を含み、
前記ゲームプログラムは、
前記コンピュータに、さらに、

前記表示領域における前記キャラクタの前記フィールドに配置されたオブジェクトへの接触状況に基づいて、前記ゲーム媒体の攻撃力を変化させる攻撃力変化機能を実現させることを特徴とする [1] から [13] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[1 5]

前記ゲームは、前記ユーザが操作するキャラクタが、前記フィールドのスタート地点から所定の速度で強制的に移動開始するゲームであり、

前記ゲームプログラムは、

前記コンピュータに、さらに、

前記表示領域における前記キャラクタの前記フィールドに配置されたオブジェクトへの接触状況に基づいて、前記キャラクタの移動速度を変化させる速度変化機能を実現させることを特徴とする [1] から [14] のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

[1 6]

コンピュータに、

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、所定のステータス情報を有するゲーム媒体を表示するための情報を生成する画面情報生成機能と、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付機能と、
を実現させ、

前記画面情報生成機能は、さらに、

前記ゲーム画面の表示領域に、前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成機能を有し、

前記先行オブジェクト情報生成機能は、前記先行オブジェクト情報を、前記キャラクタと前記キャラクタの移動に伴って前記表示領域に配置される複数のオブジェクトとの間の距離または前記キャラクタの該キャラクタの移動に伴って前記表示領域に配置される複数のオブジェクトに対する相対速度に応じて表示し、

前記距離は、前記ユーザが前記先行オブジェクト情報を基づいてキャラクタを操作可能な距離であるゲームプログラム。

[1 7]

コンピュータに、

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動可能なキャラクタ、および、所定の積算情報を含むステータス情報を有するゲーム媒体を表示するための情報を生成する画面情報生成ステップと、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付ステップと、
特定の条件が満たされている場合に、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置

数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させるフィールド変化ステップと、
を処理させ、

前記画面情報生成ステップは、さらに、

前記ゲーム画面の表示領域に、前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成ステップを有するゲーム処理方法。

[1 8]

ゲーム画面の表示領域に、複数のオブジェクトが配置されるフィールド、該フィールドを移動するキャラクタ、および、所定の積算情報を含むステータス情報を有するゲーム媒体を表示するための情報を生成する画面情報生成部と、

ユーザによる前記キャラクタの動作に対する指示を受け付ける指示受付部と、

特定の条件が満たされている場合に、前記フィールドにおける前記オブジェクトの配置数または配置される前記オブジェクトの種類のうち少なくともいずれか一方を変化させるフィールド変化部と、

を備え、

前記画面情報生成部は、

前記ゲーム画面の表示領域に、前記キャラクタの移動に伴って該表示領域に配置される複数のオブジェクトに関する先行オブジェクト情報を表示するための情報を生成する先行オブジェクト情報生成部を有する情報処理装置。

【符号の説明】

【 0 1 2 8 】

1 0 0	情報処理装置（携帯端末）
1 0	制御部
1 1	画面情報生成部
1 2	先行オブジェクト情報生成部
1 3	積算情報生成部
1 4	積算情報変更部
1 5	行動発動部
2 0	指示受付部
3 0	入力部
4 0	表示部
5 0	記憶部
6 1	信号
7 0	携帯端末
8 0	ネットワーク
2 0 0	情報処理装置（サーバー装置）
3 0 0	ゲームシステム
4 0 0	表示領域
4 0 1	フィールド
4 0 2	キャラクタ
4 0 3	ゲーム媒体
4 0 4	オブジェクト
4 0 5	対戦相手
4 0 6	キャラクタ体力ゲージ
4 0 7	対戦相手体力ゲージ
4 0 8	先行オブジェクト情報
4 0 9、4 1 0	属性ゲージ