

【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5月26日 (2016.5.26)

【公開番号】特開2014-233627(P2014-233627A)
【公開日】平成26年12月15日 (2014.12.15)
【年通号数】公開・登録公報2014-069
【出願番号】特願2014-42491(P2014-42491)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/833 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/833

【手続補正書】
【提出日】平成28年3月29日 (2016.3.29)
【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】

第 1 のユーザと第 2 のユーザとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第 1 のユーザが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、
前記第 2 のユーザが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置機能と

、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と
を実現させ、

前記データ記憶機能は、さらに、

前記第 1 のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択機能は、前記第 1 のユーザに設定されたポイントに応じて前記第 1 のパネルデータベースからパネルを選択するゲームプログラム。

【請求項 2】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、所定の順序で実行する区画実行機能を実現させる請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記所定の順序は、前記パネルの配置、形状および / またはサイズに基づいて決定されることを特徴とする請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記パネル配置機能によって前記

パネルが配置された区画を、該区画に配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行する区画実行機能を実現させる請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記複数のパネルは、前記ゲームの進行に応じて付与されることを特徴とする請求項 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、さらに、コンピュータに、前記区画実行機能により実行された区画に配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることを特徴とする請求項 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】

前記パネル情報は、前記パネルのサイズの情報を含むことを特徴とする請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記パネル情報は、前記パネルが有する能力の情報を含み、
前記能力の強さは、前記パネルのサイズに対応することを特徴とする請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記表示領域は、複数のターンで分割されることを特徴とする請求項 1 ～ 8 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記パネルは、静止画を表示することを特徴とする請求項 1 ～ 9 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記区画は、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、
前記文字表示部は、前記区画に配置されたパネルの上に重ねて表示されることを特徴とする請求項 1 ～ 10 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記区画は、枠部を有し、
前記第 1 のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部と、
前記第 2 のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部とは、異なる色で構成されることを特徴とする請求項 1 ～ 11 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 13】

第 1 のユーザと第 2 のユーザとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、

前記第 1 のユーザが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、
前記第 2 のユーザが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、

前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置ステップと、

前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、
を実行し、

前記データ記憶ステップでは、さらに、

前記第 1 のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択ステップでは、前記第 1 のユーザに設定されたポイントに応じて前記第 1 のパネルデータベースからパネルを選択するゲーム処理方法。

【請求項 1 4】

第 1 のユーザと第 2 のユーザとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、
前記第 1 のユーザが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、
前記第 2 のユーザが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、

1 以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、前記表示領域の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択部、

前記パネル選択部において選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置部を有する制御部と
を備え、

前記データ記憶部は、さらに、

前記第 1 のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択部は、前記第 1 のユーザに設定されたポイントに応じて前記第 1 のパネルデータベースからパネルを選択する情報処理装置。

【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、複数のキャラクター同士が戦闘を行うゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやタブレット等の電子デバイスの普及に伴い、これら電子デバイスでプレイするためのゲームが盛んに開発されている。

【0003】

このようなゲームの一例として、ユーザがゲーム内で収集したカードを用いて、他のユーザまたはコンピュータと対戦を行うカードゲームが挙げられる。

【0004】

特許文献 1 には、上記カードゲームに関する技術が開示されている。この技術によれば、ユーザは、自分が所有する複数のカードの中から対戦に用いるカード選択してデッキを構成し、このデッキを用いて対戦相手とジャンケン等の対戦を行う。

【0005】

このようなカードゲームのシステムは、現在でも多くのユーザに親しまれているものではあるが、一方で、平面的なカードを用いることで生じる戦闘シーンの平凡さについては、改善を求める声も少なくなかった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2007 - 252696 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明の目的は、上記課題を解決し、ユーザに高い視覚的効果を与えることができるゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明のゲームプログラムは、第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルを区画に配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能とを実現させ、データ記憶機能は、さらに、第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、パネル選択機能は、第1のユーザに設定されたポイントに応じて第1のパネルデータベースからパネルを選択することを特徴とする。

【0009】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、パネル配置機能によってパネルが配置された区画を、所定の順序で実行する区画実行機能を実現させることができる。

【0010】

上記所定の順序は、パネルの配置、形状および/またはサイズに基づいて決定されることができる。

【0011】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、該区画に配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行する区画実行機能を実現させることができる。

【0012】

上記複数のパネルは、ゲームの進行に応じて付与されることができる。

【0013】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、区画実行機能により実行された区画に配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることができる。

【0014】

上記パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むことができる。

【0015】

上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含み、能力の強さは、パネルのサイズに対応することができる。

【0016】

上記表示領域は、複数のターンで分割されることができる。

上記パネルは、静止画を表示することができる。

上記区画は、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、文字表示部は、区画に配置されたパネルの上に重ねて表示されることができる。

【0017】

上記区画は、枠部を有し、第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部と、第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部とは、異なる色で構成されることができる。

【0018】

本発明のゲーム処理方法は、第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1

のパネルデータベース、および、第２のユーザが有する複数のパネルからなる第２のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第１のパネルデータベースおよび第２のパネルデータベースから、１以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップとを実行し、データ記憶ステップでは、さらに、第１のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、パネル選択ステップでは、第１のユーザに設定されたポイントに応じて第１のパネルデータベースからパネルを選択することを特徴とする。

【００１９】

本発明の情報処理装置は、第１のユーザと第２のユーザとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、第１のユーザが有する複数のパネルからなる第１のパネルデータベース、および、前記第２のユーザが有する複数のパネルからなる第２のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、１以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、第１のパネルデータベースおよび前記第２のパネルデータベースから、前記表示領域の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択部、パネル選択部において選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置部を有する制御部とを備え、データ記憶部は、さらに、第１のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、パネル選択部は、前記第１のユーザに設定されたポイントに応じて前記第１のパネルデータベースからパネルを選択することを特徴とする。

【発明の効果】

【００２０】

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、ユーザに高い視覚的効果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】

【００２１】

【図１】本発明の実施形態に従うゲームプログラムの一例を示すフローチャート

【図２】本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を示すブロック図

【図３】本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

【図４】本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

【図５】本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図

【図６】本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図

【図７】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図８】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図９】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図１０】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図１１】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図１２】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【発明を実施するための形態】

【００２２】

本発明のゲームプログラムの実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【００２３】

本発明のゲームプログラムは、第１のキャラクタと第２のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、データ記憶機能と、パネル選択機能と、パネル配置機能と、画面表示制御機能と、誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【００２４】

図１は、本発明のゲームプログラム１００の一例を示すフローチャートである。

データ記憶機能では、第１のキャラクタが有する複数のパネルからなる第１のパネルデ

ータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する(STEP110)。この機能は、後述するデータ記憶部で実現されることができる。

【0025】

パネル選択機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の上記コマに配置するためのパネルを選択する(STEP120)。この機能は、後述するパネル選択部で実現されることができる。

【0026】

パネル配置機能では、パネル選択機能により選択されたパネルを上記コマに配置する(STEP130)。この機能は、後述するパネル配置部で実現されることができる。

【0027】

画面表示制御機能では、上記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する(STEP140)。画面表示部とは、後述する情報処理装置の画面表示制御部から出力される信号を受けけるものであって、ユーザ端末が備えるディスプレイ装置等とすることができる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。この機能は、後述する画面表示制御部で実現されることができる。

【0028】

誇張表示機能では、パネル配置機能によって配置されたパネルを、上記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる(STEP150)。ここで、「誇張表示する」とは、コマに配置されたパネルの中で、特定のパネルを他のパネルよりも目を惹くように表示することをいう。誇張表示の例としては、例えば、動画を表示させたり、パネルを囲むよう枠を表示させたりすることができる。この機能は、後述する誇張表示部で実現されることができる。

【0029】

本発明のゲームプログラムは、サーバ装置またはユーザ端末において実行され、上述したゲームの各処理が行われることができる。また、本発明のゲームプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されて提供することができる。記録媒体としては、CD-ROM、DVD等、コンピュータが読み取り可能なものであれば特に限定されるものではない。

【0030】

次に、本発明のゲーム処理方法の実施形態について説明する。

【0031】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、データ記憶ステップと、パネル選択ステップと、パネル配置ステップと、画面表示制御ステップと、誇張表示ステップとを備えることを特徴とする。

【0032】

データ記憶ステップでは、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する。このステップは、後述するデータ記憶部で処理されることができる。

【0033】

パネル選択ステップでは、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択する。このステップは、後述するパネル選択部で処理されることができる。

【0034】

パネル配置ステップでは、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置する。このステップは、後述するパネル配置部で処理されることができる。

【 0 0 3 5 】

画面表示制御ステップでは、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する。このステップは、後述する画面表示制御部で処理されることができる。

【 0 0 3 6 】

誇張表示ステップでは、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる。このステップは、後述する誇張表示部で処理されることができる。

【 0 0 3 7 】

続いて、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説明する。

【 0 0 3 8 】

図 2 は、本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を模式的に示したブロック図である。

【 0 0 3 9 】

本発明の情報処理装置 2 0 0 は、第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、データ記憶部 2 1 0 と、制御部 2 2 0 とを備える。

【 0 0 4 0 】

データ記憶部 2 1 0 は、第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース 2 1 1、および、第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベース 2 1 2 を記憶する。

【 0 0 4 1 】

制御部 2 2 0 は、1 以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部 2 2 1、第 1 のパネルデータベース 2 1 1 および第 2 のパネルデータベース 2 1 2 から、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部 2 2 2、パネル選択部 2 2 2 において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部 2 2 3、および、パネル配置部 2 2 3 において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部において誇張表示させる誇張表示部 2 2 4 を有する。当該画面表示部としては、ディスプレイ装置等が挙げられる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。

【 0 0 4 2 】

第 1 のパネルデータベース 2 1 1 には、第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネル群が記憶される。

【 0 0 4 3 】

第 2 のパネルデータベース 2 1 2 には、第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネル群が記憶される。

【 0 0 4 4 】

また、図には示されないが、本発明の情報処理装置 2 0 0 は、制御部 2 2 0 に指示を与えるための入力を受付ける入力受付部を備えることができる。この入力受付部が受け付ける入力的手段としては、ボタンやキーボード、マウス等、ユーザが操作する情報処理装置が備える可能性のあるすべてを含むが、上述したように、タッチパネル式の入力手段を用いることもできる。

【 0 0 4 5 】

本発明の情報処理装置 2 0 0 は、サーバ装置または携帯電話やスマートフォン等のユーザ端末とすることもできるが、ユーザ端末とサーバ装置とで構成することもできる。

【 0 0 4 6 】

図 3 は、画面表示部に表示されるゲーム表示画面 3 0 0 の一例を模式的に示した図である。図 3 に示すように、ゲーム表示画面 3 0 0 は、第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム表示画面であって、このゲーム表示画面 3 0 0 は、1 以上のコマ（図 3 では、コマ A ~ G）で構成される戦闘表示領域 3 1 0 を備える。

【 0 0 4 7 】

図 3 に示すように、上記第 1 のキャラクタを、ユーザが使用するキャラクタ (P L A Y E R) とし、第 2 のキャラクタを、コンピュータが使用するキャラクタ (E N E M Y) とすることができる。また、図には示されないが、第 1 のキャラクタをユーザが使用するキャラクタ (P L A Y E R) とし、第 2 のキャラクタを他のユーザが使用するキャラクタ (F R I E N D) とすることもできる。

【 0 0 4 8 】

上記コマ A ~ G には、第 1 のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第 1 のパネル群と、第 2 のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第 2 のパネル群とから選択されたパネルが配置される。図 3 に示す例において、コマ A , B , D , F には、第 1 のパネル群から選択されたパネルが配置され、コマ C , E , G には、第 2 のパネル群から選択されたパネルが配置されている。

【 0 0 4 9 】

誇張表示部 2 2 4 は、コマを所定の順序で実行し、この実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。上記戦闘は、上記コマ A ~ G を、コマ A , B , C , D , E , F , G の順序で実行することにより進行する。

【 0 0 5 0 】

すなわち、本発明の実施形態に従うゲーム表示画面 3 0 0 によれば、第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとの戦闘は、漫画のような形式で進行する。これにより、ユーザは、漫画を読むような感覚でゲームをプレイすることができ、ユーザが受ける視覚的效果は、従来よりも飛躍的に向上するものである。

【 0 0 5 1 】

ゲーム表示画面 3 0 0 において、上記戦闘は、上述した誇張表示部 2 2 4 において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われることができる。このとき、パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むものとする。

【 0 0 5 2 】

また、上記パネルは、各々が任意のサイズを有することができる。図 4 に示す例では、ゲーム表示画面 3 0 0 は、コマ H ~ O で構成される戦闘表示領域 3 1 0 を備える。4 行 × 4 列のマス目上に区画された戦闘表示領域 3 1 0 上において、コマ H , N に配置されたパネルは、上記マス目 4 個分のサイズを有する。同様に、コマ J , O に配置されたパネルは、それぞれ上記マス目 2 個分のサイズを、コマ I , K , L , M に配置されたパネルは、それぞれ上記マス目 1 個分のサイズを有する。

【 0 0 5 3 】

具体的には、各行が戦闘のターンを示すものとする、コマ H , N , O のような横に長いコマは、コマ I , J , K , L , M のような横に短いコマと比較して、そのターン内での行動の占拠率が高い。したがって、例えば 1 ターン目には、第 1 のプレイヤーの行動のみが行われることになる。

【 0 0 5 4 】

また、コマ J , N のような縦に長いコマは、先のターンにおける自分の行動を先手で行う。すなわち、例えば 2 ターン目および 3 ターン目にまたがるコマ J は、3 ターン目に配置されたコマ M よりも先に実行されることになる。

【 0 0 5 5 】

すなわち、よりサイズが大きく、かつ、よりターン数の早い位置にあるパネルが、バトルを有利に進める。

【 0 0 5 6 】

なお、上述した例では戦闘が左上から右下へ進行する例を示したが、右上から左下へと進行してもよい。

【 0 0 5 7 】

上述したように、戦闘表示領域 3 1 0 は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されるのが好ましい。

【 0 0 5 8 】

また、パネルの形状は、長方形とするのが好ましい。パネルは、従来のカードのような長方形（正方形を含む）の他、円形、三角形や多角形など、様々な形状を採用することができる。

【0059】

さらに、上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含むのが好ましい。能力の情報とは、例えば、攻撃、防御（回避）、属性、回復、コマを無効化または入れ替えるためのスキル等の情報のことをいう。この能力による効果は、パネルのサイズに対応するものとする。したがって、パネルのサイズが大きいコマH、Nは、その他のコマよりも効果が高くなる。

【0060】

また、上記パネルは、静止画を表示することができる。静止画の例としては、図5に示すように、例えば上述した行動をイラストで表現したものとすることができる。図5（a）は、攻撃の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、パンチ攻撃をするキャラクターのイラストが描かれている。同様に、図5（b）は、防御の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、敵の攻撃を回避するキャラクターのイラストが描かれている。

【0061】

上記パネルは、これらパネルが誇張表示された際、動画を表示するのが好ましい。動画は、複数枚の静止画を入れ替えて表示するアニメーションである。

【0062】

図6は、図3に示したコマFのパネルを模式的に示した図である。図6に示すように、上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部10を有するのが好ましい。この文字表示部10は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されるのが好ましい。

【0063】

また、コマは、上記パネルの他、効果音を表す文字を表示する効果音表示部20および/またはエフェクトを表示するエフェクト表示部30を有するのが好ましく、これらの部分は、コマが誇張表示された際、動画とともに表示されることができる。これらにより、ユーザに与える視覚的效果はより一層向上する。また、上述した効果音表示部20等と連動して、ユーザが操作する情報処理装置を振動させてもよい。

【0064】

また、誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面300の中央部に配置するのが好ましい。すなわち、誇張表示されたパネルをズームインして表示する。これにより、ユーザに与える視覚的效果はより一層向上する。

【0065】

さらに、コマは、枠部を有するのが好ましい。この枠部において、第1のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部と、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部とは、異なる色で構成されるのが好ましい。これにより、第1のキャラクターのパネルと第2のキャラクターのパネルの区別が視覚的にわかり易くなる。

【0066】

また、図3に示すように、上記戦闘が、戦闘表示領域310内に収まらない場合、最後に実行されるコマの一部に、次のページへと進むためのページめくり部40を設けるのが好ましい。

【0067】

上述したパネルは、コンピュータによって上記コマに自動で配置されるものとするのが好ましい。これにより、ユーザがパネルを配置する手間を省くことができる。戦闘結果は、パネルが配置された段階で、パネル情報に基づいて決定されるのが好ましい。また、戦闘途中のユーザの操作（回復の行動等）によって、次ページで表示されるパネルを変更し、戦闘結果を変更する仕様とすることもできる。

【0068】

さらに、図3および図4に示すように、本発明のゲーム表示画面300は、キャラクターのゲージを表示するゲージ表示部320を備えることができる。このゲージは、キャラク

タの体力を示すヒットポイント（以降、HPと記載）や、キャラクタの行動力を示すキャラクタポイント（以降、CPと記載）を表示する。HPは、相手の攻撃の行動を受けることで減少し、自分が回復の行動を行うことで増加する。一方、CPは、サイズの大きなパネルを配置することで減少する。

【0069】

なお、図4では、パネルオブジェクトのサイズがすべてマス目の整数倍で表現できる例を示したが、これに限られるものではない。

【0070】

続いて、上記ゲーム表示画面に表示されるゲームの基本的な流れを説明する。

【0071】

ここで一例として説明されるゲームには、メインサイクルとサブサイクルが存在する。上記メインサイクルにおいて、ユーザは、図7に示すように、提示された複数のキャラクタから一のキャラクタを選択し、クエストを進めながらパネルを収集する。複数のキャラクタには、パワー型、スピード型、スタミナ型、バランス型等の特性を設定することができる。図8は、クエストの一例を示したものであり、ユーザが選択したキャラクタは、複数の敵キャラクタとの戦闘を経た後、ボスキャラクタとの戦闘を行うことになる。パネルは、上記敵キャラクタおよびボスキャラクタとの戦闘の報酬として獲得することができる。また、特定のイベント等で入手することもできる。このように、ユーザは、ゲームを進めることでパネルを獲得していく。

【0072】

続いて、上記サブサイクルにおいて、ユーザは、獲得したパネルを、戦闘用デッキを強化するのに用いたり、キャラクタを育成するのに用いたりすることができる。キャラクタの育成とは、ユーザが選択したキャラクタに、獲得したパネルを合成することという。図9に示すように、パネルは、キャラクタの身体の一部（ボディ、腕、脚、スキル等）を強化するのに用いられる。例えば、体力の情報を有するパネルは、キャラクタのボディを強化するのに用いられ、攻撃の情報を有するパネルは、キャラクタの腕を強化するのに用いられ、防御の情報を有するパネルは、キャラクタの脚を強化するのに用いられ、戦闘中の特殊技効果の情報を有するパネルは、キャラクタのスキルを強化するのに用いられる。また、キャラクタのレベルが上昇すると、さらに多くの他のキャラクタを選択することができるようになったり、より強いパネルを使用することができるようになったりするよう設定することができる。

【0073】

また、図10に示すように、上記戦闘やイベントの報酬には、パネルの他に進化素材があり、この進化素材を用いることにより、選択したキャラクタを、別のコスチュームを着たキャラクタへと進化させることができる。この進化後のキャラクタは、選択した進化前のキャラクタの能力の上限を超える能力を有するものとすることができる。

【0074】

さらに、図11(a)に示すように、戦闘前においても、漫画のような形式でストーリーを進行させることができる。そして、図11(b)に示すような戦闘開始画面が表示された後、上述した戦闘が開始される。

【0075】

このようなゲームの流れにおいて、戦闘が始まると、上述したゲーム表示画面を用いた戦闘が行われる。図12に、本発明に関するゲーム表示画面の他の例を示す。なお、敵キャラクタとユーザが選択したキャラクタとに、属性による相性を設定することもできる。また、1つのゲーム表示画面内において、特定の3枚以上のパネルが配置された場合に、それらのカードの効果以上の効果が発揮されるコンボを発生させるものとすることもできる。

【0076】

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。

【符号の説明】

【0077】

- 200 情報処理装置
- 210 データ記憶部
- 211 第1のパネルデータベース
- 212 第2のパネルデータベース
- 220 制御部
- 221 パネル選択部
- 222 パネル配置部
- 223 画面表示制御部
- 224 誇張表示部
- 300 ゲーム表示画面
- 310 戦闘表示領域
- 320 ゲージ表示部
 - 10 文字表示部
 - 20 効果音表示部
 - 30 エフェクト表示部
 - 40 ページめくり部