

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7032483号
(P7032483)

(45)発行日 令和4年3月8日(2022.3.8)

(24)登録日 令和4年2月28日(2022.2.28)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
G 0 6 F 3/0484(2022.01)	G 0 6 F 3/0484

請求項の数 13 (全32頁)

(21)出願番号	特願2020-117603(P2020-117603)	(73)特許権者	504437801
(22)出願日	令和2年7月8日(2020.7.8)		グリー株式会社
(62)分割の表示	特願2018-232544(P2018-232544 の分割 原出願日 平成26年9月17日(2014.9.17)		東京都港区六本木六丁目10番1号
(65)公開番号	特開2020-175209(P2020-175209 A)	(74)代理人	弁護士 大野 聖二
(43)公開日	令和2年10月29日(2020.10.29)	(74)代理人	230112025
審査請求日	令和2年8月7日(2020.8.7)	(74)代理人	弁護士 小林 英了
特許法第30条第2項適用 1. 平成26年4月24日 付で http://games.gree.net/?action=preopen_app_top&app_id=60457 に掲載	特許法第30条第2項適用 1. 平成26年4月24日 付で http://mpf.gree.jp/?mode=app&act=top&id=60457 に掲載	(74)代理人	弁護士 大野 浩之
		(74)代理人	100167933
		(72)発明者	弁理士 松野 知紘
		(72)発明者	國信 準星
		(72)発明者	東京都港区六本木六丁目10番1号 グ リー株式会社内
	最終頁に続く	(72)発明者	前田 育洋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、制御方法、および、情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームを実行する情報処理装置に、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示ステップと、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶ステップと、

前記既に選択された項目に基づいて、前記複数の項目のうち特定の項目を抽出する抽出ステップと、

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示ステップと、を実行させるプログラム。

【請求項2】

ゲームを実行する情報処理装置に、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示ステップと、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶ステップ

と、

所定条件を満たさない場合には、所定の項目を特定の項目として抽出し、前記所定条件を満たす場合には、前記既に選択された項目に基づいて前記複数の項目のうち特定の項目を抽出する抽出ステップと、

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示ステップと、を実行させるプログラム。

10

【請求項3】

前記所定条件は、前記既に選択された項目に関する条件である、請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

ゲームを実行する情報処理装置に、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示ステップと、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶ステップと、

前記複数の項目のそれぞれが前記プレイヤによって未だに選択されていない場合、前記複数の項目のうち所定の項目を特定の項目として抽出し、前記複数の項目の少なくとも一部が前記プレイヤによって選択済である場合、前記既に選択された項目に基づく前記複数の項目のうちのいずれかを前記特定の項目として抽出する抽出ステップと、

20

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示ステップと、を実行させるプログラム。

【請求項5】

30

前記ゲーム画面は、前記ゲーム媒体のパラメータを示す情報を含む、請求項1乃至4のいずれかに記載のプログラム。

【請求項6】

前記ゲーム媒体は、

第1グループに属する第1ゲーム媒体および第1代表ゲーム媒体と、

第2グループに属する第2ゲーム媒体および第2代表ゲーム媒体と、

を含み、

前記ゲームは、前記第1代表ゲーム媒体の体力パラメータが所定値になると第2グループの勝利となり、前記第2代表ゲーム媒体の体力パラメータが所定値になると第1グループの勝利となるゲームである、請求項1乃至5のいずれかに記載のプログラム。

40

【請求項7】

前記第1表示ステップでは、前記フィールド領域を、前記ゲーム媒体が移動可能な領域と、他の領域とを異なる様で表示させる、請求項1乃至6のいずれかに記載のプログラム。

【請求項8】

ゲームの実行を制御する制御方法であって、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示ステップと、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶ステップと、

前記既に選択された項目に基づいて、前記複数の項目のうち特定の項目を抽出する抽出ス

50

テップと、

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示ステップと、を実現される制御方法。

【請求項9】

ゲームの実行を制御する制御方法であって、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示ステップと、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶ステップと、

10

所定条件を満たさない場合には、所定の項目を特定の項目として抽出し、前記所定条件を満たす場合には、前記既に選択された項目に基づいて前記複数の項目のうち特定の項目を抽出する抽出ステップと、

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示ステップと、を実現される制御方法。

20

【請求項10】

ゲームの実行を制御する制御方法であって、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示ステップと、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶ステップと、

前記複数の項目のそれぞれが前記プレイヤによって未だに選択されていない場合、前記複数の項目のうち所定の項目を特定の項目として抽出し、前記複数の項目の少なくとも一部が前記プレイヤによって選択済である場合、前記既に選択された項目に基づく前記複数の項目のうちのいずれかを前記特定の項目として抽出する抽出ステップと、

30

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示ステップと、を実現される制御方法。

【請求項11】

ゲームを実行する情報処理装置であって、

40

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示手段と、前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶手段と、前記既に選択された項目に基づいて、前記複数の項目のうち特定の項目を抽出する抽出手段と、

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示手段と、

50

を備える情報処理装置。

【請求項 1 2】

ゲームを実行する情報処理装置であって、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示手段と、

前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶手段と、所定条件を満たさない場合には、所定の項目を特定の項目として抽出し、前記所定条件を満たす場合には、前記既に選択された項目に基づいて前記複数の項目のうち特定の項目を抽出する抽出手段と、

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示手段と、10
を備える情報処理装置。

【請求項 1 3】

ゲームを実行する情報処理装置であって、

ゲーム画面における第1領域に、プレイヤが選択可能な複数の項目の一部を表示させるとともに、ゲーム媒体が配置されたフィールド領域を表示させる第1表示手段と、

前記複数の項目のうち、前記プレイヤにより既に選択された項目を記憶する記憶手段と、前記複数の項目のそれぞれが前記プレイヤによって未だに選択されていない場合、前記複数の項目のうち所定の項目を特定の項目として抽出し、前記複数の項目の少なくとも一部が前記プレイヤによって選択済である場合、前記既に選択された項目に基づく前記複数の項目のうちのいずれかを前記特定の項目として抽出する抽出手段と、20

前記ゲーム画面において、前記第1領域に前記特定の項目を含む前記複数の項目の一部を選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定の項目を選択可能に表示させ、前記第1領域に表示された項目及び前記第2領域に表示された項目のうち選択された項目に基づき前記ゲーム媒体のパラメータを変動させることによってゲームを進行させるように表示させる第2表示手段と、
を備える情報処理装置。30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

本発明は、プログラム、制御方法、および、情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0 0 0 2】

従来、コンピュータ等の情報処理装置を用いるビデオゲームにおいて、プレイヤがゲーム内のキャラクタを操作して対戦相手との戦闘を行う対戦ゲームが知られている。例えば、特許文献1には、プレイヤがターンごとにコマンドを選択してキャラクタの行動を決定することにより対戦を進行させるゲームが記載されている。40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0 0 0 3】

【文献】特開2007-075612号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 4】

ところで、キャラクタが複数のコマンドを実行可能な場合、プレイヤは、選択したいコマンドをゲームの表示画面から探す必要がある。しかし、表示画面の大きさの制約等によ50

り、スクロール操作等を行ってコマンドを探す場合には、プレイヤは煩わしさを感じることがある。

【 0 0 0 5 】

かかる事情に鑑みてなされた本発明の目的は、操作の煩雑さを低減するプログラム、制御方法、および、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】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するプログラムは、ゲームを実行する情報処理装置に、プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出ステップと、ゲーム画面における第1領域に、前記複数のアクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定のアクションを前記プレイヤによって選択可能に表示させる表示ステップと、前記第1領域に表示されたアクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該選択されたアクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行うステップとを実行させるプログラム。

10

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決する制御方法は、ゲームの実行を制御する制御方法であって、プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出ステップと、ゲーム画面における第1領域に、前記複数のアクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定のアクションを前記プレイヤによって選択可能に表示させる表示ステップと、前記第1領域に表示されたアクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該選択されたアクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行うステップとを実行させる。

20

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決する情報処理装置は、ゲームを実行する情報処理装置であって、プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出部と、ゲーム画面における第1領域に、前記複数のアクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、前記抽出された特定のアクションを前記プレイヤによって選択可能に表示させる画面生成部と、前記第1領域に表示されたアクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該選択されたアクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行う進行処理部とを備える。

30

【 0 0 0 9 】

上記構成のプログラムにおいて、前記第2領域は、前記ゲーム画面に表示される情報に重畳することなく情報を表示することが好ましい。

上記構成のプログラムは、前記情報処理装置に、前記プレイヤが選択したアクションを記憶する記憶ステップを実行させ、前記抽出ステップにおいて、前記複数のアクションのうち前記既に選択されたアクション又は所定のアクションを、前記特定のアクションとして抽出することが好ましい。

40

【 0 0 1 0 】

上記構成のプログラムは、前記抽出ステップにおいて、前記既に選択されたアクションが所定条件を満たす場合、前記複数のアクションのうち前記既に選択されたアクションを前記特定のアクションとして抽出し、前記既に選択されたアクションが前記所定条件を満

50

たさない場合、前記複数のアクションのうち前記所定のアクションを前記特定のアクションとして抽出することが好ましい。

【0011】

上記構成のプログラムにおいて、前記所定条件は、前記既に選択されたアクションを前記プレイヤが選択可能な残り回数が1回以上であるとの条件、又はゲーム媒体の第1パラメータが前記既に選択されたアクションの第2パラメータ以上であるとの条件を含むことが好ましい。

【0012】

上記構成のプログラムにおいて、前記特定のアクションは、前記複数のアクションのそれぞれが選択された回数に基づいて抽出されることが好ましい。

10

上記構成のプログラムは、前記抽出ステップにおいて、前記既に選択されたアクションのうち、前記プレイヤが最後に選択したアクションを前記特定のアクションとして抽出してもよい。

【0013】

上記構成のプログラムにおいて、前記複数のアクションは、複数のカテゴリに分類され、分類された該カテゴリごとにタブ形式で前記第1領域に表示され、前記特定のアクションは、前記プレイヤにより選択されたタブに含まれるアクションから抽出されることが好ましい。

【0014】

上記構成のプログラムにおいて、前記抽出ステップが第1抽出ステップであり、前記表示ステップが第1表示ステップであり、前記情報処理装置に、前記第1表示ステップにおいて前記プレイヤの操作により前記選択されたタブと異なるタブが選択された場合、該異なるタブに含まれるアクションから前記特定のアクションを新たに抽出する第2抽出ステップと、前記第1領域に、前記異なるタブに含まれる複数のアクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記第2領域に、前記第2抽出ステップにおいて抽出された特定のアクションを前記プレイヤによって選択可能に表示させる第2表示ステップとを実行させてもよい。

20

【0015】

上記構成のプログラムにおいて、前記第2領域は、前記ゲームの進行に関する情報を表示する領域と、前記第1領域との間に表示されることが好ましい。

30

【発明の効果】

【0016】

本発明に係るプログラム、制御方法、および、情報処理装置によれば、操作の煩雑さを低減できる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の一実施形態に係る情報処理システムの要部の機能ブロック図である。

【図2】記憶部が記憶する情報の一例を模式的に示す図である。

【図3】記憶部が記憶するキャラクタのアクションの一例を模式的に示す図である。

【図4】体力パラメータ管理部が管理するテーブルの一例を模式的に示す図である。

40

【図5】戦闘力パラメータ管理部が管理するテーブルの一例を模式的に示す図である。

【図6】行動力パラメータ管理部が管理するテーブルの一例を模式的に示す図である。

【図7】画面生成部により生成されるゲームのゲーム画面の一例を模式的に示す図である。

【図8】抽出部が行う抽出処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】ゲームの進行例を説明する図である。

【図10】ゲームの進行例を説明する図である。

【図11】ゲームの進行例を説明する図である。

【図12】ゲームの進行例を説明する図である。

【図13】ゲームの進行例を説明する図である。

【図14】ゲームの進行例を説明する図である。

50

【図15】ゲームの進行例を説明する図である。

【図16】情報処理装置が行う処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】ゲーム画面の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、本発明の実施形態について、図を参照して説明する。

はじめに、本実施形態に係るゲームの概要について説明する。本実施形態に係るゲームは、第1のモード及び第2のモードを有する。第1のモードにおいて、プレイヤは、所有する個々のゲーム媒体を用いて対戦相手と対戦し、又はゲーム内の通常クエストを攻略することで、ゲーム媒体、例えばゲーム内で使用可能なアイテム等を獲得可能である。

10

【0019】

一方、第2のモードは、例えば期間限定のイベントとして実装される。第2のモードにおいては、それぞれ複数のプレイヤにより構成される複数のグループがリアルタイムで対戦を行う。以下、特に言及しない限り、本実施形態に係るゲームの第2のモードについて説明する。

【0020】

本実施形態では、グループA及びグループBの2つのグループが対戦を行うものとして説明する。各プレイヤは、所有するゲーム媒体をゲーム内のフィールド上に配置し、該ゲーム媒体を操作して移動又は攻撃等の行動を実行させることによりゲーム（第2のモードによる対戦）を進行させる。ゲーム媒体は、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じて、プレイヤによって取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものに限られない。本実施形態では、ゲーム媒体は、キャラクタを含むものとして説明する。

20

【0021】

本実施形態に係るゲームでは、一定時間ごとにグループの手番が入れ替わる。本実施形態において、一定時間は1分間であり、1分間のAグループの手番の後、1分間のBグループの手番となり、その後再び1分間のAグループの手番となる。これを繰り返し、所定のゲーム時間（例えば30分間）が終了するか、又はゲーム時間が終了する前にいずれかのグループがゲームの勝利条件を満たすとゲームが終了する。

30

【0022】

各プレイヤは、所属するグループの手番の間に、ゲームの対戦を行うフィールド上において、所定回数（例えば1回）キャラクタを移動させることができる。また、各プレイヤは、所属するグループの手番であるか否かに係らず、キャラクタが実行可能なアクション等の項目を選択することにより、ゲームを進行させることができる。キャラクタは、選択されたアクションに基づいて、対戦相手のグループに所属するキャラクタ及び対戦相手のグループが所有する代表ゲーム媒体等を攻撃する。代表ゲーム媒体は、上述のゲーム媒体と同様にゲームに使用される電子データであり、本実施形態においては城である。各キャラクタ及び城は、それぞれ体力値に関するパラメータ（体力パラメータ）を有する。対戦相手の城の体力パラメータを0にするか、又はゲーム時間が終了したときに城の体力パラメータがより多く残っていたグループが、ゲームの勝者となる。

40

【0023】

また、本実施形態に係るゲームでは、プレイヤは、チャット機能を使用して、ゲーム中に、同一のグループに所属するプレイヤ同士で情報交換したり、ゲームの進め方（戦略）について相談したりすることができる。

【0024】

図1は、本発明の一実施形態に係る情報処理システムの要部の機能プロック図である。情報処理システム100は、情報処理装置10と、複数の端末装置30とを有する。本実施形態に係る情報処理装置10は、上記概要の説明を行ったゲームを実行する。情報処理

50

装置10は、ゲームの各プレイヤが有する端末装置30と通信を行う。情報処理装置10は、各プレイヤが端末装置30の入力部31を使用して行う入力操作に基づいて、ゲームを進行させる。また、情報処理装置10は、ゲームの進行状態を各プレイヤの端末装置30の表示部32に表示させる。具体的には、情報処理装置10は、端末装置30の表示部32に表示させるための情報を生成し、端末装置30に送信(出力)する。情報処理装置10は、例えば、サーバ装置により構成される。

【0025】

情報処理装置10は、記憶部11と、体力パラメータ管理部12と、戦闘力パラメータ管理部13と、行動力パラメータ管理部14と、チャット管理部15と、制御部16と、進行処理部17と、画面生成部18と、抽出部19と、通信部20とを備える。

10

【0026】

記憶部11は、ゲームに用いられる各種情報を記憶する。記憶部11は、ゲームで各プレイヤが使用する複数のゲーム媒体を、プレイヤが所属するグループと対応付けて記憶する。記憶部11は、図2に一例として模式的に示すように、ゲームのプレイヤと、各プレイヤが操作するキャラクタと、各プレイヤが所属するグループとを対応付けて記憶する。図2を参照すると、例えば、プレイヤA1は、グループAに所属し、キャラクタA1を操作することが理解できる。また、記憶部11は、図2と同様に、ゲームで対戦を行う各グループの代表ゲーム媒体を、各グループと対応付けて記憶する。ただし、代表ゲーム媒体は、プレイヤに対応付けられるものではないため、プレイヤとの対応関係ではなく、グループA又はグループBのいずれかに対応付けられた状態で記憶部11に記憶される。

20

【0027】

また、記憶部11は、各キャラクタに固有の情報を記憶する。固有の情報は、ゲーム媒体が実行可能な複数の項目、ゲーム媒体の攻撃力及び防御力等の戦闘力、ゲーム媒体の攻撃手段及び防御手段等の戦闘手段、ゲーム媒体のスキル情報、ゲーム媒体のアバタに関する情報、ゲーム媒体の属性、ゲーム媒体の希少度を示す指標等である。ゲーム媒体の希少度を示す指標は、ノーマル、レア、スーパーレア、ウルトラレア等の階層により表されてもよい。本実施形態において、固有の情報は、ゲーム媒体が実行可能な複数の項目を含むものとして説明する。

30

【0028】

ゲーム媒体が実行可能な複数の項目は、プレイヤがゲームの進行に応じて選択可能な項目である。進行処理部17が、選択された項目に基づく処理を行うことにより、ゲームが進行する。複数の項目は、ゲームの進行に関する任意の項目とすることができますが、本実施形態では、キャラクタが実行可能なアクションであるとして説明する。プレイヤによりキャラクタのアクションが選択されると、進行処理部17は、選択されたアクションに基づいて、各種パラメータを変動させたり、端末装置30の表示部32に表示されるゲームに関する画面を変更したりする。

【0029】

記憶部11は、図3に一例として模式的に示すように、キャラクタが実行可能なアクションを記憶する。実行可能なアクションはキャラクタごとに異なる。従って、図3のテーブルは、ゲームで使用されるキャラクタのうち、ある1つのキャラクタが実行可能なアクションを示すものである。本実施形態では、図3に示すように、アクションは、攻撃、補助及び回復の3つのカテゴリに分類される。各アクションは、アクションの性質に基づき、各カテゴリに分類される。アクションの性質は、例えばアクションが進行処理部17により処理されるといずれのパラメータを変動させるかという、アクションに固有の特徴である。攻撃カテゴリには、対戦相手のグループに所属するキャラクタの体力パラメータを変動させるアクションが含まれる。補助カテゴリには、キャラクタの戦闘力パラメータを変動させるアクションが含まれる。回復カテゴリには、同一のグループに所属するキャラクタの体力パラメータを変動させるアクションが含まれる。なお、各アクションは、プレイヤが任意に設定可能なカテゴリに分類されてもよい。

40

50

【 0 0 3 0 】

アクションは、各カテゴリにおいて、単数のキャラクタのパラメータに影響を与えるものか又は複数のキャラクタのパラメータに影響を与えるものかに分類される。それぞれのアクションにより、パラメータの増減量又は増減率等、パラメータを変動させる効果が異なる。アクションには、ゲーム開始時に使用回数が制限されるものがある。記憶部 11 は、図 3 に示すように、キャラクタが各アクションを使用できる残りの使用回数を記憶する。ただし、記憶部 11 は、使用回数が制限されていないアクションについては、残りの使用回数は記憶しない。このようなアクションの残りの使用回数は、図 3 では「-」と示している。また、各アクションには、実行するために必要な行動力パラメータの値が定められており、記憶部 11 は、各アクションの実行に必要な行動力も記憶する。各キャラクタは、行動力パラメータ値を消費してアクションを実行する。あるアクションを実行するための行動力パラメータ値が不足する場合、キャラクタはそのアクションを実行できない。一般に、効果の高いアクションほど、ゲーム開始時の残りの使用回数が少なく設定され、必要な行動力パラメータ値が高く設定される。効果の高いアクションとは、より大きくパラメータを増減しうるアクションである。

10

【 0 0 3 1 】

また、記憶部 11 は、ゲームが開始された後、ゲームが終了するまでに進行処理部 17 が行ったゲームの進行に関する処理の記録を記憶してもよい。

体力パラメータ管理部 12 は、各キャラクタ及び城の体力パラメータを管理する。体力パラメータ管理部 12 は、各キャラクタ及び城の体力パラメータを、図 4 に一例として模式的に示すテーブルとして管理する。図 4 に示すように、体力パラメータ管理部 12 のテーブルには、キャラクタ A 1 からキャラクタ A 5、キャラクタ B 1 からキャラクタ B 5、城 A 及び城 B と、それぞれに対応する体力パラメータとが記憶されている。プレイヤが攻撃力カテゴリのアクションのいずれかを選択すると、進行処理部 17 は、選択されたアクションに基づき、体力パラメータ管理部 12 のテーブルに格納された体力パラメータを減少させる。キャラクタの体力パラメータが 0 以下になると、当該キャラクタは、ゲームに参加できなくなる。

20

【 0 0 3 2 】

戦闘力パラメータ管理部 13 は、各キャラクタの戦闘力に関するパラメータ（戦闘力パラメータ）を管理する。本実施形態における戦闘力パラメータは、攻撃力パラメータ及び防御力パラメータを含む。戦闘力パラメータ管理部 13 は、各キャラクタの攻撃力パラメータ及び防御力パラメータを、図 5 に一例として模式的に示すテーブルとして管理する。図 5 に示すように、戦闘力パラメータ管理部 13 のテーブルには、キャラクタ A 1 からキャラクタ A 5 及びキャラクタ B 1 からキャラクタ B 5 と、それぞれに対応する攻撃力パラメータ及び防御力パラメータとが記憶されている。プレイヤが補助力カテゴリのアクションのいずれかを選択すると、進行処理部 17 は、選択されたアクションに基づき、戦闘力パラメータ管理部 13 のテーブルに格納された攻撃力パラメータ及び防御力パラメータを変動させる。また、プレイヤが攻撃力カテゴリのアクションのいずれかを選択すると、進行処理部 17 は、選択されたアクションに基づき、戦闘力パラメータ管理部 13 のテーブルに格納された攻撃力パラメータ及び防御力パラメータを参照して、体力パラメータを減少させる大きさ（減少量）を決定する。

30

【 0 0 3 3 】

行動力パラメータ管理部 14 は、キャラクタがアクションを実行するために必要となる行動力に関するパラメータ（行動力パラメータ）を管理する。行動力パラメータ管理部 14 は、各キャラクタの行動力パラメータを、図 6 に一例として模式的に示すテーブルとして管理する。図 6 に示すように、行動力パラメータ管理部 14 のテーブルには、キャラクタ A 1 からキャラクタ A 5 及びキャラクタ B 1 からキャラクタ B 5 と、それぞれに対応する行動力パラメータとが記憶されている。各プレイヤは、キャラクタの行動力パラメータを消費してゲームを進行させる。行動力パラメータは、ゲームの進行及びアクションの実行等により増減する。例えば、プレイヤの選択に基づきキャラクタがアクションを実行す

40

50

ると、進行処理部 17 は、実行したアクションに必要な行動力パラメータ値分の行動力パラメータを減少させる。行動力パラメータの値が、あるアクションを実行するために必要な行動力パラメータ値を下回っている場合、プレイヤは、そのアクションを選択してキャラクタに実行させることができない。また、キャラクタの行動力パラメータは、所定の条件に基づき、進行処理部 17 により増加する。例えば、キャラクタの行動力パラメータは、キャラクタを操作するプレイヤが所属するグループの手番が開始するたびに（すなわち本実施形態では 2 分に 1 回）、増加される。行動力パラメータの増加量は、一定の割合又は一定値とすることができます、本実施形態では、1 回あたりの行動力パラメータの増加量が 50 であるとする。また、行動力パラメータに上限を設けることができ、本実施形態では、上限は 100 であるとする。

10

【0034】

チャット管理部 15 は、本実施形態に係るゲームにおけるチャット機能を管理する。チャット管理部 15 には、ゲーム中に多用される可能性のある定型文及び / 又は画像等が記憶されていてもよい。定型文は、例えば、同一のグループに所属するプレイヤに攻撃カテゴリのアクションを実行するように促す「攻撃してくれ！」、同一のグループに所属するプレイヤに補助カテゴリのアクションを実行するように促す「補助を頼む！」及び同一のグループに所属するプレイヤに対戦相手の代表ゲーム媒体を攻撃するように促す「城を狙え！」等である。チャット管理部 15 には、各プレイヤが予め端末装置 30 の入力部 31 を使用して入力した文章が、定型文として記憶されていてもよい。

20

【0035】

制御部 16 は、情報処理装置 10 の各機能ブロックをはじめとして、情報処理装置 10 の全体を制御及び管理する。制御部 16 は、ゲームの制御手順を規定したプログラムを実行する CPU (Central Processing Unit) 等のプロセッサで構成される。かかるプログラムは、記憶部 11 又は外部の記憶媒体に格納される。

30

【0036】

進行処理部 17 は、本実施形態に係るゲームの進行に関する処理を行う。進行処理部 17 は、本実施形態に係るゲームに参加するプレイヤの数が所定数以上となった場合、すなわち、記憶部 11 に記憶されたプレイヤ（又はプレイヤに 1 対 1 に対応するキャラクタ）の数が所定数以上となった場合、ゲームの進行処理を開始する。進行処理部 17 は、ゲームに参加するプレイヤの数が所定数未満であっても、例えば制御部 16 が自動的に操作するプレイヤをゲームに参加させることにより、ゲームの進行処理を開始してもよい。また、進行処理部 17 は、端末装置 30 の入力部 31 を介したプレイヤからの入力操作に基づき、フィールド上におけるキャラクタを移動させる。また、進行処理部 17 は、端末装置 30 の入力部 31 を介したプレイヤによるアクションの選択に基づく処理を行う。具体的には、進行処理部 17 は、実行させたアクションに基づいて、体力パラメータ管理部 12 、戦闘力パラメータ管理部 13 及び行動力パラメータ管理部 14 のテーブルのパラメータを増減させる。また、進行処理部 17 は、所定のゲーム時間及び各グループの手番の時間を管理する。

【0037】

進行処理部 17 は、ゲームの勝者を決定する。本実施形態に係るゲームにおいて、進行処理部 17 は、一方の代表ゲーム媒体の体力パラメータが「0」となった場合、当該体力パラメータが「0」となった代表ゲーム媒体のグループとは異なるもう一方のグループを、勝者として決定する。進行処理部 17 は、所定のゲーム時間が終了したときに、いずれのグループの代表ゲーム媒体の体力パラメータとも「0」より大きい場合には、残っている体力パラメータの値が大きい代表ゲーム媒体に対応付けられたグループを、勝者として決定する。

40

【0038】

画面生成部 18 は、ゲームに関する情報を含むゲーム画面を表示させるための情報（以下、「ゲーム画面」ともいう。）を生成する。図 7 は、画面生成部 18 により生成されるゲームのゲーム画面の一例を模式的に示す図である。ゲーム画面 50 には、第 1 領域 51

50

、第2領域52、フィールド表示領域53、タブ表示領域54及びパラメータ表示領域55が含まれる。第2領域52は、ゲーム画面における特定の位置に配置され、本実施形態では、図7に示すように、ゲームの進行に関する情報を表示するフィールド表示領域53と、第1領域51との間に表示される。

【0039】

タブ表示領域54には、攻撃、回復及び補助というアクションの3つのカテゴリをそれぞれ示す3つのタブと、チャット機能を示す1つのタブとが表示される。第1領域51には、プレイヤが選択したタブに関する項目が、カテゴリごとにタブ形式で選択可能に表示される。図7では、攻撃タブ61が選択された状態であるため、第1領域51には、攻撃のカテゴリに含まれる複数のアクション（項目）が、選択可能に表示されている。第2領域52には、キャラクタが実行可能なアクションから抽出された特定のアクションが選択可能に表示される。好適には、第2領域52には、選択されたタブに含まれるアクションから抽出された特定のアクションが、選択可能に表示される。すなわち、第2領域52には、第1領域51の複数のアクションのうち、抽出部19により抽出された特定のアクションが、選択可能に表示される。図7では、攻撃のカテゴリに含まれる複数のアクションのうち、1つのアクション「単数特殊攻撃2」が抽出された結果、ゲーム画面50に生成された状態となっている。抽出部19による抽出処理の詳細については後述する。なお、第1領域51及び第2領域52には、各アクションに対応付けて、各アクションの残りの使用回数及び必要な行動力パラメータ値を表示してもよい。

10

【0040】

フィールド表示領域53には、ゲームの進行に関する情報を表示される。フィールド表示領域53には、例えばゲームを行うフィールドと、フィールド上に配置されゲームに使用される複数のキャラクタ及び代表ゲーム媒体（城）とが表示される。図7では、フィールドは縦5マス×横8マスであるが、フィールドの形状及びマス数は、これに限られない。

20

【0041】

パラメータ表示領域55には、各種パラメータに関する情報を表示される。図7では、プレイヤが操作するキャラクタの行動力パラメータ及び体力パラメータのみが表示されているが、パラメータ表示領域55に表示されるパラメータに関する情報は、これに限られない。パラメータ表示領域55には、プレイヤが操作する戦闘力パラメータに関する情報が表示されてもよく、代表ゲーム媒体又は自ら操作しない他のキャラクタの各種パラメータに関する情報が表示されてもよい。また、パラメータは、棒状等のインジケータにより表示されてもよく、数値として表示されてもよく、図7に示すように、棒状のインジケータ及び数値の双方で表示されてもよい。

30

【0042】

端末装置30の表示部32には、ゲームの画面が表示されるが、表示部32の大きさによっては、ゲーム画面50の全てを表示部32に表示することはできない。その場合、表示部32には、ゲーム画面50の一部が表示される。図7の点線56で囲った範囲は、表示部32に表示される画面の範囲の一例を示すものであり、特にファーストビューを示すものである。ファーストビュー56には、フィールド表示領域53の全体と、第2領域52とが表示されるが、第1領域51はその一部のみが表示される。プレイヤは、ファーストビュー56に表示されないアクション（図7では、単数特殊攻撃2乃至n及び複数特殊攻撃2乃至n）を選択するためには、表示部32に表示される画面（表示画面）をフリック又はスワイプ操作等を行うことにより、選択を希望するアクションを表示させてから選択する操作を行うことが必要となる。ただし、図7のように、第2領域52に抽出されたアクションについては、ファーストビュー56に含まれるため、プレイヤは、フリック又はスワイプ操作等を行うことなくアクションを選択可能である。

40

【0043】

抽出部19は、第1領域51に選択可能に表示される複数の項目のうち、第2領域52に選択可能に表示させる特定の項目を抽出する。本実施形態における抽出部19が行う抽

50

出処理の詳細は後述する。

【 0 0 4 4 】

通信部 2 0 は、ゲームの各プレイヤが使用する端末装置 3 0 と有線通信又は無線通信を行うことにより、ゲームに使用されるデータの送受信を行う。

端末装置 3 0 は、入力部 3 1 と、表示部 3 2 と、制御部 3 3 と、通信部 3 4 とを備える。端末装置 3 0 は、ゲームを実行可能な専用の装置であってもよい。また、端末装置 3 0 は、携帯電話機又はタブレット端末等の電子機器（情報処理装置）を用いて構成してもよい。

【 0 0 4 5 】

入力部 3 1 は、プレイヤからの操作入力を受け付ける。入力部 3 1 は、操作ボタン（操作キー）から構成されていてもよい。端末装置 3 0 がタッチパネルを有する場合には、タッチパネルが、プレイヤの指及びスタイルスペン等の接触を検出して操作入力を受け付けることにより、入力部 3 1 として機能する。

【 0 0 4 6 】

表示部 3 2 は、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、又は無機ELディスプレイ等の表示デバイスである。表示部 3 2 は、ゲームの進行状態に応じて、情報処理装置 1 0 から受信したゲームに関する各種情報を表示する。

【 0 0 4 7 】

制御部 3 3 は、端末装置 3 0 の各機能ブロックをはじめとして、端末装置 3 0 の全体を制御及び管理するプロセッサである。

通信部 3 4 は、ゲームを実行する情報処理装置 1 0 と有線通信又は無線通信を行うことにより、ゲームに使用されるデータの送受信を行う。

【 0 0 4 8 】

次に、抽出部 1 9 が行う抽出処理の一例について説明する。抽出部 1 9 は、ゲームの対戦状況に基づいて、キャラクタが実行可能なアクションのうち、表示画面の第 2 領域 5 2 に表示する特定のアクションを抽出する。好適には、抽出部 1 9 は、プレイヤにより選択されたタブに含まれるアクションから特定のアクションを抽出する。本実施形態において、抽出部 1 9 は、それぞれのカテゴリ（タブ）において、ゲーム開始後、既にアクションが選択されている場合、最後にプレイヤにより選択されたアクションを、表示画面の第 2 領域 5 2 に表示するアクションとして抽出する。ただし、当該アクションの残りの使用回数が 0 回であったり、当該アクションを実行するために必要な行動力パラメータが不足したりする場合、プレイヤは当該アクションを選択できない。このような場合には、抽出部 1 9 は、それぞれのカテゴリにおいて、他のアクション、例えば予め決定されている基本アクションを、表示画面の第 2 領域 5 2 に表示するアクションとして抽出する。基本アクションは、各カテゴリにおいて、所定の基準に基づき 1 つずつ決定されるアクションであり、本実施形態では、使用回数が制限されていないアクションである。使用回数が制限されていないアクションがカテゴリ内に複数ある場合、基本アクションは、進行処理部 1 7 により該当する複数のアクションから 1 つが選択される。基本アクションは、プレイヤの入力部 3 1 への入力により、プレイヤの選択に基づいて予め決定されていてもよい。抽出部 1 9 は、このように各アクションに基づく処理を実行可能であるか否かを判定し、実行可能であると判定したアクションから、第 2 領域 5 2 に表示するアクションを抽出する。このようにして、抽出部 1 9 は、ゲームの対戦状況に応じて実行可能なアクションを抽出する。

【 0 0 4 9 】

一方、ゲーム開始後、それぞれのカテゴリにおいて、ゲーム開始後に未だアクションが選択されていない場合、抽出部 1 9 は、それぞれのカテゴリにおいて、基本アクションを表示画面の第 2 領域 5 2 に表示するアクションとして抽出する。

【 0 0 5 0 】

攻撃カテゴリを例に、抽出部 1 9 の処理についてさらに説明する。攻撃カテゴリにおいて、基本アクションは「単数通常攻撃」と予め決定されている。ゲーム開始後、プレイヤ

10

20

30

40

50

が未だ攻撃カテゴリーに属するアクションを選択していない場合、抽出部19は、基本アクションである「单数通常攻撃」を抽出する。その後、ゲームの進行によりプレイヤが攻撃カテゴリーに属するアクションを選択したとする。ある時点で、最後にプレイヤにより選択されたアクションが「单数特殊攻撃1」である場合、抽出部19は「单数特殊攻撃1」を抽出する。抽出されたアクションは、表示画面のタブ表示領域54において「攻撃」タブが選択されているとき、第2領域52に表示される。補助及び回復のカテゴリーに属するアクションについても、同様の処理が行われる。

【0051】

また、抽出部19は、プレイヤの操作により選択されたタブが変更された場合、変更されたタブのカテゴリーに含まれる複数の項目から、新たに特定の項目を抽出する。例えば、「攻撃」タブが選択された状態から、「補助」タブが新たに選択された場合、抽出部19は、補助カテゴリーに含まれる複数の項目から、特定の項目を新たに抽出します。

10

【0052】

図8は、抽出部19が行う抽出処理の一例を示すフローチャートである。抽出部19は、ゲームが行われている間、攻撃、エール及び回復のいずれかのタブが選択された状態である場合、図8に示すフローを繰り返す。

【0053】

まず、抽出部19は、選択されたタブのカテゴリーにおいて、ゲーム開始後にいずれかのアクションがプレイヤにより選択されたか否かを判断する(ステップS101)。この判断は、例えば記憶部11に記憶された進行処理部17が行った処理の記録を参照して行われる。

20

【0054】

抽出部19は、選択されたタブのカテゴリーにおいて、ゲーム開始後に未だアクションが一度も選択されていないと判断した場合(ステップS101のNo)、基本アクションを、表示画面の第2領域52に表示するアクションとして抽出する(ステップS106)。そして、抽出部19はこのフローを終了する。

【0055】

一方、抽出部19は、選択されたタブのカテゴリーにおいて、ゲームが開始されてから、いずれかのアクションがプレイヤにより選択されたと判断した場合(ステップS101のYes)、記憶部11を参照して、当該選択されたタブにおいて最後に選択されたアクションに関する情報を取得する(ステップS102)。

30

【0056】

そして、抽出部19は、例えば図3に示すような記憶部11内のテーブルを参照して、情報を取得したアクションの残りの使用回数が0であるか否かを判断する(ステップS103)。

【0057】

抽出部19は、情報を取得したアクションの残りの使用回数が0であると判断した場合(ステップS103のYes)、基本アクションを、表示画面の第2領域52に表示するアクションとして抽出する(ステップS106)。そして、抽出部19はこのフローを終了する。

40

【0058】

一方、抽出部19は、情報を取得したアクションの残りの使用回数が0でない(すなわち1以上である)と判断した場合(ステップS103のNo)、例えば図6に示すような行動力パラメータ管理部14のテーブルを参照して、キャラクタの行動力パラメータが、情報を取得したアクションを実行するために必要な行動力パラメータ以上であるか否かを判断する(ステップS104)。

【0059】

抽出部19は、キャラクタの行動力パラメータが、情報を取得したアクションを実行するために必要な行動力パラメータ未満であると判断した場合(ステップS104のNo)、基本アクションを、表示画面の第2領域52に表示するアクションとして抽出する(ス

50

ステップ S 106)。そして、抽出部 19 はこのフローを終了する。

【0060】

一方、抽出部 19 は、キャラクタの行動力パラメータが、情報を取得したアクションを実行するために必要な行動力パラメータ以上であると判断した場合(ステップ S 104 の Yes)、情報を取得したアクションを、表示画面の第 2 領域 52 に表示するアクションとして抽出する(ステップ S 105)。

【0061】

このようにして抽出部 19 は、表示画面の第 2 領域 52 に表示するアクションを抽出する。抽出されたアクションは、画面生成部 18 が表示画面を生成する際に使用される。次に、本実施形態に係る情報処理装置 10 で実行されるゲームの詳細について説明する。ここでは、あるプレイヤ A 1 の表示部 32 に表示される画面を示す図 9 乃至図 15 を参考しながら、ゲームについて説明する。プレイヤ A 1 は、グループ A に所属しているとする。

10

【0062】

図 9 は、ゲーム開始時の表示画面である。グループ A 及びグループ B に所属する各キャラクタは、それぞれフィールドの左端及び右端のマスに整列される。各キャラクタ及び各代表ゲーム媒体は、画面生成部 18 により、それぞれが所属するグループが区別可能に表示される。例えば、各キャラクタ及び代表ゲーム媒体は、白及び黒等の色彩、ロボット型及び人間型等の形状、又は左右等の方向等により、区別可能に表示される。また、各キャラクタ及び代表ゲーム媒体は、紋章や旗印等の標識が付された状態で表示されることにより、グループが区別可能となっていてもよい。本実施形態では、方向によりグループが区別されるものとする。

20

【0063】

また、各プレイヤが操作するキャラクタは、画面生成部 18 の制御により、各プレイヤの端末装置 30 の表示部 32 に表示される表示画面上において、他のキャラクタと区別可能に表示されてもよい。プレイヤが操作するキャラクタは、例えば、他のキャラクタより大きく表示されたり、キャラクタが位置するマスを点滅又は強調したりすることにより、区別可能に表示される。本実施形態では、図 9 のフィールドの左上のますにしめすように、プレイヤ A 1 が操作するキャラクタ A 1 が位置するマスを太枠で囲うことにより区別可能に表示されるものとして説明する。

30

【0064】

ゲーム開始時には、画面生成部 18 により、自動的に攻撃タブ 61 が選択された状態となる。ゲーム開始時においては、未だプレイヤはいずれのアクションも選択していないため、第 2 領域 52 には、抽出部 19 による抽出により、攻撃カテゴリの基本アクションである「単数通常攻撃」が表示されている。

【0065】

グループ A の手番の 1 分間に、プレイヤ A 1 は、キャラクタ A 1 を 1 回移動させることができる。キャラクタ A 1 を移動させる場合、プレイヤ A 1 は、フィールドにおいてキャラクタ A 1 が位置するマスをタップする。プレイヤ A 1 のタップ操作に基づき、画面生成部 18 は、キャラクタ A 1 が移動可能なマスをフィールドに表示させる。画面生成部 18 は、例えば、記憶部 11 に記憶されたキャラクタ A 1 が移動可能な範囲に基づいて、移動可能なマスをフィールドに表示させる。移動可能なマスは、マスの点滅又は強調等、プレイヤ A 1 が認識可能な種々の方法で表示される。本実施形態では、図 10 に示すように、移動可能なマスが網掛けにより表示される。プレイヤ A 1 は、表示された移動可能なマスのうち、キャラクタ A 1 を移動させるマスを選択することにより、キャラクタ A 1 を移動させることができる。

40

【0066】

プレイヤ A 1 は、グループ A 及びグループ B のいずれの手番であるか否かに係らず、第 1 領域 51 又は第 2 領域 52 のアクションを選択することにより、キャラクタ A 1 にアクションを実行させることができる。図 11 は、ゲームの進行途中における表示画像の一例

50

である。図11では、プレイヤA1が攻撃カテゴリーにおいて最後に選択したアクション「単数特殊攻撃2」が、抽出部19により抽出され、第2領域52に表示されている。プレイヤA1は、キャラクタA1の行動力パラメータが減少して「単数特殊攻撃2」を実行するために必要な行動力パラメータ値を下回るか、「単数特殊攻撃2」の残りの使用回数が0回になるまで、繰り返し「単数特殊攻撃2」を選択できる。プレイヤA1が最後に「単数特殊攻撃2」を選択しているため、プレイヤA1は、図11に示すゲームの局面において「単数特殊攻撃2」が有効なアクションであると考えていることが予想される。従って、プレイヤA1は、「単数特殊攻撃2」を選択できなくなるまで、繰り返し選択する可能性が高い。ここで、プレイヤA1が第1領域51から「単数特殊攻撃2」を選択する場合、第1領域51のうち表示画面に表示されている部分には、画面の大きさの制限により「単数特殊攻撃2」のアクションが表示されていないため、表示画面をフリック又はスワイプして、「単数特殊攻撃2」のアクションを表示させる必要がある。しかし、本実施形態においては、ファーストビュー内に表示される第2領域52に、最後に選択したアクション「単数特殊攻撃2」が選択可能に表示される。そのため、プレイヤA1は、表示画面のフリック又はスワイプにより繰り返し使用したいアクションを表示させるという操作を行うことなく、同一のアクション「単数特殊攻撃2」を選択できる。特に、本実施形態のようにリアルタイムで対戦を行うゲームにおいては、一般に、プレイヤは迅速にアクションを行いたいと考える。そのため、情報処理装置10は、アクションを選択するまでの操作を簡略化することにより、プレイヤのフリック又はスワイプ操作の手間を省くことができ、迅速にアクションを選択したいという要望を満たしやすくなる。なお、プレイヤは、第2領域52に表示されたアクション以外のアクションの選択を希望する場合には、第1領域51から他のアクションの選択を選択できる。

【0067】

プレイヤA1が、攻撃カテゴリーに含まれるアクションを選択した場合、進行処理部17は、キャラクタA1の周囲（例えば上下左右）のマスに位置する、グループBに所属するいずれかのキャラクタの体力パラメータを減少させる。図11では、キャラクタA1の右隣のマスにグループBに所属するキャラクタがあるため、進行処理部17は、キャラクタA1の攻撃力パラメータと、当該グループBに所属するキャラクタの防御力パラメータに基づき、プレイヤA1が選択した単数特殊攻撃2による効果を参照して、体力パラメータを減少させる。

【0068】

プレイヤA1が、「単数特殊攻撃2」のアクションを繰り返し選択することにより、キャラクタA1の行動力パラメータが、「単数特殊攻撃2」を実行するために必要な行動力パラメータ値を下回った場合、又は「単数特殊攻撃2」の残りの使用回数が0回になった場合、抽出部19は、図8のフローに従って、基本アクションである「単数通常攻撃」を抽出する。そのため、プレイヤA1が最後に選択したアクションが「単数特殊攻撃2」であっても、第2領域52には、図12に示すように、「単数通常攻撃」が表示される。

【0069】

キャラクタA1の周囲に、グループBに所属するキャラクタが複数位置する場合であって、プレイヤA1が、単数に影響を与える攻撃カテゴリーに含まれるアクションを選択した場合、進行処理部17は、例えば、キャラクタA1の周囲に位置するグループBに所属するキャラクタのいずれか1つを自動的に又はプレイヤA1の入力に基づいて選択し、選択したキャラクタの体力パラメータを減少させる。

【0070】

キャラクタA1の周囲に、グループBに所属するキャラクタが複数位置するときに、攻撃カテゴリーにおいて複数に影響を与えるアクション（例えば「複数通常攻撃」）を選択すると、進行処理部17は、キャラクタA1の周囲に位置するグループBに所属する複数のキャラクタの体力パラメータを減少させる。

【0071】

次に、図13を参照すると、図13には、プレイヤA1が、補助タブ62をタップによ

10

20

30

40

50

り選択した場合の表示画面が示されている。プレイヤA 1が補助タブ6 2を選択すると、第1領域5 1には、補助カテゴリに含まれるアクションの一覧が表示される。また、第2領域5 2には、抽出部1 9が補助カテゴリに含まれるアクションから抽出した特定のアクションが表示される。すなわち、プレイヤにより選択されるタブに連動して、第2領域5 2に表示されるアクションが変化する。図13に示す例では、プレイヤA 1が補助カテゴリに含まれるアクションのうち最後に選択した「単数特殊補助3」が表示されている。プレイヤA 1の行動力パラメータが、「単数特殊補助3」を実行するために必要な行動力パラメータ値を下回ると、第2領域5 2には、基本アクションである「単数通常補助」が表示される。

【0072】

プレイヤA 1は、第2領域5 2に表示された「単数特殊補助3」を選択することもでき、第1領域5 1に表示された他のアクションを選択することもできる。プレイヤA 1が、単数に影響を与える補助カテゴリに含まれるアクションを選択した場合、進行処理部1 7は、選択されたアクションの効果が、同一のグループAに対するものであるか、対戦相手のグループBに対するものであるかを確認する。

10

【0073】

進行処理部1 7は、選択されたアクションの効果が同一のグループAに対するものであると判断した場合、フィールド上の同一のグループAに所属するいずれかのキャラクタを自動的に又はプレイヤA 1の入力に基づいて選択する。そして、選択されたアクションの効果に基づき、選択したキャラクタの攻撃力パラメータ若しくは防御力パラメータ又はその双方を一定時間増加させる。進行処理部1 7は、プレイヤA 1がタップ操作等により選択したキャラクタの戦闘力パラメータを増加させてもよい。戦闘力パラメータが増加したキャラクタが、対戦相手のキャラクタに攻撃を行ったり、対戦相手のキャラクタから攻撃を受けたりする場合、進行処理部1 7は、増加された戦闘力パラメータに基づいて、体力パラメータを変動させる。

20

【0074】

進行処理部1 7は、選択されたアクションの効果が対戦相手のグループBに対するものであると判断した場合、フィールド上の対戦相手のグループBに所属するいずれかのキャラクタを自動的に又はプレイヤA 1の入力に基づいて選択する。そして、選択されたアクションの効果に基づき、選択したキャラクタの攻撃力パラメータ若しくは防御力パラメータ又はその双方を一定時間減少させる。進行処理部1 7は、プレイヤA 1がタップ操作等により選択したキャラクタの戦闘力パラメータを減少させてもよい。

30

【0075】

プレイヤA 1が、複数に影響を与える補助カテゴリに含まれるアクション（例えば「複数補助1」）を選択した場合、進行処理部1 7は、選択されたアクションの効果が、同一のグループAに対するものであるか、対戦相手のグループBに対するものであるかを確認する。進行処理部1 7は、選択されたアクションの効果に基づき、フィールド上の同一のグループAの複数のキャラクタの戦闘力パラメータを一定時間増加させるか、又はフィールド上の対戦相手のグループBの複数のキャラクタの戦闘力パラメータを一定時間減少させる。

40

【0076】

なお、進行処理部1 7は、単数又は複数のいずれに影響を与えるアクションの処理においても、キャラクタA 1の周囲に位置するキャラクタのみの戦闘力パラメータを増減させてもよい。

【0077】

次に、図14を参照すると、図14には、プレイヤA 1が、回復タブ6 3をタップにより選択した場合の表示画面が示されている。プレイヤA 1が回復タブ6 3を選択すると、第1領域5 1には、回復カテゴリに含まれるアクションの一覧が表示される。また、第2領域5 2には、抽出部1 9が回復カテゴリに含まれるアクションから抽出した特定のアクションが表示される。本実施形態においては、プレイヤA 1はゲーム開始後、未だ回復力

50

テゴリに含まれるアクションを選択していないとする。この場合、図14に示すように、第2領域52には、回復カテゴリの基本アクションである「自己回復」が表示される。

【0078】

プレイヤA1がアクション「自己回復」を選択すると、進行処理部17は、キャラクタA1の体力パラメータを一定量又は一定率増加させる。進行処理部17は、例えばキャラクタA1の体力パラメータを50増加させる。

【0079】

プレイヤA1が複数に影響を与える回復カテゴリに含まれるアクション（例えば「複数回復1」）を選択した場合、進行処理部17は、選択されたアクションの効果に基づき、フィールド上の同一のグループAの複数のキャラクタの体力パラメータを一定量又は一定率増加させる。

10

【0080】

アクション「復活」は、キャラクタの体力パラメータが0以下となり、ゲームに参加不能となった場合に選択しうるアクションである。キャラクタA1の体力パラメータが0以下となり、プレイヤA1がアクション「復活」を選択した場合、キャラクタA1は、ゲームの途中から、体力パラメータが100となった状態で、再びゲームに参加できるようになる。なお、進行処理部17は、「復活」を選択できる回数を、所定の回数（例えば1回）に制限してもよい。また、進行処理部17は、「復活」により再びゲームに参加するキャラクタを、体力パラメータが予め減少した状態（例えば半分の50の状態）でゲームに参加させてもよい。

20

【0081】

キャラクタA1の体力パラメータが0以下となった場合、プレイヤA1は、「復活」以外のアクションを選択できない。そのため、抽出部19は、第2領域52に表示するアクションとして、優先的に「復活」を抽出してもよい。この場合、画面生成部18は、第2領域52にアクション「復活」を表示させる。また、画面生成部18は、キャラクタA1の体力パラメータが0以下となったときに、回復タブ63が選択されていなくても、自動的に回復タブ63を選択した状態で表示画面に表示させ、第2領域52にアクション「復活」を表示させてもよい。こうすることで、キャラクタA1の体力パラメータが0以下となった後、プレイヤA1は、タブの選択等を行うことなくアクション「復活」を選択できるため、プレイヤA1が自らタブを選択する場合と比較して、ゲームに再び参加するまでの時間を短縮することができる。

30

【0082】

次に、図15を参照すると、図15には、プレイヤA1が、チャットタブ64をタップにより選択した場合の表示画面が示されている。プレイヤA1がチャットタブ64を選択すると、第1領域51には、チャットで使用される定型文が、複数の項目として表示される。また、第2領域52には、抽出部19が抽出した定型文が表示される。プレイヤA1がゲーム開始後、未だ定型文を選択していない場合には、第2領域52には、基本アクションに対応する基本定型文が表示される。

30

【0083】

プレイヤA1が、いずれかの定型文を選択すると、画面生成部18は、選択された定型文を、プレイヤA1が所属するグループAの各プレイヤの表示画面に表示する。画面生成部18は、グループAに所属するプレイヤのみが閲覧可能なタイムラインにより定型文を表示できる。また、画面生成部18は、図15に示すように、フィールドに重畳して、定型文を一定時間表示させてよい。また、画面生成部18は、フィールドの右端から左端又は下端から上端方向に、定型文を移動（ロール）させるように表示してもよい。

40

【0084】

なお、チャット機能において、各プレイヤは、定型文以外に、表示部32にキーボードを表示させる等して、コメントを入力してもよい。この場合、画面生成部18は、入力されたコメントを表示画面に表示する。

【0085】

50

表示画面に表示された定型文又はコメントを見た各プレイヤは、定型文又はコメントに基づいてキャラクタを操作できる。チャット機能により、プレイヤ同士のコミュニケーションを促すとともに、グループでゲームを進行させているという一体感をプレイヤにもたらすことができる。

【0086】

次に、本実施形態の情報処理装置10が行う処理について、図16に一例として示すフローチャートを参照して説明する。図16は、いずれかのグループの手番となったときに、当該手番となったグループのいずれかのキャラクタについて実行される処理の一例である。

【0087】

進行処理部17は、手番となったグループに所属するキャラクタの行動力パラメータを増加させる(ステップS201)。

次に、進行処理部17は、当該処理の対象となっているキャラクタが、当該グループの手番の間に移動を行ったか否かを判断する(ステップS202)。

【0088】

進行処理部17が、既に移動を行ったと判断した場合(ステップS202のYes)、このフローはステップS206に移行する。

進行処理部17は、未だ移動を行っていないと判断した場合(ステップS202のNo)、プレイヤによりキャラクタを移動させる操作が入力されたか否かを判断する(ステップS203)。キャラクタを移動させる操作は、上述の図9で説明した例では、プレイヤが操作するキャラクタが位置するマスをタップする操作である。

10

【0089】

進行処理部17が、キャラクタを移動させる操作が入力されていないと判断した場合(ステップS203のNo)、このフローは、ステップS206に移行する。

進行処理部17が、キャラクタを移動させる操作が入力されたと判断した場合(ステップS203のYes)、記憶部11に記憶された情報を参照して、画面生成部18が、キャラクタが移動可能なマスを表示させる(ステップS204)。

20

【0090】

そして、画面生成部18は、プレイヤの入力に基づき、キャラクタを移動させる(ステップS205)。

30

次に、進行処理部17は、プレイヤにより項目が選択されたか否かを判断する(ステップS206)。項目は、攻撃、補助及び回復のカテゴリに含まれるアクション又はチャットにおける定型文である。

【0091】

進行処理部17が、項目が選択されていないと判断した場合(ステップS206のNo)、このフローはステップS208に移行する。

一方、進行処理部17は、項目が選択されたと判断した場合(ステップS206のYes)、選択された項目に基づく処理を行う(ステップS207)。選択された項目に基づく処理は、例えば、各種パラメータを変動させたり、定型文を表示画面に表示させたりする処理である。

40

【0092】

そして、進行処理部17は、処理の対象となっているプレイヤが所属するグループの手番が終了したか否かを判断する(ステップS208)。進行処理部17は、手番が終了したか否かの判断を、ゲーム時間を参照して行う。

【0093】

進行処理部17が、手番が終了していないと判断した場合(ステップS208のNo)、このフローはステップS202に移行する。そして、進行処理部17は、手番が終了したと判断するまで、ステップS202からステップS208を繰り返す。

【0094】

進行処理部17が、手番が終了したと判断した場合(ステップS208のYes)、こ

50

のフローは終了する。そして、対戦相手のグループの手番が開始される。

対戦相手の手番の間、進行処理部17は、図16のフローにおいて処理の対象となっていたキャラクタに対し、図16のステップS206からステップS208を繰り返す処理を行う。これにより、当該処理の対象となっていたキャラクタは、対戦相手の手番の間、アクションを実行したり、チャット機能を使用したりできる。

【0095】

以上説明したように、本実施形態に係る情報処理装置10によれば、画面生成部18は、第1領域51に複数の項目を表示させるとともに、抽出部19が抽出した特定の項目を第2領域52に表示させる。第2領域は、ゲーム画面の特定の位置に配置されているため、プレイヤは第2領域の位置を迅速に表示させ、選択することができる。特に、本実施形態においては、第2領域52は、ファーストビュー56に表示されるため、プレイヤは、第2領域52に表示された項目を、フリック又はスワイプ等の煩雑な操作を行なうことなく選択できる。また、本実施形態において抽出される特定の項目は、プレイヤが最後に選択した項目である。プレイヤは、ゲームの各局面において有効と考える項目を選択していることが想定されるため、プレイヤが最後に選択した項目は、プレイヤが繰り返し選択する可能性が高い。かかる項目を、ファーストビュー56で選択可能な第2領域52に表示されることにより、プレイヤが選択する可能性が高い項目を、ファーストビュー56内に表示できる。従って、プレイヤは、ゲーム全体を通して選択したい項目を探すという操作を行う回数を減少させることができるために、情報処理装置10は、操作の煩雑さを低減することができる。特に、プレイヤが、自ら項目を探す場合には、フリック又はスワイプ操作により項目を探した後、その項目を選択するためのタップ操作が必要となるが、情報処理装置10によれば、プレイヤが第2領域52に表示された特定の項目を選択する場合には、当該特定の項目のタップ操作を行うことにより選択できるため、操作の煩雑さが大きく低減される。

【0096】

また、操作の煩雑さが低減されることにより、プレイヤは、思考してから項目を選択するまでの時間を短縮する。そのため、プレイヤは、キャラクタに迅速にアクションを実行させることができるとともに、プレイヤ自身、よりゲームに集中することができる。

【0097】

以上、本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。したがって、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を1つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。

【0098】

上記実施形態においては、第1のモードと第2のモードとを有するゲームについて説明したが、情報処理装置10は、上記実施形態における第2のモードを独立したゲームとしてプレイヤに提供してもよい。

【0099】

また、各プレイヤは、上記実施形態において詳細に説明した第2のモードが行われている途中で、第1のモードにおいてゲームを進行させてもよい。各プレイヤの第1のモードにおけるゲームの進行により、進行処理部17は、第2モードにおける各種パラメータを増減させてもよい。例えば、第1のモードにおけるゲームの進行により、進行処理部17は、第1のモードを進行させたプレイヤのキャラクタの行動力パラメータを増加させてもよい。

【0100】

また、上記実施形態では、プレイヤが表示画面をフリック又はスワイプ操作すると説明したが、表示画面に表示される範囲を変更する操作は、これらに限られない。プレイヤは、例えば、スクロールバーを上下させることによっても表示される範囲を変更できる。スクロールバーは、表示画面全体をスクロールさせるものではなく、スクロールして表示範

10

20

30

40

50

囲を変更させる箇所のみをスクロールさせるものであってもよい。例えば、図17に示すように、スクロールバーは、第1領域に51のみ設けられていてもよい。プレイヤは、第1領域51をスクロールすることによって、第1領域51の全ての項目を閲覧することができる。

【0101】

抽出部19は、上記実施形態において説明した方法以外に、多様な方法により特定の項目を抽出できる。抽出部19は、第1領域51に表示される複数の項目のうち、プレイヤが選択する可能性が高い項目を特定項目として抽出することが好ましい。

【0102】

抽出部19は、例えば、ゲームの対戦状況において、効果が高い項目を抽出する。効果が高い項目を抽出部19が抽出する例について、図11と同様に、プレイヤA1がキャラクタA1に攻撃カテゴリに含まれるアクションを実行させる場合における例を挙げて説明する。

10

【0103】

例えば、抽出部19は、フィールド上のキャラクタの配置に基づいて、アクションによる効果を及ぼしうる対象のキャラクタの数が多いアクションを効果が高いアクションとして抽出してもよい。具体的には、抽出部19は、例えば、キャラクタA1の周囲に、対戦相手のグループBに所属するキャラクタが複数存在する場合、選択されたタブのカテゴリにおける複数に影響を与えるアクションを抽出してもよい。このとき、抽出部19は、プレイヤA1が最後に選択した複数に影響を与えるアクションを抽出してもよい。また、抽出部19は、進行処理部17により予め決定された、複数に影響を与える基本アクションを抽出してもよい。複数に影響を与えるアクションが第2領域52に表示されることにより、キャラクタA1は、グループBに所属する複数のキャラクタにダメージを与え、体力パラメータを効果的に減らすことができる。

20

【0104】

抽出部19は、特定の状況で高い効果を生じるアクションを、当該特定の状況が発生したときに抽出してもよい。例えば、キャラクタA1が、自分が所属するグループA1の代表ゲーム媒体の体力値が小さくなるほど、対戦相手のキャラクタの体力パラメータを大きく減少させることができるアクションを実行可能な場合、抽出部19は、代表ゲーム媒体の体力値が所定値以下となったとき、当該アクションを抽出してもよい。これにより、プレイヤA1は、当該アクションによる効果が高いときに、当該アクションを選択しやすくなる。

30

【0105】

また、例えば、キャラクタA1が、実行されたアクションの回数に基づいて効果が変化するアクションを実行可能な場合、抽出部19は、ゲーム中に実行されたアクションの回数を参照して、第2領域52に表示させるアクションを抽出する。ゲーム中に実行されたアクションの回数は、各プレイヤにより選択されたアクションの回数を、進行処理部17が記憶部11に記憶させる。

【0106】

例えば、キャラクタA1が、ゲーム中に同一のグループAに所属するキャラクタにより実行された攻撃カテゴリに属するアクションの回数が多いほど、対戦相手のキャラクタの体力パラメータを大きく減少させることができるアクションを実行可能な場合、抽出部19は、実行された攻撃カテゴリに属するアクションの回数が所定回数以上となった場合、当該アクションを抽出する。これにより、プレイヤA1は、当該アクションによる効果が高いときに、当該アクションを選択しやすくなる。なお、この例において、画面生成部18は、表示画面上の例えばフィールドの上部等に、各カテゴリにおける実行されたアクションを表示させてよい。

40

【0107】

なお、上記例では攻撃カテゴリに含まれるアクションを実行させる場合における例を説明したが、抽出部19は、補助及び回復カテゴリに含まれるアクションについても、同様

50

の方法で抽出を行うことができる。

【0108】

また、抽出部19が抽出する特定の項目は、1つに限られない。抽出部19は、2以上の項目を特定の項目として抽出してもよい。抽出部19は、例えば2つの特定の項目を抽出できる。抽出部19は、多様な組み合わせで2つの特定の項目を抽出できる。

【0109】

抽出部19は、例えば、単数に影響を与えるアクションと、複数に影響を与えるアクションとを、それぞれ1つずつ抽出できる。この場合、第2領域52には、単数に影響を与えるアクション及び複数に影響を与えるアクションという2つのアクションが表示される。プレイヤは、フィールドにおけるキャラクタの位置や、ゲームの対戦状況に応じて、第2領域52に表示されたアクションを選択できる。

10

【0110】

また、抽出部19は、例えば、プレイヤにより最後に選択されたアクションと、上述した高い効果を生じるアクションとを、それぞれ1つずつ抽出できる。この場合、第2領域52には、最後に選択されたアクション及び高い効果を生じるアクションという2つのアクションが表示される。プレイヤは、フィールドにおけるキャラクタの位置や、ゲームの対戦状況に応じて、第2領域52に表示されたアクションを選択できる。

【0111】

上記実施形態において、抽出部19は、選択されたタブのカテゴリに含まれる複数の項目から特定の項目を抽出すると説明したが、抽出部19が抽出する特定の項目は、選択されたタブのカテゴリに含まれる複数の項目に含まれるものでなくてもよい。例えば、プレイヤが、攻撃タブ61において攻撃カテゴリに含まれるアクションを選択した後、攻撃タブ61以外の他のタブ（例えば補助タブ62）を選択したとする。このとき、抽出部19は、新たに選択したタブのカテゴリに含まれる複数の項目から特定の項目を抽出するのではなく、最後にプレイヤが選択した攻撃カテゴリに含まれるアクションを抽出してもよい。このようにすれば、プレイヤは、例えば誤って他のタブを選択した場合であっても、第2領域52に表示された最後に選択したアクションを選択することにより、同一のアクションを繰り返し選択できる。

20

【0112】

また、抽出部19は、例えば、キャラクタの体力パラメータが所定値以下となったとき、回復タブ63が選択されていない場合であっても、回復カテゴリに含まれるアクションを抽出してもよい。この場合、選択されているタブにかかわらず、第2領域52には、キャラクタ自らの体力パラメータを増加させる、回復カテゴリに含まれるアクションが表示される。プレイヤは、第2領域52に表示されたアクションを選択することにより、キャラクタの体力パラメータを増加させることができるために、体力パラメータが0になることを防止しやすくなる。なお、このとき、画面生成部18は、回復タブ63を、選択されたタブとして表示画面に表示させてもよい。この場合、表示画面上では、自動的に回復タブ63が選択された状態となる。

30

【0113】

また、抽出部19は、各カテゴリにおいて、予めプレイヤが登録した項目を、抽出してもよい。この場合、プレイヤは、ゲーム開始前に、各カテゴリにおいて、第2領域52に表示させたい項目を、入力部31を使用して予め入力する。入力された項目は、制御部16により記憶部11に記憶される。抽出部19は、記憶部11に記憶された情報を参照して、項目を抽出する。

40

【0114】

また、抽出部19は、複数のカテゴリに属するアクションを組合せた複合項目を新たに生成し、当該複合項目を、第2領域52に表示する項目として抽出してもよい。抽出部19が、2つのカテゴリに属するアクションを組み合わせた複合項目を生成する例について説明する。抽出部19は、4つのタブのうち、プレイヤがゲーム中に使用した回数が多い2つのタブを決定する。ここでは、抽出部19は、攻撃タブ61と回復タブ63とを決定

50

したとする。抽出部 19 は、選択した攻撃タブ 61 及び回復タブ 63 にそれぞれ対応する攻撃カテゴリ及び回復カテゴリから、特定の項目をそれぞれ 1 つ抽出する。抽出部 19 は、例えば、上述したように各カテゴリにおいてプレイヤが最後に選択したアクションを抽出する。ここでは、抽出部 19 は、攻撃カテゴリから「単数特殊攻撃 2」を、回復カテゴリから「自己回復」を、それぞれ抽出したとする。抽出部 19 は、これら 2 つのアクションを組み合わせた複合アクションを新たに生成する。ここでの例では、抽出部 19 は、「単数特殊攻撃 2」と「自己回復」との効果を組み合わせた複合アクションが生成される。生成された複合アクションは、画面生成部 18 により、第 2 領域 52 に表示される。プレイヤが第 2 領域 52 に表示された当該複合項目を選択すると、進行処理部 17 は、「単数特殊攻撃 2」の効果に従って対戦相手のキャラクタの体力パラメータを減少させるとともに、「自己回復」の効果に従って当該プレイヤが操作するキャラクタの体力パラメータを増加させる。なお、キャラクタが、生成されたアクションを実行するために必要な行動力パラメータ値は、図 3 を参照すると「単数特殊攻撃 2」の「10」と、「自己回復」の「5」とを合わせた「15」である。抽出部 19 がかかる複合項目を生成することにより、プレイヤが複数のタブを選択してそれぞれ複数のアクションを選択する場合と比較して、一度のタッチ操作（選択）で複数のアクションを実行させることができるために、操作の煩雑さが軽減される。

【 0 1 1 5 】

また、ゲームの対戦を行うフィールドは、各マスにフィールド属性が定められていてよい。ここでは、フィールド属性として、フィールド属性 1、フィールド属性 2 及びフィールド属性 3 のいずれかが、各マスに定められているとする。各マスのフィールド属性は、例えば記憶部 11 が記憶する。フィールド属性は、当該マスに位置するキャラクタのアクションの効果を増加させる。ここでは、フィールド属性 1 は、攻撃カテゴリに含まれるアクションの効果を増加させ、フィールド属性 2 は、補助カテゴリに含まれるアクションの効果を増加させ、フィールド属性 3 は、回復カテゴリに含まれるアクションの効果を増加させるとする。

【 0 1 1 6 】

このようにフィールド属性が定められている場合において、抽出部 19 は、キャラクタが位置するマスのフィールド属性を参照して、アクションを抽出してもよい。例えば、キャラクタがフィールド属性 1 のマスに位置するとき、抽出部 19 は、攻撃タブ 61 が選択されていない場合であっても、フィールド属性 1 の性質により効果が増加する攻撃カテゴリに含まれるアクションを抽出してもよい。この場合、選択されているタブにかかわらず、第 2 領域 52 には、攻撃カテゴリに含まれるアクションが表示される。プレイヤが第 2 領域 52 に表示されたアクションを選択すると、進行処理部 17 は、選択されたアクションの効果と、フィールド属性 1 による効果とを参照して、例えばキャラクタの攻撃力パラメータを増加させた状態で、対戦相手のキャラクタと対戦を行い、対戦相手のキャラクタの体力パラメータを減少させる。かかる抽出部 19 の抽出により、プレイヤは、効果が高いアクションを選択しやすくなる。なお、ここでの例において、画面生成部 18 は、攻撃タブ 61 を、選択されたタブとして表示画面に表示させてもよい。この場合、表示画面上では、自動的に攻撃タブ 61 が選択された状態となる。

【 0 1 1 7 】

キャラクタが、フィールド属性 2 又はフィールド属性 3 のマスに位置する場合、抽出部 19 は、上記説明した例と同様にして、それぞれ補助カテゴリ又は回復カテゴリに含まれるアクションを抽出する。なお、フィールド属性は、フィールドの全てのマスに決定されず、一部のマスのみに決定されていてよい。

【 0 1 1 8 】

また、上記実施形態に係る情報処理システム 100 において、情報処理装置 10（サーバ装置）が行う処理の一部又は全部を、端末装置 30 にインストールされているネイティブアプリによって行うなど、ネイティブゲームとすることもできる。

【 0 1 1 9 】

10

20

30

40

50

また、上記実施形態に係る情報処理システム 100において、ゲームの進行画面を、情報処理装置 10 が生成したデータに基づき、端末装置 30 に表示されるウェブ表示とし、他のメニュー画面等を、端末装置 30 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されるネイティブ表示とすることもできる。このように、情報処理システム 100 は、情報処理装置 10 と端末装置 30 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。

【 0 1 2 0 】

また、上記実施形態に係る情報処理装置 10 として機能させるために、コンピュータ又は携帯電話等の情報処理装置を好適に用いることができる。このような情報処理装置は、実施の形態に係る情報処理装置 10 の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、情報処理装置 10 の記憶部 11 に格納し、情報処理装置 10 の C P U によって当該プログラムを読み出して実行させることにより実現可能である。

10

【 0 1 2 1 】

以下に、本願の原出願の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

【 0 1 2 2 】

[1]

ゲームを実行する情報処理装置に、

プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出ステップと、

ゲーム画面における第 1 領域に、複数の前記アクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第 1 領域とは異なる特定の位置に配置された第 2 領域に、抽出された前記特定のアクションを選択可能に表示させる表示ステップと、

20

前記第 1 領域に表示された前記アクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該アクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第 2 領域に表示された前記特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行うステップと、

前記プレイヤが選択し前記ゲームキャラクタに実行させたアクションを記憶する記憶ステップと、を実行させ、

前記抽出ステップにおいて、複数の前記アクションのうち前記記憶ステップで記憶されたアクションが所定条件を満たすか否かの判定をさらに行い、当該アクションが前記所定条件を満たすと判定された場合、当該アクションを前記特定のアクションとして抽出し、前記記憶ステップで記憶されたアクションが前記所定条件を満たさないと判定された場合、予め決められた一又は複数のアクションから選択されたアクションを前記特定のアクションとして抽出し、

30

前記表示ステップにおいて前記所定条件を満たすと判定されたアクションが前記特定のアクションとして表示された前記第 2 領域では、前記所定条件が満たされなくなると、当該特定のアクションから、予め決められた一又は複数のアクションから選択されたアクションに表示を切り替えて当該アクションを選択可能に表示させることを特徴とするプログラム。

40

【 0 1 2 3 】

[2]

前記所定条件は、前記記憶ステップで記憶されたアクションを前記プレイヤが選択可能な残り回数が 1 回以上であるとの条件、又は前記ゲームキャラクタに関連付けられたパラメータの値が前記記憶ステップで記憶されたアクションの実行に必要な前記パラメータの下限値以上であるとの条件を含む

[1] に記載のプログラム。

【 0 1 2 4 】

[3]

前記特定のアクションは、複数の前記アクションのそれぞれが選択された回数に基づいて

50

抽出される

【1】または【2】に記載のプログラム。

【0125】

【4】

前記抽出ステップにおいて、前記記憶ステップで記憶されたアクションのうち、前記プレイヤが最後に選択したアクションを前記特定のアクションとして抽出する

【1】～【3】のいずれか1項に記載のプログラム。

【0126】

【5】

ゲームを実行する情報処理装置に、

10

プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出ステップと、

ゲーム画面における第1領域に、複数の前記アクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、抽出された前記特定のアクションを前記プレイヤによって選択可能に表示させる表示ステップと、

前記第1領域に表示された前記アクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該アクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された前記特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行うステップと、を実行させ、

20

前記表示ステップでは、複数の前記アクションの各々はカテゴリに分類され、分類された該カテゴリごとに前記第1領域に表示され、

前記抽出ステップにおいて、前記特定のアクションは、前記プレイヤにより選択された前記カテゴリに含まれるアクションから抽出されることを特徴とするプログラム。

【0127】

【6】

複数の前記アクションの各々は、前記カテゴリごとにタブ形式で前記第1領域に表示され、前記特定のアクションは、前記プレイヤにより選択されたタブに含まれるアクションから抽出される

【5】に記載のプログラム。

30

【0128】

【7】

前記抽出ステップが第1抽出ステップであり、

前記表示ステップが第1表示ステップであり、

前記情報処理装置に、

前記第1表示ステップにおいて前記プレイヤの操作により前記選択されたタブと異なるタブが選択された場合、該異なるタブに含まれるアクションから前記特定のアクションを新たに抽出する第2抽出ステップと、

前記第1領域に、前記異なるタブに含まれる複数のアクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記第2領域に、前記第2抽出ステップにおいて抽出された特定のアクションを前記プレイヤによって選択可能に表示させる第2表示ステップとを実行させる

40

【6】に記載のプログラム。

【0129】

【8】

前記第2領域は、前記ゲームの進行に関する情報を表示する領域と、前記第1領域との間に表示される

【1】～【7】のいずれか一項に記載のプログラム。

【0130】

【9】

50

前記第2領域は、前記ゲーム画面に表示される情報に重畳することなく情報を表示する
[1]～[8]のいずれか1項に記載のプログラム。

【0131】

[10]

ゲームの実行を制御する制御方法であって、情報処理装置として機能するコンピュータが、プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出ステップと、

ゲーム画面における第1領域に、複数の前記アクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、抽出された前記特定のアクションを選択可能に表示させる表示ステップと、

10

前記第1領域に表示された前記アクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該アクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された前記特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行うステップと、

前記プレイヤが選択し前記ゲームキャラクタに実行させたアクションを記憶する記憶ステップと、を実行し、

前記抽出ステップにおいて、複数の前記アクションのうち前記記憶ステップで記憶されたアクションが所定条件を満たすか否かの判定をさらに行い、当該アクションが前記所定条件を満たすと判定された場合、当該アクションを前記特定のアクションとして抽出し、前記記憶ステップで記憶されたアクションが前記所定条件を満たさないと判定された場合、予め決められた一又は複数のアクションから選択したアクションを前記特定のアクションとして抽出し、

20

前記表示ステップでは、前記所定条件を満たすと判定されたアクションが前記特定のアクションとして表示された前記第2領域では、前記所定条件が満たされなくなると、当該特定のアクションから、予め決められた一又は複数のアクションから選択したアクションに表示を切り替えて当該アクションを選択可能に表示させることを特徴とする制御方法。

【0132】

[11]

ゲームの実行を制御する制御方法であって、情報処理装置として機能するコンピュータが、プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出ステップと、

30

ゲーム画面における第1領域に、複数の前記アクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、抽出された前記特定のアクションを選択可能に表示させる表示ステップと、

前記第1領域に表示された前記アクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該アクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された前記特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行うステップと、を実行し、

40

前記表示ステップでは、複数の前記アクションの各々はカテゴリに分類され、分類された該カテゴリごとに前記第1領域に表示され、

前記抽出ステップにおいて、前記特定のアクションは、前記プレイヤにより選択された前記カテゴリに含まれるアクションから抽出されることを特徴とする制御方法。

【0133】

[12]

ゲームを実行する情報処理装置であって、

プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出部と、

ゲーム画面における第1領域に、複数の前記アクションの一部を前記プレイヤによって選

50

択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、抽出された前記特定のアクションを選択可能に表示させる画面生成部と、

前記第1領域に表示された前記アクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該アクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された前記特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行う進行処理部と、

前記プレイヤが選択し前記ゲームキャラクタに実行させたアクションを記録するアクション記録部と、を備え、

前記抽出部は、複数の前記アクションのうち前記アクション記録部により記憶されたアクションが所定条件を満たすか否かの判定をさらにを行い、当該アクションが前記所定条件を満たすと判定された場合、当該アクションを前記特定のアクションとして抽出し、前記アクション記録部により記憶されたアクションが前記所定条件を満たさないと判定された場合、予め決められた一又は複数のアクションから選択したアクションを前記特定のアクションとして抽出し、

前記画面生成部は、前記所定条件を満たすと判定されたアクションが前記特定のアクションとして表示された前記第2領域では、前記所定条件が満たされなくなると、当該特定のアクションから、予め決められた一又は複数のアクションから選択したアクションに表示を切り替えて当該アクションを選択可能に表示させることを特徴とする

を備える情報処理装置。

10

【0134】

【13】

ゲームを実行する情報処理装置であって、

プレイヤが操作するゲームキャラクタが実行可能な複数のアクションのなかから特定のアクションを抽出する抽出部と、

ゲーム画面における第1領域に、複数の前記アクションの一部を前記プレイヤによって選択可能に表示させるとともに、前記ゲーム画面における前記第1領域とは異なる特定の位置に配置された第2領域に、抽出された前記特定のアクションを選択可能に表示させる画面生成部と、

前記第1領域に表示された前記アクションが前記プレイヤによって選択された場合には当該アクションを前記ゲームキャラクタに実行させ、前記第2領域に表示された前記特定のアクションが前記プレイヤによって選択された場合には前記特定のアクションを前記ゲームキャラクタに実行させる処理を行う進行処理部と、を備え、

前記画面生成部は、複数の前記アクションの各々をカテゴリに分類し、分類された該カテゴリごとに前記第1領域に表示し、

前記抽出部は、前記特定のアクションを、前記プレイヤにより選択された前記カテゴリに含まれるアクションから抽出することを特徴とする情報処理装置。

20

【符号の説明】

【0135】

10 情報処理装置

30

11 記憶部

12 体力パラメータ管理部

40

13 戦闘力パラメータ管理部

14 行動力パラメータ管理部

15 チャット管理部

16 制御部

17 進行処理部

18 画面生成部

19 抽出部

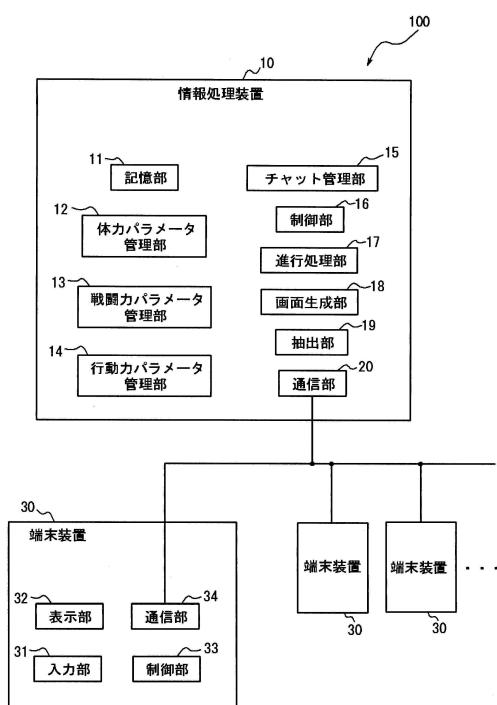
20 通信部

50

3 0 端末装置
 3 1 入力部
 3 2 表示部
 3 3 制御部
 3 4 通信部
 5 0 ゲーム画面
 5 1 第1領域
 5 2 第2領域
 5 3 フィールド表示領域
 5 4 タブ表示領域
 5 5 パラメータ表示領域
 5 6 ファーストビュー
 5 7 スクロールバー
 6 1 攻撃タブ
 6 2 補助タブ
 6 3 回復タブ
 6 4 チャットタブ
 1 0 0 情報処理システム

【図面】

【図1】



【図2】

プレイヤ	キャラクタ	所属グループ
プレイヤA 1	キャラクタA 1	A
プレイヤA 2	キャラクタA 2	A
プレイヤA 3	キャラクタA 3	A
プレイヤA 4	キャラクタA 4	A
プレイヤA 5	キャラクタA 5	A
プレイヤB 1	キャラクタB 1	B
プレイヤB 2	キャラクタB 2	B
プレイヤB 3	キャラクタB 3	B
プレイヤB 4	キャラクタB 4	B
プレイヤB 5	キャラクタB 5	B

10

20

30

40

50

【図3】

カテゴリ	単体／複数	アクション	残りの使用回数	必要な行動力 パラメータ値
攻撃	単数	単数通常攻撃	-	5
		単数特殊攻撃 1	7	10
		単数特殊攻撃 2	10	10
		:		
		単数特殊攻撃 n	8	20
補助	複数	複数通常攻撃	10	10
		複数特殊攻撃 1	6	20
		複数特殊攻撃 2	5	30
		:		
		複数特殊攻撃 n	2	50
回復	単数	単数通常補助	-	5
		単数特殊補助 1	9	10
		:		
		単数特殊補助 n	4	20
		複数補助 1	8	20
	複数	:		
		複数補助 n	2	40
		自己回復	-	5
	複数	復活	1	10
		複数回復 1	8	30
		:		
		複数回復 n	4	40

【図4】

キャラクタ	体力パラメータ
キャラクタ A 1	80
キャラクタ A 2	75
キャラクタ A 3	100
キャラクタ A 4	90
キャラクタ A 5	60
キャラクタ B 1	65
キャラクタ B 2	80
キャラクタ B 3	95
キャラクタ B 4	70
キャラクタ B 5	80
城 A	840
城 B	790

10

【図5】

キャラクタ	攻撃力パラメータ	防御力パラメータ
キャラクタ A 1	75	60
キャラクタ A 2	90	95
キャラクタ A 3	65	80
キャラクタ A 4	60	70
キャラクタ A 5	80	85
キャラクタ B 1	90	70
キャラクタ B 2	85	75
キャラクタ B 3	70	80
キャラクタ B 4	80	65
キャラクタ B 5	65	70

【図6】

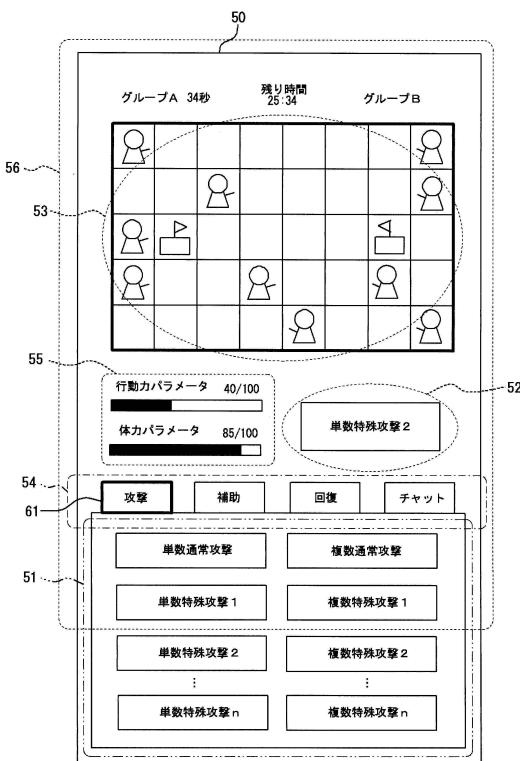
キャラクタ	行動力パラメータ
キャラクタ A 1	50
キャラクタ A 2	100
キャラクタ A 3	60
キャラクタ A 4	70
キャラクタ A 5	80
キャラクタ B 1	20
キャラクタ B 2	10
キャラクタ B 3	0
キャラクタ B 4	30
キャラクタ B 5	20

30

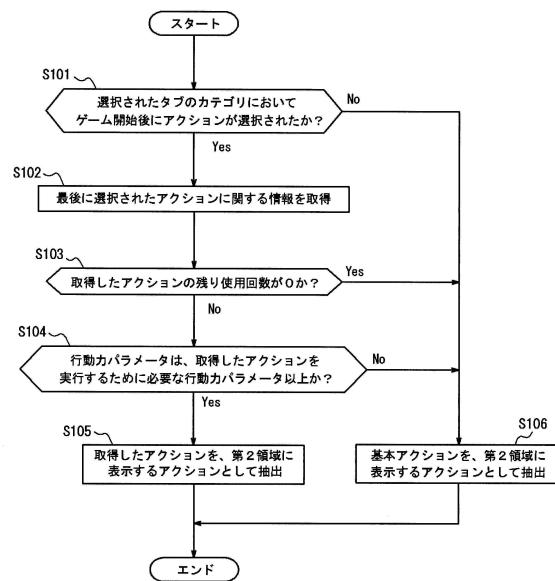
40

50

【図7】



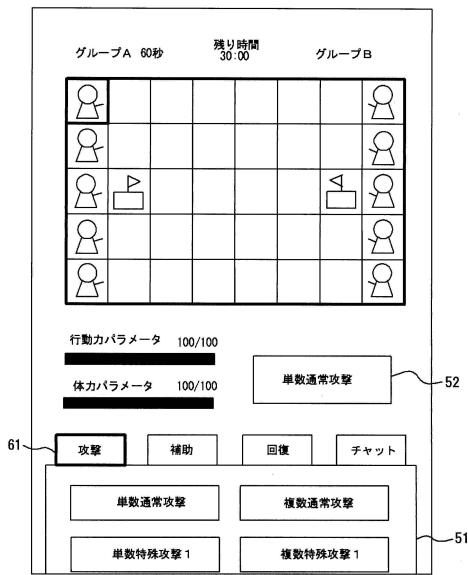
【図8】



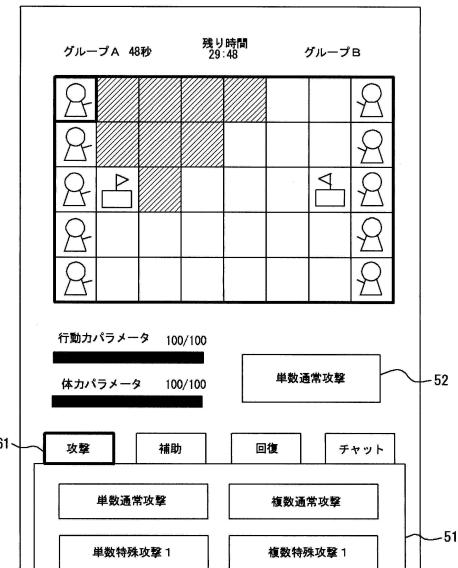
10

20

【図9】



【図10】

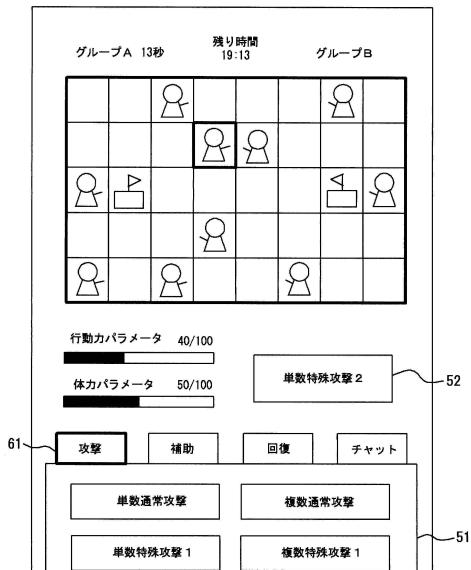


30

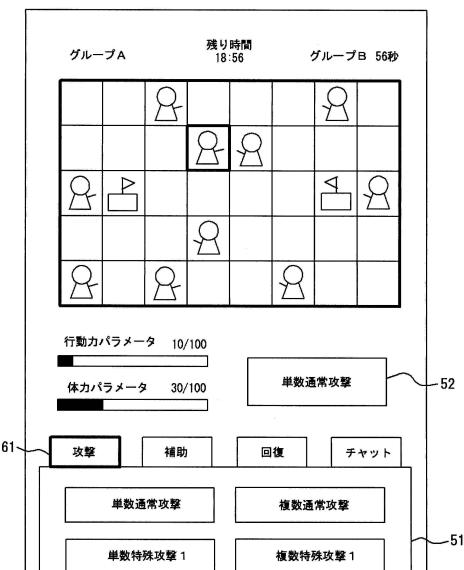
40

50

【図11】



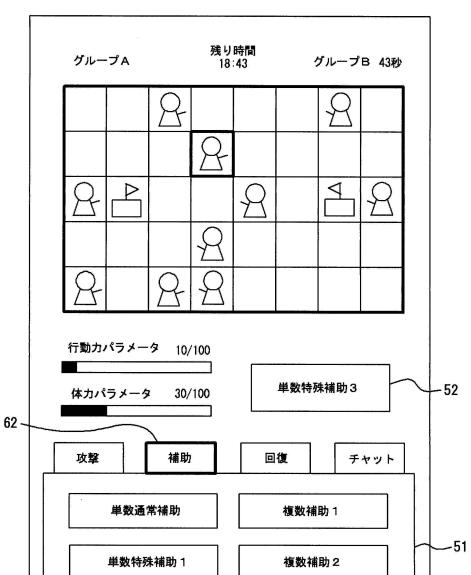
【図12】



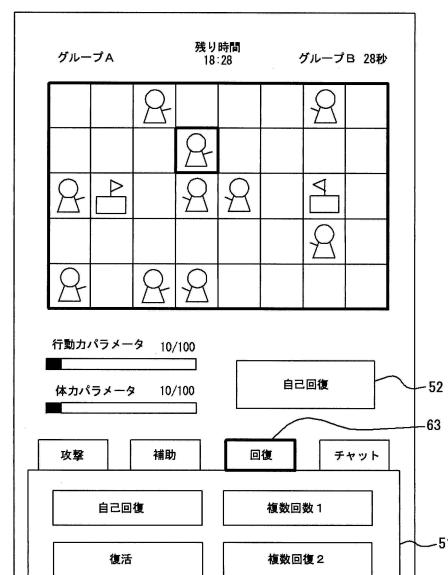
10

20

【図13】



【図14】

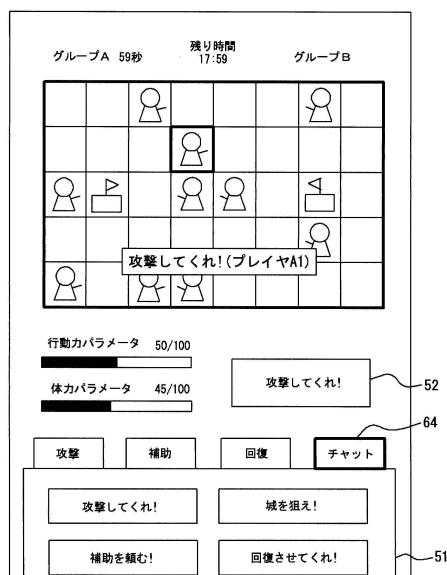


30

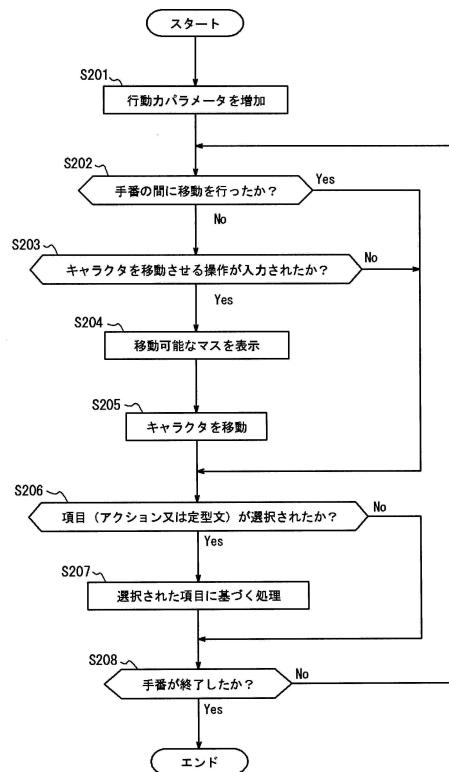
40

50

【図15】



【図16】



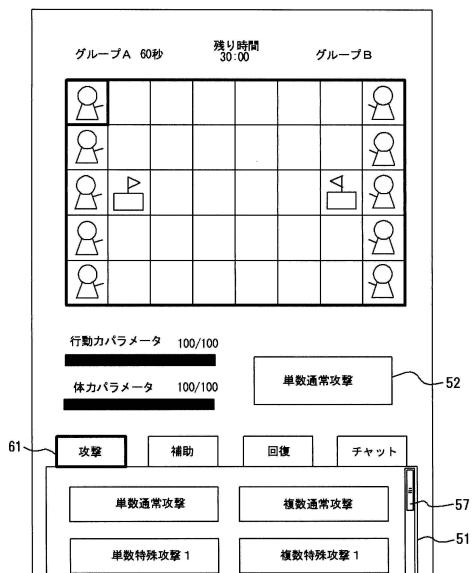
10

20

30

40

【図17】



50

フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 2. 平成26年4月24日付で <http://dengekionline.com/elem/000/000/843/843420> <http://www.gpara.com/infos/view/11339> <http://gamebiz.jp/?p=129556> <http://www.4gamer.net/games/254/G025494/20140424031/> http://app.famitsu.com/20140424_363128/ <http://appget.com/c/news/57249/lostland/> http://appmajin.com/pc/news_detail.php?aid=1649 http://www.dopr.net/_ureview/5206786806120448 <http://vsmedia.info/2014/04/24/lostlandtactics/> に掲載

特許法第30条第2項適用 3. 平成26年5月22日付で ファミ通AppAndroid, No. 015, エンターブレイン

特許法第30条第2項適用 4. 平成26年6月6日付で http://app.famitsu.com/20140606_381292/ に掲載

特許法第30条第2項適用 5. 平成26年8月25日付で http://app.famitsu.com/20140825_429622/ <http://www.4gamer.net/games/254/G025494/20140825065/> <http://gamebiz.jp/?p=133891> <http://vsmedia.info/2014/08/26/lostlandtactics-release/> <http://www.gamer.ne.jp/news/201408250051/> <http://www.applibiz.net/5179/> <http://www.spapp.jp/item/7248> に掲載

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

(72)発明者 水上 学

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

(72)発明者 武田 結衣

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

審査官 早川 貴之

(56)参考文献 特開2007-296105 (JP, A)

特開2013-073479 (JP, A)

特開平06-348409 (JP, A)

FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEARS -月の帰還- 攻略 [online], 2014年6月26日時点のウェブアーカイブ, 2014年06月26日, <https://web.archive.org/web/20140626113348/https://iphoneac.com/FF4TA.html>, 2019年10月29日検索

最速のアプリ切替ツール! 状態把握も一瞬で『AppSwipe! v2 (タスクスイッチャー)』, andronavi [online], 2011年01月30日, <http://andronavi.com/2011/01/67630>, 2015年7月31日検索

ファンタジーアクションRPG「クイーンズ・クラウン2」がGoogle Playで配信に, 4Gamer.net [online], 2013年04月05日, <http://www.4gamer.net/games/211/G021106/2013040536/>, 2017年9月7日検索

提案広場, 目覚めし冒険者の広場 [online], 2012年09月06日, <https://hiroba.dqx.jp/sc/forum/pastthread/8706/1/page/9>, 2019年10月29日検索

(58)調査した分野 (Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 9 / 2 4 , 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8

G 0 6 F 3 / 0 1 , 3 / 0 4 8 - 3 / 0 4 8 9