

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-96227

(P2015-96227A)

(43) 公開日 平成27年5月21日(2015.5.21)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/53 (2014.01)	A 6 3 F 13/53	
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35	
A 6 3 F 13/792 (2014.01)	A 6 3 F 13/792	
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80	E
審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 33 頁)		

(21) 出願番号	特願2015-9617 (P2015-9617)	(71) 出願人	599115217
(22) 出願日	平成27年1月21日 (2015.1.21)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2013-211613 (P2013-211613) の分割	(74) 代理人	110001210 特許業務法人 Y K I 国際特許事務所
原出願日	平成25年10月9日 (2013.10.9)	(72) 発明者	鈴木 利宜 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	山口 誠 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	稲川 昌俊 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社 ディー・エヌ・エー内
		Fターム(参考)	2C001 CB08

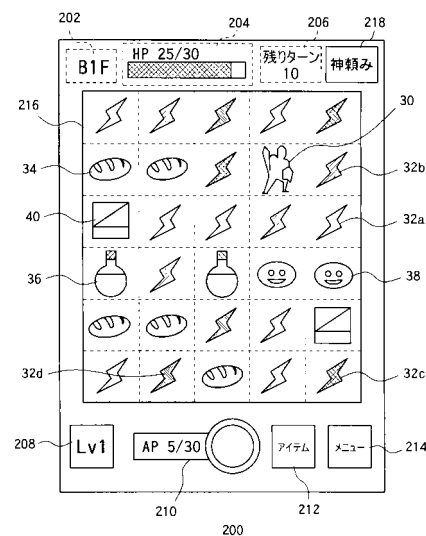
(54) 【発明の名称】 サーバ装置、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】パラメータを変更する際にプレイヤーの操作の負担を軽減することができるサーバ装置、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラムを提供する。

【解決手段】ゲーム画像上にパラメータ変更処理領域218を表示する表示手段と、プレイヤーによるパラメータ変更処理領域218の選択を受け付ける入力手段と、パラメータ変更処理領域218が選択された場合に、ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示するメニュー画面を表示する表示手段と、プレイヤーによる選択肢の選択を受け付ける入力手段と、選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、を備えるようにする。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

プレイヤーによるゲーム画像上に表示された選択領域の選択を受け付け、前記選択領域が選択された場合に前記ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示する画像データを生成する画像生成手段と、

プレイヤーによる前記選択肢の選択を受け付け、前記選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、前記選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、
を備えるサーバ装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のサーバ装置であって、

前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する他の方法が設けられており、前記他の方法の使用回数が制限されているサーバ装置。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のサーバ装置であって、

前記他の方法は、

プレイヤーキャラクタが装備しているアイテムのうち、前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するアイテムの選択を受け付け、前記アイテムの使用によって前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する効果付手段と、を含み、

所定の条件が満たされるまで、使用できる前記アイテムの追加が制限されているサーバ装置。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のサーバ装置であって、

プレイヤーキャラクタが装備可能なスロット数と、前記アイテムを装備したときに消費されるスロット数と、が設定されており、前記アイテムのスロット数の累計が前記装備可能なスロット数以下となる範囲内においてプレイヤーキャラクタにアイテムを装備可能であるサーバ装置。

【請求項 5】

請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置であって、

プレイヤーキャラクタのステータスに応じて、前記選択肢が設定されるサーバ装置。

【請求項 6】

ゲーム画像上に選択領域を表示する選択領域表示手段と、

プレイヤーによる前記選択領域の選択を受け付ける選択領域入力手段と、

前記選択領域が選択された場合に、

前記ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示する選択肢表示手段と、

プレイヤーによる前記選択肢の選択を受け付ける選択入力手段と、

前記選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、前記選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、

を備える電子ゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の電子ゲーム装置であって、

前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する他の方法が設けられており、前記他の方法の使用回数が制限されている電子ゲーム装置。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の電子ゲーム装置であって、

前記他の方法は、

プレイヤーキャラクタが装備しているアイテムのうち、前記選択肢に対応付けられたゲー

10

20

30

40

50

ムに使用されるパラメータを変更するアイテムの選択を受け付けるアイテム選択手段と、前記アイテムの使用によって前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する効果付与手段と、を含み、

所定の条件が満たされるまで、使用できる前記アイテムの追加が制限されている電子ゲーム装置。

【請求項 9】

請求項 8 に記載の電子ゲーム装置であって、

プレイヤーキャラクタが装備可能なスロット数と、前記アイテムを装備したときに消費されるスロット数と、が設定されており、前記アイテムのスロット数の累計が前記装備可能なスロット数以下となる範囲内においてプレイヤーキャラクタにアイテムを装備可能な電子ゲーム装置。

10

【請求項 10】

請求項 6 ～ 9 のいずれか 1 項に記載の電子ゲーム装置であって、

プレイヤーキャラクタのステータスに応じて、前記選択肢が設定される電子ゲーム装置。

【請求項 11】

コンピュータを、

ゲーム画像上に選択領域を表示する選択領域表示手段と、

プレイヤーによる前記選択領域の選択を受け付ける選択領域入力手段と、

前記選択領域が選択された場合に、

前記ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示する項目表示手段と、

20

プレイヤーによる前記選択肢の選択を受け付ける選択入力手段と、

前記選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、前記選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、

して機能させる電子ゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

本発明は、サーバ装置、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ロールプレイングゲーム等の電子ゲームにおいて、回復アイテムを使うことによってプレイヤーのキャラクタの消費パラメータ（例えば、体力：ヒットポイント等）を回復させる技術が開示されている（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特許第 5 2 0 4 3 3 7 号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、回復アイテムがないが回復アイテムを使用したときには、ゲーム内で使用可能な仮想通貨を用いて回復アイテムを購入する必要がある。このような購入処理は、プレイヤーに購入という余計な操作の負担を増加させる。

【0005】

また、ステージをクリアする等の所定の条件が満たされるまでアイテムの補充ができない場合、限られたアイテムを用いてゲームを進行させるという戦略的な面白さがあるものの、装備させるアイテムを選択する操作が煩雑であるし、アイテムを使い切ったときにゲ

50

ームの進行が困難となるおそれがある。

【 0 0 0 6 】

本発明は、パラメータを変更する際にプレイヤーの操作の負担を軽減することができるサーバ装置、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明の1つの態様は、プレイヤーによるゲーム画像上に表示された選択領域の選択を受け付け、前記選択領域が選択された場合に前記ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示する画像データを生成する画像生成手段と、プレイヤーによる前記選択肢の選択を受け付け、前記選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、前記選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、を備えるサーバ装置である。

10

【 0 0 0 8 】

ここで、前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する他の方法が設けられており、前記他の方法の使用回数が制限されていることが好適である。

【 0 0 0 9 】

また、前記他の方法は、プレイヤーキャラクタが装備しているアイテムのうち、前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するアイテムの選択を受け付け、前記アイテムの使用によって前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する効果付与手段と、を含み、所定の条件が満たされるまで、使用できる前記アイテムの追加が制限されていることが好適である。

20

【 0 0 1 0 】

また、プレイヤーキャラクタが装備可能なスロット数と、前記アイテムを装備したときに消費されるスロット数と、が設定されており、前記アイテムのスロット数の累計が前記装備可能なスロット数以下となる範囲内においてプレイヤーキャラクタにアイテムを装備可能であることが好適である。

【 0 0 1 1 】

また、プレイヤーキャラクタのステータスに応じて、前記選択肢が設定されることが好適である。

【 0 0 1 2 】

30

本発明の別の態様は、ゲーム画像上に選択領域を表示する選択領域表示手段と、プレイヤーによる前記選択領域の選択を受け付ける選択領域入力手段と、前記選択領域が選択された場合に、前記ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示する選択肢表示手段と、プレイヤーによる前記選択肢の選択を受け付ける選択入力手段と、前記選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、前記選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、を備える電子ゲーム装置である。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の別の態様は、コンピュータを、ゲーム画像上に選択領域を表示する選択領域表示手段と、プレイヤーによる前記選択領域の選択を受け付ける選択領域入力手段と、前記選択領域が選択された場合に、前記ゲーム画像上にゲームに使用されるパラメータを示す選択肢を表示する項目表示手段と、プレイヤーによる前記選択肢の選択を受け付ける選択入力手段と、前記選択された選択肢に対応付けられた所定額をプレイヤーに課金すると共に、前記選択された選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するパラメータ変更手段と、して機能させる電子ゲームプログラムである。

40

【 0 0 1 4 】

ここで、前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する他の方法が設けられており、前記他の方法の使用回数が制限されていることが好適である。

【 0 0 1 5 】

また、前記他の方法は、プレイヤーキャラクタが装備しているアイテムのうち、前記選択

50

肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更するアイテムの選択を受け付けるアイテム選択手段と、前記アイテムの使用によって前記選択肢に対応付けられたゲームに使用されるパラメータを変更する効果付与手段と、を含み、所定の条件が満たされるまで、使用できる前記アイテムの追加が制限されていることが好適である。

【 0 0 1 6 】

また、プレイヤーキャラクタが装備可能なスロット数と、前記アイテムを装備したときに消費されるスロット数と、が設定されており、前記アイテムのスロット数の累計が前記装備可能なスロット数以下となる範囲内においてプレイヤーキャラクタにアイテムを装備可能なことが好適である。

【 0 0 1 7 】

また、プレイヤーキャラクタのステータスに応じて、前記選択肢が設定されることが好適である。

【発明の効果】

【 0 0 1 8 】

本発明によれば、パラメータを変更する際にプレイヤーの操作の負担を軽減することができるサーバ装置、電子ゲーム装置及び電子ゲームプログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 9 】

【図 1】本発明の実施の形態における電子ゲームシステムの構成を示す図である。

【図 2】本発明の実施の形態におけるゲーム端末の構成を示す図である。

【図 3】本発明の実施の形態におけるサーバの構成を示す図である。

【図 4】本発明の実施の形態における電子ゲーム画像の表示例を示す図である。

【図 5】本発明の実施の形態における電子ゲーム処理のフローチャートである。

【図 6】本発明の実施の形態におけるステージデータベースの登録例を示す図である。

【図 7】本発明の実施の形態におけるプレイヤーキャラクタデータベースの登録例を示す図である。

【図 8】本発明の実施の形態における装備アイテムデータベースの登録例を示す図である。

【図 9】本発明の実施の形態における電子ゲーム画像の背景画像の例を示す図である。

【図 10】本発明の実施の形態におけるパネル配置データベースの登録例を示す図である。

【図 11】本発明の実施の形態における敵キャラクタデータベースの登録例を示す図である。

【図 12】本発明の実施の形態における敵キャラクタ配置データベースの登録例を示す図である。

【図 13】本発明の実施の形態における敵キャラクタステータスデータベースの登録例を示す図である。

【図 14】本発明の実施の形態における攻撃パネルデータベースの登録例を示す図である。

【図 15】本発明の実施の形態におけるパネルの選択例を示す図である。

【図 16】本発明の実施の形態におけるプレイヤーキャラクタの移動の表示例を示す図である。

【図 17】本発明の実施の形態における A P を用いた処理のフローチャートである。

【図 18】本発明の実施の形態における A P データベースの登録例を示す図である。

【図 19】本発明の実施の形態における A P メニュー画像の表示例を示す図である。

【図 20】本発明の実施の形態における武器、防具、アイテムの装備処理のフローチャートである。

【図 21】本発明の実施の形態におけるアイテムメニュー画像の表示例を示す図である。

【図 22】本発明の実施の形態におけるスロットデータベースの登録例を示す図である。

【図 23】本発明の実施の形態におけるアイテムスロットデータベースの登録例を示す図

10

20

30

40

50

である。

【図 2 4】本発明の実施の形態におけるアイテムスロットデータベースの登録例を示す図である。

【図 2 5】本発明の実施の形態におけるアイテムの使用処理のフローチャートである。

【図 2 6】本発明の実施の形態におけるアイテムデータベースの登録例を示す図である。

【図 2 7】本発明の実施の形態におけるアイテムメニュー画像を示す図である。

【図 2 8】本発明の実施の形態における宝箱データベースの登録例を示す図である。

【図 2 9】本発明の実施の形態におけるパラメータ変更処理のフローチャートである。

【図 3 0】本発明の実施の形態における変更パラメータデータベースの登録例を示す図である。

10

【図 3 1】本発明の実施の形態におけるメニュー画像を示す図である。

【図 3 2】本発明の実施の形態における通貨データベースの登録例を示す図である。

【図 3 3】本発明の実施の形態におけるパネルの選択例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

本発明の実施の形態における電子ゲームシステムは、図 1 に示すように、ゲーム端末 100 及びサーバ 102 を含んで構成される。ゲーム端末 100 とサーバ 102 は、インターネット等の情報網 104 を介して、互いに情報を交換することができるように接続される。

【0021】

20

ゲーム端末 100 は、図 2 に示すように、処理部 10、記憶部 12、入力部 14、出力部 16 及びネットワークインターフェース 18 を含んで構成される。すなわち、ゲーム端末 100 は、コンピュータの基本構成を備えており、一般的な PC、スマートフォン、タブレット、携帯電話機等とすることができる。

【0022】

処理部 10 は、CPU 等の演算処理を行う手段を含む。処理部 10 は、記憶部 12 に記憶されている電子ゲームプログラム（ウェブアプリケーション、ネイティブアプリケーションを問わない）を実行することによって、本実施の形態における電子ゲーム処理を実現する。記憶部 12 は、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶手段を含む。記憶部 12 は、処理部 10 とアクセス可能に接続され、電子ゲームプログラム、電子ゲームで必要とされる情報、ユーザからの入力された入力情報等を記憶する。入力部 14 は、ゲーム端末 100 に情報を入力する手段を含む。入力部 14 は、例えば、ユーザからの入力を受けるタッチパネル、操作ボタン、キーボード等を備える。出力部 16 は、ユーザから入力情報を受け付けるためのユーザインターフェース画像（UI）等やゲーム画像を出力する手段を含む。出力部 16 は、例えば、ユーザに対して画像を呈示するディスプレイを備える。ネットワークインターフェース 18 は、ゲーム端末 100 を情報網 104 に接続して情報の入出力を行う。ネットワークインターフェース 18 により、ゲーム端末 100 は情報網 104 を介してサーバ 102 と情報交換が可能となる。

30

【0023】

また、サーバ 102 は、図 3 に示すように、処理部 20、記憶部 22、入力部 24、出力部 26 及びネットワークインターフェース 28 を含んで構成される。すなわち、サーバ 102 は、コンピュータの基本構成を備えており、一般的なサーバコンピュータ等とすることができる。

40

【0024】

処理部 20 は、CPU 等の演算処理を行う手段を含む。処理部 20 は、記憶部 22 に記憶されている電子ゲームサーバプログラムを実行することによって、本実施の形態における電子ゲーム処理を実現する。記憶部 22 は、半導体メモリ、ハードディスク等の記憶手段を含む。記憶部 22 は、処理部 20 とアクセス可能に接続され、電子ゲームサーバプログラム、電子ゲームで必要とされる情報等を記憶する。入力部 24 は、サーバ 102 に情報を入力する手段を含む。入力部 24 は、例えば、ゲーム管理者からの入力を受けるキー

50

ボード等を備える。出力部 26 は、ゲームの管理を行うための画像等を出力する手段を含む。出力部 26 は、例えば、ユーザに対して画像を呈示するディスプレイを備える。ネットワークインターフェース 28 は、サーバ 102 を情報網 104 に接続して情報の入出力を行う。ネットワークインターフェース 28 により、サーバ 102 は情報網 104 を介して情報交換が可能となる。

【0025】

本実施の形態における電子ゲームシステムは、図 4 に例示するようなゲーム画像 200 をゲーム端末 100 の出力部 16 に表示させてパズルゲームを実行する。ゲーム画像 200 には、プレイヤーキャラクタ 30、複数種類のパネル 32 ~ 36、敵キャラクタ 38 及び障害物 40 が含まれる。プレイヤー（ユーザ）は、ゲーム端末 100 の入力部 14 を用いて、ゲーム画像 200 上のパネル 32 ~ 36、敵キャラクタ 38 をなぞって選択することによりゲーム上の効果を得る。

10

【0026】

以下、図 5 のフローチャートを参照しつつ、本実施の形態における電子ゲーム処理について説明する。

【0027】

本実施の形態では、ゲーム端末 100 は予めサーバ 102 からダウンロードされたウェブアプリケーションである電子ゲームアプリケーションを実行することにより、サーバ 102 から電子ゲームの進行に必要なデータを受信すると共に、プレイヤーによる入力をサーバ 102 へ送信する。サーバ 102 は、電子ゲームサーバプログラムを実行することによって、ゲーム端末 100 からゲームの進行に必要な情報を受信し、それに応じてゲーム上の効果を与える処理やゲーム画像データの生成等の処理を行い、ゲーム端末 100 にゲームの進行に必要な情報を送信する。このように、本実施の形態では、ゲーム端末 100 とサーバ 102 とが共同して、ゲーム端末 100 におけるプレイヤーへの電子ゲームの提供を実現する。

20

【0028】

ステップ S10 では、ゲーム端末 100 からのログイン処理が行われる。電子ゲームを開始しようとするプレイヤー（ユーザ）は、ゲーム端末 100 の入力部 14 からサーバ 102 へのログインを行うための情報を入力する。例えば、サーバ 102 において電子ゲームを提供するための URL を入力してサーバ 102 にアクセスし、ユーザ ID やパスワードを入力する。ログインに必要な情報は、ゲーム端末 100 からサーバ 102 に送信される。

30

【0029】

ステップ S12 では、サーバ 102 においてログインの認証処理が行われる。サーバ 102 は、ステップ S10 においてゲーム端末 100 から送信された情報を受信し、プレイヤー（ユーザ）にログインを許可するか否かを判定する。例えば、サーバ 102 は、ユーザ ID がすでに登録されているか否かを判定し、登録されていればパスワードがそのユーザ ID に関連付けられて登録されているか否かを判定する。そして、ユーザ ID 及びパスワードが一致すればログインを許可し、そうでなければ許可しない。

【0030】

ステップ S10 及び S12 におけるログイン処理は、これに限定されるものではなく、電子ゲームを行うプレイヤーが特定できる処理であればよい。ログインが許可されれば、サーバ 102 は、ステップ S14 の初期設定処理に移行する。

40

【0031】

ステップ S14 では、電子ゲームを開始するための初期設定処理が行われる。サーバ 102 は、ログイン処理を行ったプレイヤー（ユーザ）のユーザ ID に対応付けて登録されているゲームに関する情報を読み出して初期設定を行う。

【0032】

本実施の形態におけるパズルゲームでは、ゲームに関する情報は、ゲームのステージに関する情報、プレイヤーキャラクタに関する情報、プレイヤーキャラクタの装備・アイテムに

50

関する情報を含む。ゲームのステージに関する情報は、プレイヤー毎にゲームのどのステージまでクリアしており、どのステージの背景画像データやパズルの配置を使えばよいのかを特定するための情報である。例えば、図6のステージデータベースの登録例に示すように、ユーザIDに関連付けられたダンジョンの種類及び階数を含む。プレイヤーキャラクタに関する情報は、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタの現在の特性を示す情報である。例えば、図7のプレイヤーキャラクタデータベースの登録例に示すように、ユーザIDに関連付けられたプレイヤーキャラクタ種、レベル、残存ターン数、残存ヒットポイント（HP）、残存アビリティポイント（AP）、ジョブ、座標値及び装備を含む。プレイヤーキャラクタの装備・アイテムに関する情報は、プレイヤーキャラクタに付与されてゲームにおける攻撃力、防御力及び特殊な効果を与える装備及びアイテムに関する情報である。例えば、図8の装備アイテムデータベースの登録例に示すように、ユーザIDに関連付けられたプレイヤーキャラクタが所持する武器、防具、アイテムに関する情報を含む。

10

【0033】

ステップS16では、サーバ102はゲーム画像データを生成する。サーバ102は、ステージデータベースからプレイヤーに関連付けられたステージに関する情報を読み出し、そのステージに対応する背景画像データ、パネルの配置箇所、障害物の位置等のデータを特定する。これらのデータは、予め画像データベースに登録しておけばよい。

【0034】

例えば、プレイヤーのユーザIDが“01”である場合、サーバ102は、ステージデータベースからユーザID“01”に関連付けられたダンジョンの種類及び階数を読み出す。さらに、サーバ102は、読み出されたダンジョンの種類及び階数に対して予め登録されている背景画像データ、パネルの配置箇所及び障害物40の位置のデータを記憶部22から読み出す。背景画像データは、例えば、図9に示すような画像とすることができる。なお、図9中において、説明のためにパネルの配置箇所の座標値を（*，*）と示しているが、この座標値は実際には背景画像として表示されない。

20

【0035】

パネル配置データベースは、図10に示すように、ゲーム画像データのパネル領域216の各座標値に対してキャラクタ又はパネルが登録されているデータベースである。途中で止めてしまったゲームを再開する場合、サーバ102は、パネル配置データベースからプレイヤーキャラクタ30、攻撃パネル32、回復パネル34、魔法パネル36、敵キャラクタ38の座標値を読み出す。

30

【0036】

また、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースからログインしたプレイヤーが選択しているプレイヤーキャラクタのデータを読み出す。プレイヤーキャラクタのデータは、プレイヤーキャラクタの種類、レベル、残存ターン数、残存HP及び残存APを含む。また、読み出されたプレイヤーキャラクタに対して予め登録されているキャラクタ画像データを記憶部22から読み出す。

【0037】

なお、ログインしたプレイヤーが初めてゲームを行う場合、ステージに関する情報及びプレイヤーキャラクタに関する情報は新たに設定される。例えば、ダンジョンの種類及び階数は所定の初期値に設定すればよい。また、プレイヤーキャラクタは、プレイヤーに種類を選択させ、レベル、残存ターン数、残存HP及び残存APは選択されたプレイヤーキャラクタに対して予め定められている所定の初期値に設定すればよい。設定されたステージに関する情報及びプレイヤーキャラクタに関する情報は、それぞれステージデータベース及びプレイヤーキャラクタデータベースにユーザIDに関連付けて新たに登録される。

40

【0038】

また、新規にゲームを開始する場合や新たなダンジョンの種類及び階数に移行する場合、パネル配置データベースにプレイヤーキャラクタ30、攻撃パネル32、回復パネル34、魔法パネル36、敵キャラクタ38の座標値を登録する。以下、新規にプレイヤーキャラクタ30、攻撃パネル32、回復パネル34、魔法パネル36、敵キャラクタ38の座標

50

値を決定する方法について説明する。

【 0 0 3 9 】

プレイヤーキャラクタ 3 0 の初期座標値は、パネルの配置箇所のうち背景画像データ毎に予め設定されている障害物 4 0 の座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 3 0 の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物 4 0 の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。

【 0 0 4 0 】

敵キャラクタ 3 8 の初期座標値は、障害物 4 0 及びプレイヤーキャラクタ 3 0 が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、敵キャラクタ 3 8 の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物 4 0 及びプレイヤーキャラクタ 3 0 の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。

【 0 0 4 1 】

なお、敵キャラクタ 3 8 は、複数の種類を設定してもよい。それぞれの種類の敵キャラクタ 3 8 には、互いに異なる攻撃力、防御力、HP、AP 及び属性を設定することができる。例えば、図 1 1 の敵キャラクタデータベースに示すように、複数種の敵キャラクタ A ~ H の特性（攻撃力、防御力、HP、AP 等）が予め設定される。なお、本実施の形態では、各敵キャラクタ A ~ H に対して属性を設定してもよい。敵キャラクタ A ~ H には、例えば、無属性、火、木、水の属性のいずれかが割り当てられる。

【 0 0 4 2 】

また、どのような種類の敵キャラクタ 3 8 を発生させるかについては、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに発生させてもよい。例えば、図 1 2 の敵キャラクタ配置データベースのように、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に敵キャラクタ 3 8 の総数及び各敵キャラクタ A ~ H の発生確率を登録しておき、敵キャラクタ 3 8 の総数の範囲内で各敵キャラクタ A ~ H を確率的に発生させるようにすればよい。発生させた敵キャラクタ 3 8 は、図 1 3 に示すように、敵キャラクタステータスデータベースに登録される。敵キャラクタステータスデータベースには、現在ゲームに登場している敵キャラクタ 3 8 の現在のステータス（HP や AP 等）が登録される。

【 0 0 4 3 】

攻撃パネル 3 2 の初期座標値は、障害物 4 0、プレイヤーキャラクタ 3 0 及び敵キャラクタ 3 8 が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、攻撃パネル 3 2 の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物 4 0、プレイヤーキャラクタ 3 0 及び敵キャラクタ 3 8 の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。

【 0 0 4 4 】

攻撃パネル 3 2 には、複数の種類を設定してもよい。例えば、攻撃パネル 3 2 に対して属性のうち一つを割り当ててもよい。例えば、無属性の攻撃パネル 3 2 a、火の属性の攻撃パネル 3 2 b、木の属性の攻撃パネル 3 2 c、水の属性の攻撃パネル 3 2 d の 4 つの属性に分けてもよい。そして、複数の属性の攻撃パネル 3 2 を混在させて配置してもよい。どの属性の攻撃パネル 3 2 を配置するかについては、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。例えば、図 1 4 の攻撃パネルデータベースのように、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に攻撃パネル 3 2 の総数及び各攻撃パネル 3 2 の発生確率を登録しておき、攻撃パネル 3 2 の総数の範囲内でいずれかの属性の攻撃パネル 3 2 を確率的に発生させるようにすればよい。

【 0 0 4 5 】

回復パネル 3 4 の座標値は、障害物 4 0、プレイヤーキャラクタ 3 0、敵キャラクタ 3 8 及び攻撃パネル 3 2 が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。例えば、回復パ

10

20

30

40

50

ネル 3 4 の初期座標値は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、障害物 4 0、プレイヤーキャラクタ 3 0、敵キャラクタ 3 8 及び攻撃パネル 3 2 の座標値以外の座標値に確率的又はランダムに設定してもよい。また、回復パネル 3 4 の数もゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。

【 0 0 4 6 】

魔法パネル 3 6 の座標値は、障害物 4 0、プレイヤーキャラクタ 3 0、敵キャラクタ 3 8、攻撃パネル 3 2 及び回復パネル 3 4 が配置された座標値以外の座標値に設定すればよい。

【 0 0 4 7 】

なお、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6、敵キャラクタ 3 8 の各々の数は、本実施の形態のようにダンジョンの種類及び階数毎に予め定めておいてもよいし、ゲーム画像を更新する毎に確率的又はランダムに振り分けてもよい。このとき、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6、敵キャラクタ 3 8 の各々の数は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）、プレイヤーキャラクタのレベル等に応じてゲームの興趣性が高まるように設定することが好適である。例えば、ゲームが進行するにつれて、敵キャラクタ 3 8 の数が多くなり、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6 の数が相対的に減るようにすればゲームの難易度が上がり、プレイヤーがゲームをクリアしたときの嬉しさを増加させることができる。

【 0 0 4 8 】

このようにして、サーバ 1 0 2 は、障害物 4 0、プレイヤーキャラクタ 3 0、敵キャラクタ 3 8、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4 及び魔法パネル 3 6 の座標値を決定し、パネル配置データベースに登録する。

【 0 0 4 9 】

サーバ 1 0 2 は、背景画像データにキャラクタ、パネル等の画像データ、プレイヤーキャラクタのレベル、残存ターン数、残存 H P 及び残存 A P 等の情報を重ね合わせたゲーム画像データを生成する。すなわち、プレイヤーキャラクタ 3 0、攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6、敵キャラクタ 3 8 及び障害物 4 0 の画像データを予め記憶部 2 2 に登録しておき、サーバ 1 0 2 は、パネル配置データベースに登録されている各パネルの画像データを読み出し、背景画像データのパネル領域 2 1 6 の各々の座標値で特定される画像領域に画像データを書き込む。さらに、ダンジョンの階数、プレイヤーキャラクタの残存 H P、残存ターン数、レベル、残存 A P 等の情報をそれぞれ階数表示領域 2 0 2、H P 表示領域 2 0 4、ターン表示領域 2 0 6、レベル表示領域 2 0 8、A P 表示領域 2 1 0 に書き込む。このようにして、図 4 に示したようなゲーム画像データが生成される。

【 0 0 5 0 】

なお、各データの表示形式は、プレイヤーが理解し易い形式とすることが好適である。例えば、残存 H P、残存 A P 等はそれぞれの値を棒グラフ状に示したレベルインジケータとして表示してもよい。

【 0 0 5 1 】

生成されたゲーム画像データはサーバ 1 0 2 からゲーム端末 1 0 0 へ送信される。なお、パネル配置データベース、プレイヤーキャラクタデータベース、敵キャラクタデータベース、敵キャラクタステータスデータベース、攻撃パネルデータベース等は、必要に応じて予めゲーム端末 1 0 0 に送信しておいてもよいし、必要に応じてゲーム端末 1 0 0 からサーバ 1 0 2 にアクセスして参照してもよい。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 1 8 では、ゲーム端末 1 0 0 においてゲーム画像が表示される。ゲーム端末 1 0 0 は、サーバ 1 0 2 からゲーム画像データを受信し、ゲーム画像データに基づいて出力部 1 6 にゲーム画像を表示させる。これにより、図 4 に示したようなゲーム画像がタッチパネル等に表示される。

【 0 0 5 3 】

ステップ S 2 0 では、ゲーム端末 1 0 0 においてパネルの選択入力処理が行われる。パネルの選択入力は、ゲーム端末 1 0 0 の入力部 1 4 を用いてプレイヤーから受け付けられる。入力は、操作性の観点からタッチパネルから行われることが好ましいが、キーボード、カーソルボタン等を用いてもよい。

【 0 0 5 4 】

パネルの選択は、プレイヤーキャラクタ 3 0 から開始される。すなわち、プレイヤーはパネルの選択の開始点としてプレイヤーキャラクタ 3 0 が表示された領域を選択（タッチパネルの場合にはタッチ）する。その後、隣り合う同じ種類のパネルを連続的に選択（タッチパネルの場合にはフリック）する。パネルは、縦、横及び斜めの少なくとも一つが隣り合っていれば選択できるようにしてもよいし、縦に隣り合っているときのみ選択できる、横に隣り合っているときのみ選択できる、斜めに隣り合っているときのみ選択できる、又はこれらの組合せとしてもよい。

10

【 0 0 5 5 】

ゲーム端末 1 0 0 は、パネル配置データベースを参照して、プレイヤーが選択した座標値に登録されているパネルが同じ種類のパネルであるか否かを判断し、同じ種類のパネルであれば連続的に選択することを可能とし、そうでなければ選択できないように処理する。なお、障害物 4 0 のパネルは選択できないものとする。

【 0 0 5 6 】

例えば、図 1 5 に示すように、隣り合う攻撃パネル 3 2 同士をなぞって連続的に選択することができる。本実施の形態では、攻撃パネル 3 2 は属性によらず連続的になぞって選択することが可能としている。攻撃パネル 3 2 を選択する場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 から開始して、攻撃パネル 3 2 を連続的になぞって選択し、最後にいずれかの敵キャラクタ 3 8 を連続的になぞる。これにより、選択された敵キャラクタ 3 8 に攻撃を与えることができる。

20

【 0 0 5 7 】

なお、攻撃パネル 3 2 は、同じ属性である場合にのみ連続的になぞって選択することができるようにしてもよい。また、所定の複数種の属性同士であれば連続的になぞって選択できるようにしてもよい。例えば、火の属性をもつ攻撃パネル 3 2 b 同士でなければ連続的に選択できないようにしてもよい。無属性、木、水についても同様であり、これらの条件の組合せとしてもよい。

30

【 0 0 5 8 】

同様に、隣り合う回復パネル 3 4 同士をなぞって連続的に選択することができる。この場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の H P を回復させることができる。また、隣り合う魔法パネル 3 6 同士をなぞって連続的に選択することができる。この場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の A P を増加させることができる。

【 0 0 5 9 】

なお、プレイヤーは、1 ターンについて 1 回のパネルの選択が可能である。すなわち、プレイヤーキャラクタ 3 0 を開始点として攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4、魔法パネル 3 6 のいずれかを連続的に選択する毎に 1 ターンが消費される。

【 0 0 6 0 】

また、パネルを選択する際には、図 1 5 の矢印で示したように、それまでの選択の軌跡を表示させてもよい。これにより、プレイヤーがどのパネルを選択したか把握し易くなり、ゲームの操作性を向上させることができる。

40

【 0 0 6 1 】

また、パネルの選択はやり直しできるようにしてもよい。例えば、パネルを連続して選択している途中で、選択をやり直したいときには一つ前に選択したパネルの領域まで戻れば、次に別のパネルを選択することもできるようにしてもよい。これにより、プレイヤーは試行錯誤しながらパネルを選択することができ、ゲームの操作性を向上させることができる。

【 0 0 6 2 】

50

ゲーム端末 100 は、選択されたパネルの座標値及び選択順を示す情報をサーバ 102 へ送信する。例えば、図 15 の場合、図 9 の背景画像データの座標値 (2, 4), (3, 4), (3, 3), (2, 3), (1, 3), (1, 4), (2, 5), (3, 5), (4, 5) が選択順に並べられて送信される。

【0063】

ステップ S22 では、パネルの選択に応じたゲーム上の効果を決定する処理が行われる。サーバ 102 は、選択されたパネルの座標値及び選択順を示す情報をゲーム端末 100 から受信すると、それに応じてゲーム上の効果を決定する処理を実行する。

【0064】

攻撃パネル 32 をなぞって選択がされた場合、サーバ 102 は、パネル配置データベースを参照して、受信した情報から選択された攻撃パネル 32 の数及び最後に選択された敵キャラクタ 38 の座標値を求める。例えば、図 15 の例の場合、選択された攻撃パネル 32 の数は 7 であり、最後に選択された敵キャラクタ 38 の座標値は (4, 5) である。

【0065】

このとき、サーバ 102 は、敵キャラクタステータスデータベースを参照し、抽出された座標値の敵キャラクタに対して選択された攻撃パネル 32 の数に応じたダメージを決定してもよい。すなわち、選択された攻撃パネル 32 の数が多いほど敵キャラクタ 38 に与えるダメージが大きくなるようにすることが好適である。

【0066】

例えば、選択された攻撃パネル 32 の数に比例させて敵キャラクタ 38 に与えるダメージを大きくする。また、例えば、選択された攻撃パネル 32 の数が増加するにつれて指数的に敵キャラクタ 38 に与えるダメージを大きくする。また、選択された攻撃パネル 32 の数を所定の関数に代入して敵キャラクタ 38 に与えるダメージを決定してもよい。

【0067】

このように、選択された攻撃パネル 32 の数に応じて敵キャラクタ 38 に与えられるダメージを増減させることによって、攻撃パネル 32 をできるだけ多く連続的につなげて選択するという戦略性が高くなり、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0068】

また、敵キャラクタ 38 の属性と敵キャラクタ 38 を選択する直前に選択された攻撃パネル 32 の属性との関係に応じて敵キャラクタ 38 に与えるダメージを補正してもよい。例えば、木の属性を有する敵キャラクタ 38 に対して、直前に火の属性を有する攻撃パネル 32 b が選択されていた場合、敵キャラクタ 38 に与えるダメージを 2 倍にする。また、水の属性を有する敵キャラクタ 38 に対して、直前に火の属性を有する攻撃パネル 32 b が選択されていた場合、敵キャラクタ 38 に与えるダメージを 1/2 倍にする。また、敵キャラクタ 38 又は攻撃パネル 32 のいずれかが無属性であった場合、敵キャラクタ 38 に与えるダメージは増減させない。

【0069】

このように、属性の関係に応じて敵キャラクタ 38 に与えるダメージを補正することによって、攻撃パネル 32 の選択順を考慮するという戦略性がより高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0070】

また、同じ属性の攻撃パネル 32 を選択した数に応じて、その属性に応じた必殺技が生ずるようにしてもよい。例えば、同じ属性の攻撃パネル 32 を選択した数が所定数以上のときに敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増加させるようにする。さらに、同じ属性の攻撃パネル 32 を連続してなぞって選択した数に応じて、その属性に応じた必殺技が生ずるようにしてもよい。例えば、同じ属性の攻撃パネル 32 を連続してなぞって選択した数が所定数以上のときに敵キャラクタ 38 に与えるダメージをより増加させるようにする。

【0071】

また、プレイヤーキャラクタ 30 の種類、レベル及びジョブに応じた攻撃力も考慮してダメージを補正してもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 30 の種類、レベル及びジョブに

10

20

30

40

50

応じて基本となる攻撃力補正係数を定めておき、それを乗算して敵キャラクタ 38 に与えるダメージを決定してもよい。

【0072】

これにより、プレイヤーが選択したプレイヤーキャラクタ 30 の種類及びジョブといった特性を反映したダメージが与えられることになり、プレイヤーキャラクタ 30 の種類及びジョブ選択という戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、プレイヤーキャラクタ 30 のレベルが高くなるにつれて攻撃力が高くなるようにすれば、プレイヤーがゲームを継続するインセンティブを高めることができる。

【0073】

また、プレイヤーキャラクタ 30 が装備している武器に応じた攻撃力も考慮してダメージを与えるようにしてもよい。プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ 30 に対して装備アイテムデータベースに登録されている武器を選択して装備させることができ、各武器に攻撃力補正係数を定めておき、装備された武器の攻撃力補正係数の累積値に応じてダメージを補正する。例えば、武器を考慮していないダメージに攻撃力補正係数の累積値を乗算して敵キャラクタ 38 に与えるダメージを決定してもよい。

【0074】

さらに、武器に属性を設定して、攻撃対象となっている敵キャラクタ 38 の属性と武器の属性との関係に応じて攻撃力補正係数を増減させてもよい。例えば、木の属性を有する敵キャラクタ 38 に対して、火の属性を有する武器が選択されていた場合、攻撃力補正係数を 2 倍にする。また、水の属性を有する敵キャラクタ 38 に対して、火の属性を有する武器が選択されていた場合、攻撃力補正係数を 1 / 2 倍にする。また、敵キャラクタ 38 又は武器のいずれかが無属性であった場合、攻撃力補正係数は増減させない。

【0075】

また、選択された攻撃パネル 32 の属性とプレイヤーキャラクタ 30 が装備している武器との関係に応じて敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増減させてもよい。例えば、最後に選択された攻撃パネル 32 の属性とプレイヤーキャラクタ 30 が装備している武器の属性とが一致する場合には敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増加させるようにしてもよい。また、例えば、最も多く選択された攻撃パネル 32 の属性とプレイヤーキャラクタ 30 が装備している武器の属性とが一致する場合には敵キャラクタ 38 に与えるダメージを増加させるようにしてもよい。

【0076】

なお、プレイヤーキャラクタ 30 が装備できる武器、防具及びアイテムの数を制限したり、同じダンジョン内では交換ができないように制限したりしてもよい。

【0077】

これにより、敵キャラクタ 38 に対して効果的にダメージを与えるような武器を選択するという戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、プレイヤーがより攻撃力を高めてくれる武器を手に入れようとしてゲームを継続するインセンティブを高めることができる。

【0078】

また、敵キャラクタ 38 の防御力に応じて敵キャラクタ 38 に対するダメージを軽減させる補正を行ってもよい。サーバ 102 は、敵キャラクタデータベースを参照して、攻撃対象となっている敵キャラクタ 38 に関連付けて登録されている防御力を取得する。そして、敵キャラクタ 38 に対するダメージを取得した防御力に応じて軽減する処理を行う。例えば、敵キャラクタ 38 に対するダメージを取得した防御力で除算して補正する。また、例えば、敵キャラクタ 38 に対するダメージから防御力を減算して補正する。

【0079】

また、回復パネル 34 が選択された場合も同様にゲーム上の効果を決定する。この場合、回復パネル 34 の数に応じてプレイヤーキャラクタ 30 の HP を回復させることが好適である。すなわち、連続して選択された回復パネル 34 の数が多いほどプレイヤーキャラクタ 30 の HP の回復値が大きくなるようにすることが好適である。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

例えば、選択された回復パネル 3 4 の数に比例させてプレイヤーキャラクタ 3 0 の H P の回復値を大きくする。また、例えば、選択された回復パネル 3 4 の数が増加するにつれて指数的にプレイヤーキャラクタ 3 0 の H P の回復値を大きくする。また、選択された回復パネル 3 4 の数を所定の関数に代入してプレイヤーキャラクタ 3 0 の H P の回復値を決定してもよい。

【 0 0 8 1 】

また、魔法パネル 3 6 が選択された場合も同様にゲーム上の効果を決定する。この場合、魔法パネル 3 6 の数に応じてプレイヤーキャラクタ 3 0 の A P を増加させることが好適である。すなわち、連続して選択された魔法パネル 3 6 の数が多いほどプレイヤーキャラクタ 3 0 の A P の増加値が大きくなるようにすることが好適である。

10

【 0 0 8 2 】

例えば、選択された魔法パネル 3 6 の数に比例させてプレイヤーキャラクタ 3 0 の A P の増加値を大きくする。また、例えば、選択された魔法パネル 3 6 の数が増加するにつれて指数的にプレイヤーキャラクタ 3 0 の A P の増加値を大きくする。また、選択された魔法パネル 3 6 の数を所定の関数に代入してプレイヤーキャラクタ 3 0 の A P の増加値を決定してもよい。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 2 4 では、ゲーム上の効果を与える処理が行われる。サーバ 1 0 2 は、ステップ S 2 2 において決定されたゲーム上の効果、すなわち敵キャラクタ 3 8 へのダメージの付与、プレイヤーキャラクタ 3 0 の H P の回復又は A P の増加の処理を実行する。

20

【 0 0 8 4 】

敵キャラクタ 3 8 へダメージを付与する場合、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、最後に選択された座標値に関連付けられている敵キャラクタ 3 8 の H P から決定されたダメージ分の値を減算する。

【 0 0 8 5 】

例えば、最後に選択された敵キャラクタ 3 8 の座標値が (4 , 5) であり、決定されたダメージが 3 であったなら、図 1 3 の例では、座標値が (4 , 5) である敵キャラクタ B の H P を $5 - 3 = 2$ に変更する。

【 0 0 8 6 】

もし、ダメージを与えた敵キャラクタ 3 8 の H P が 0 となった場合、その敵キャラクタ 3 8 は倒されたものとして敵キャラクタステータスデータベースから削除する。また、パネル配置データベースの同じ座標値に登録されている敵キャラクタ 3 8 も削除する。

30

【 0 0 8 7 】

また、プレイヤーキャラクタ 3 0 の H P を回復させる場合、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P にステップ S 2 2 において決定された H P の回復値を加算する。このとき、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P に上限値を定めておき、回復値を加算することによって上限値を超える場合には残存 H P を上限値に制限する。

【 0 0 8 8 】

また、プレイヤーキャラクタ 3 0 の A P を増加させる場合、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられているプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 A P にステップ S 2 2 において決定された増加値を加算する。このとき、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 A P に上限値を定めておき、増加値を加算することによって上限値を超える場合には A P を上限値に制限する。

40

【 0 0 8 9 】

さらに、プレイヤーキャラクタ 3 0 の位置を変更する処理を行う。サーバ 1 0 2 は、選択されたパネルの起点となる座標値から最後に選択された座標値へプレイヤーキャラクタ 3 0 を移動させる。具体的には、パネル配置データベースを参照して、最後に選択されたパネル又はキャラクタの座標値に関連付けてプレイヤーキャラクタ 3 0 を登録する。また、選択

50

されたパネルのうち最後に選択された座標値以外の座標値に関連付けて登録されているパネル又はキャラクタを削除する。

【0090】

例えば、図15の選択例では、パネル配置データベースの(2, 4), (3, 4), (3, 3), (2, 3), (1, 3), (1, 4), (2, 5), (3, 5)という座標値に関連付けられているパネル又はキャラクタを削除し、(4, 5)という座標値に関連付けてプレイヤーキャラクタ30を登録する。

【0091】

ステップS26では、サーバ102は、更新されたパネル配置データベースに基づいて、ゲーム画像データを生成する。サーバ102は、生成されたゲーム画像データをゲーム

10

【0092】

このとき、プレイヤーキャラクタ30が移動する状態をプレイヤーに分かり易く表示するために、選択されたパネルの軌跡に沿って表示されているパネルの画像を消去しつつ、プレイヤーキャラクタ30の画像を最後の座標値に向けて動かして表示させるようにしてもよい。この処理を行う場合、ゲーム画像データを更新しつつゲーム端末100へ送信し、ゲーム端末100において出力部16に更新されたゲーム画像データを表示させればよい。

【0093】

ステップS28では、ゲーム画像の表示の処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102から送信されたゲーム画像データを受信し、そのゲーム画像データに基づいて出力部16に表示されたゲーム画像を更新する。例えば、図15の選択が行われた場合、図16のようなゲーム画像に更新される。

20

【0094】

また、上記のように、選択されたパネルの軌跡に沿ってプレイヤーキャラクタ30の画像が移動するようにゲーム画像を表示させてもよい。

【0095】

ステップS30では、敵キャラクタ38からの攻撃の処理が行われる。本実施の形態では、サーバ102は、敵キャラクタ38の移動及び敵キャラクタ38からプレイヤーキャラクタ30への攻撃の処理を行う。

【0096】

サーバ102は、パネル配置データベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の座標値を取得する。さらに、敵キャラクタデータベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の移動特性を取得する。サーバ102は、残っている敵キャラクタ38毎に取得された座標値から移動特性だけ移動させた新たな座標値を決定する。移動方向は、予め定められた方向としてもよいし、縦(上下)、横(左右)、斜め(左上、左下、右上、右下)のいずれかをランダム又は確率的に決めてもよい。なお、新たな座標値にプレイヤーキャラクタ30又は障害物40が登録されている場合、移動が不可能であるとして移動処理を改めて行う。

30

【0097】

サーバ102は、パネル配置データベースを参照して、敵キャラクタ38毎に前の座標値から新たに決定された座標値へ登録を更新する。このとき、新たに決定された座標値に別のパネルが登録されていた場合には、前の座標値に登録されている敵キャラクタ38と新たに決定された座標値に登録されているパネルとを交換する。あるいは、敵キャラクタ38の前の座標値にランダムで選択されたパネルを登録する。

40

【0098】

なお、敵キャラクタ38の移動の方法は、これに限定されるものではなく、なんらかの決められた処理に沿って行うものであればよい。

【0099】

さらに、サーバ102は、敵キャラクタ38からプレイヤーキャラクタ30への攻撃処理を行う。サーバ102は、パネル配置データベースを参照し、残っている敵キャラクタ3

50

8の新たな座標値を取得する。さらに、敵キャラクタデータベースを参照し、残っている敵キャラクタ38の攻撃範囲を取得する。

【0100】

サーバ102は、残っている敵キャラクタ38毎に取得された座標値から攻撃範囲内にプレイヤーキャラクタ30が登録されているか否かを判定する。攻撃範囲内にプレイヤーキャラクタ30にあった場合、敵キャラクタデータベースをさらに参照し、該当する敵キャラクタ38の攻撃力を取得し、当該攻撃力に応じてプレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを決定する。このとき、敵キャラクタ38の攻撃力が高いほど、プレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを大きくすることが好適である。

【0101】

また、プレイヤーキャラクタ30の防御力に応じてプレイヤーキャラクタ30に対するダメージを軽減させる補正を行ってもよい。サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられたプレイヤーキャラクタ30の防御力を取得する。そして、プレイヤーキャラクタ30に対するダメージを取得した防御力に応じて軽減する処理を行う。例えば、プレイヤーキャラクタ30に対するダメージを取得した防御力で除算して補正する。また、例えば、プレイヤーキャラクタ30に対するダメージから防御力を減算して補正してもよい。

【0102】

また、プレイヤーキャラクタ30が装備している防具に応じた防御力も考慮してダメージを与えるようにしてもよい。プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ30に対して装備アイテムデータベースに登録されている防具を選択して装備させることができ、各防具に防御力補正係数を定めておき、装備された防具の防御力補正係数の累積値に応じてダメージを補正する。例えば、防具を考慮していないダメージを防御力補正係数の累積値により除算してプレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを決定してもよい。

【0103】

さらに、防具に属性を設定して、攻撃元となっている敵キャラクタ38の属性と防具の属性との関係に応じて防御力補正係数を増減させてもよい。例えば、木の属性を有する敵キャラクタ38に対して、火の属性を有する防具が選択されていた場合、防御力補正係数を2倍にする。また、水の属性を有する敵キャラクタ38に対して、火の属性を有する防具が選択されていた場合、防御力補正係数を1/2倍にする。また、敵キャラクタ38又は防具のいずれかが無属性であった場合、防御力補正係数は増減させない。

【0104】

サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられているプレイヤーキャラクタ30の残存HPから敵キャラクタ38毎に決定されたダメージ分のHPを減算する。

【0105】

もし、ダメージを与えたプレイヤーキャラクタ30のHPが0となった場合、プレイヤーキャラクタ30は倒されたものとしてゲームオーバーとする。

【0106】

このように、敵キャラクタ38を移動させ、プレイヤーキャラクタ30に対する攻撃を与えるように処理を行うことによって、プレイヤーは敵キャラクタ38がどのように移動するかを予測してプレイヤーキャラクタ30を移動させるという戦略性が高まり、ゲームの興趣性が向上する。例えば、敵キャラクタ38に囲まれない位置にプレイヤーキャラクタ30を移動させるようにパネルを選択することが求められるためゲームの戦略性が高まる。

【0107】

さらに、敵キャラクタ38が攻撃パネル32を取得でき、敵キャラクタ38が移動する際に通過した攻撃パネル32の数や属性に応じてプレイヤーキャラクタ30に与えるダメージを補正してもよい。

【0108】

ステップS32では、敵キャラクタからの攻撃の結果を考慮してゲーム画像データの更

10

20

30

40

50

新の処理が行われる。サーバ102は、敵キャラクタ38の移動によって更新されたパネル配置データベースに基づいて、ゲーム画像データを生成する。サーバ102は、生成されたゲーム画像データをゲーム端末100へ送信する。

【0109】

このとき、プレイヤーキャラクタ30に与えられたダメージに応じて（又は、プレイヤーキャラクタ30の残存HPに応じて）、プレイヤーキャラクタ30がダメージを受けたような様子（例えば、プレイヤーキャラクタ30が怪我を負ったような画像）を示す画像に更新してもよい。

【0110】

ステップS34では、ゲーム画像の表示の処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102から送信されたゲーム画像データを受信し、そのゲーム画像データに基づいて出力部16に表示されたゲーム画像を更新する。

【0111】

ステップS36では、後処理が行われる。後処理は、プレイヤーキャラクタ30による攻撃及び敵キャラクタ38による攻撃以外の処理を意味する。

【0112】

サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられているプレイヤーキャラクタ30の残存ターン数を1減算する。ここで、残存ターン数が0となった場合、それ以上の攻撃等ができなくなるのでゲームオーバーとしてもよい。

【0113】

なお、プレイヤーキャラクタ30の残存ターン数又は残存HPが0となった場合にはゲームオーバーとしてもよいが、ゲームオーバーとした場合にはゲームを最初からやり直させるようにしてもよい。また、ゲーム中に獲得したアイテムやゲームで使用される通貨を失う等のペナルティを与えるようにしてもよい。

【0114】

このようなゲームオーバーの処理とすることによって、プレイヤーは、残存ターン数や残存HPを考慮しながら効率よく敵キャラクタ38を倒したり、アイテムを獲得したりすることを考える必要があり、ゲームの戦略性を高め、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0115】

また、サーバ102は、選択されたパネルに代えて新たなパネルを追加設定する。上記のように、プレイヤーによるパネルの選択及び敵キャラクタ38の移動によってゲーム画像上のパネルが消去されるので、次のターンに進む前にゲーム画像の空き領域にパネルを追加設定する。あるいは、プレイヤーキャラクタ30や敵キャラクタ38の移動中に、空き領域に逐次パネルを追加設定するようにしてもよい。

【0116】

サーバ102は、パネル配置データベースを参照し、パネル又はキャラクタが登録されていない座標値を抽出する。そして、抽出された各座標値に新たなパネルを設定する。新たなパネルとしては、攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36を適宜組み合わせ設定することが好適である。

【0117】

例えば、新たに設定されるパネルのうち攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36の割合は予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。また、ゲームのステージ（ダンジョンの種類や階数）等によって攻撃パネル32、回復パネル34及び魔法パネル36をどのような割合で設定するかを定めておいてもよい。

【0118】

また、例えば、このターンにおいて攻撃パネル32が選択されたときは、新たに設定されるパネルに攻撃パネル32が回復パネル34及び魔法パネル36よりも多く含まれるようにしてもよい。同様に、このターンにおいて回復パネル34が選択されたときは、新た

10

20

30

40

50

に設定されるパネルに回復パネル 3 4 が攻撃パネル 3 2 及び魔法パネル 3 6 よりも多く含まれるようにしてもよい。また、このターンにおいて魔法パネル 3 6 が選択されたときは、新たに設定されるパネルに魔法パネル 3 6 が攻撃パネル 3 2 及び回復パネル 3 4 よりも多く含まれるようにしてもよい。

【0119】

攻撃パネル 3 2 に属性が設定されている場合、新たに設定されるパネルとしてどの属性の攻撃パネル 3 2 を配置するかについては、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定しておいてもよいし、確率的又はランダムに設定してもよい。上記と同様に、図 1 4 の攻撃パネルデータベースにゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に攻撃パネル 3 2 の総数及び各攻撃パネル 3 2 の発生確率を登録しておき、いず

10

【0120】

サーバ 1 0 2 は、空きの座標値に対して新たに設定された攻撃パネル 3 2、回復パネル 3 4 及び魔法パネル 3 6 をパネル配置データベースに登録する。

【0121】

また、サーバ 1 0 2 は、敵キャラクターステータスデータベースを参照して、すべての敵キャラクタ 3 8 が倒されたかを判定する。すべての敵キャラクタ 3 8 が倒されていれば、そのステージはクリアされたものとして新たなステージに進行する処理を行う。この場合、ステージデータベースのプレイヤーのユーザ ID に関連付けられたステージに関する情報（ダンジョンの種類及び階数）を次のステージに更新し、ステップ S 1 4 に処理を戻す。

20

【0122】

なお、サーバ 1 0 2 は、1 つのステージがクリアされた場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存ターン数を回復させてもよい。回復させるターン数は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定したり、確率的又はランダムに設定したりしてもよい。また、サーバ 1 0 2 は、1 つのステージがクリアされた場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 HP や残存 AP を回復させてもよい。この場合も、回復させる残存 HP や残存 AP は、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定したり、確率的又はランダムに設定したりしてもよい。

【0123】

また、サーバ 1 0 2 は、ゲームの進行に応じてプレイヤーキャラクタ 3 0 のレベル、攻撃力及び防御力を変更してもよい。例えば、1 つのステージがクリアされた場合、プレイヤーキャラクタ 3 0 のレベル、攻撃力及び防御力のいずれかを増加させるようにしてもよい。レベル、攻撃力及び防御力をどのように変更するかは適宜定めておけばよいが、ゲームのステージ（ダンジョンの種類及び階数等）毎に予め設定したり、確率的又はランダムに設定したりしてもよい。

30

【0124】

ステップ S 3 8 では、後処理を考慮して、新たなゲーム画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、更新されたパネル配置データベースを参照して、背景画像データにキャラクタ、パネル等の画像データを書き込むと共に、プレイヤーキャラクタのレベル、残存ターン数、残存 HP 及び残存 AP 等の情報を重ね合わせて次のターンのための新たなゲーム画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、新たに生成されたゲーム画像データをゲーム端末 1 0 0 へ送信する。

40

【0125】

ステップ S 4 0 では、ゲーム画像の表示の処理が行われる。ゲーム端末 1 0 0 は、サーバ 1 0 2 から送信されたゲーム画像データを受信し、そのゲーム画像データに基づいて出力部 1 6 に表示されたゲーム画像を更新する。

【0126】

その後、次のターンの処理に移行する。すなわち、ステップ S 2 0 のパネル選択入力処理に戻り、ゲーム端末 1 0 0 による次のターンにおけるプレイヤーのパネル選択を受け付け、次のターンの処理を実行する。

50

【 0 1 2 7 】

< アビリティポイント (A P) による処理 >

本実施の形態では、プレイヤーキャラクタ 3 0 に付与されたアビリティポイント (A P) に応じてゲーム上の効果を与える処理を行ってもよい。すなわち、プレイヤーキャラクタデータベースに登録されている A P を消費することによって、プレイヤーキャラクタ 3 0 に与えられた特殊能力を発動させる処理を行ってもよい。

【 0 1 2 8 】

以下、図 1 7 に示すフローチャートに沿って、A P を用いたゲーム上の効果を与える処理について説明する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 5 0 では、プレイヤーによる A P を用いた処理の指示を受け付ける処理が行われる。プレイヤーがゲーム端末 1 0 0 の出力部 1 6 に表示されたゲーム画像上の A P 表示領域 2 1 0 を選択 (入力部 1 4 がタッチパネルの場合にはタッチ) することによって、A P による処理が受け付けられる。A P による処理は、ゲーム中はいつでも行うことができるようにしてもよいし、ターン間のみに処理を受け付ける等の何らかの制限を設けてもよい。

【 0 1 3 0 】

ゲーム画像上の A P 表示領域 2 1 0 が選択されると、ゲーム端末 1 0 0 は A P 処理を開始することを示す情報をサーバ 1 0 2 へ送信する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 5 2 では、A P を用いた処理を選択するメニュー画像が生成される。サーバ 1 0 2 は、ゲーム端末 1 0 0 から A P 処理を開始することを示す情報を受信すると、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザ ID に関連付けられたプレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 A P を取得する。サーバ 1 0 2 は、残存 A P に応じて、A P を用いてプレイヤーキャラクタ 3 0 が発動させることができるゲーム上の効果を決定し、それを示す選択肢を含むメニュー画像を生成する。

【 0 1 3 2 】

A P を用いたときのゲーム上の効果としては、例えば、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P を回復させる、プレイヤーキャラクタ 3 0 の攻撃力や防御力を増加させる、敵キャラクタ 3 8 全体に対してダメージを与える、敵キャラクタ 3 8 の攻撃力や防御力を低下させる等とすることができる。A P を用いたときのゲーム上の効果は、これらに限定されるものでなく、一般的なロールプレイングゲームにおいて「魔法」等を使用したときに与えられるゲーム上の効果等であれば適用可能である。

【 0 1 3 3 】

A P を用いたときのゲーム上の効果は、A P データベースに登録される。A P データベースは、図 1 8 の登録例に示すように、A P を用いたときのゲーム上の効果とその効果を与えるために必要な A P の数とを関連付けたデータベースである。A P データベースは、すべてのプレイヤーキャラクタ 3 0 に共通としてもよいし、プレイヤーキャラクタ 3 0 の種類、レベル、ジョブ等に応じて、選択できるゲーム上の効果が異なるようにしてもよい。

【 0 1 3 4 】

サーバ 1 0 2 は、A P データベースを参照して、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 A P によって実行可能な A P を用いたときのゲーム上の効果を抽出する。そして、抽出された A P を用いたときのゲーム上の効果を示す選択肢を含む A P メニュー画像データを生成する。なお、残存 A P が 0 であれば、A P によるゲーム上の効果を与えることができないので、それを示す A P メニュー画像データを生成する。サーバ 1 0 2 は、生成した A P メニュー画像データをゲーム端末 1 0 0 へ送信する。

【 0 1 3 5 】

例えば、図 1 9 のような A P メニュー画像 2 2 0 を表示するための A P メニュー画像データを生成する。図 1 9 の例では、プレイヤーキャラクタ 3 0 の残存 H P を回復させることを示す「H P 回復」という選択肢、敵キャラクタ 3 8 全体に対してダメージを与えること

10

20

30

40

50

を示す「全体攻撃」という選択肢が含まれている。

【0136】

ステップS54では、APを用いたときのゲーム上の効果を選択する処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102からAPメニュー画像データを受信し、出力部16によってAPメニュー画像220を表示させる。さらに、ゲーム端末100は、入力部14を用いて、プレイヤーによるAPメニュー画像220に含まれる選択肢の選択を受け付ける。ゲーム端末100は、選択された選択肢をサーバ102へ送信する。

【0137】

例えば、図19のようなAPメニュー画像220が表示された場合、プレイヤーは、「HP回復」又は「全体攻撃」という選択肢のうち1つを選択することができる。

10

【0138】

ステップS56では、選択された選択肢に応じたゲーム上の効果を与える処理が行われる。サーバ102は、ゲーム端末100から選択肢の情報を受信し、その選択肢に応じたゲーム上の効果を与える処理を行う。

【0139】

例えば、「HP回復」という選択肢が選択された場合、プレイヤーキャラクタ30の残存HPを所定数だけ回復させる処理を行う。この場合、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられている残存HPを所定数だけ増加させる。また、「全体攻撃」という選択肢が選択された場合、残っている敵キャラクタ38のすべてに対してダメージを与える処理を行う。この場合、サーバ102は、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、登録されているすべての敵キャラクタ38のHPを所定数減算する。

20

【0140】

なお、APを用いたゲーム上の効果の与え方は、これらの例に限定されるものではなく、様々な効果を適用することができる。

【0141】

また、選択された選択肢に応じたゲーム上の効果に応じてプレイヤーキャラクタ30の残存APを減少させる。すなわち、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられている残存APを所定数だけ減算する。

【0142】

なお、残存APは、上記のように、ゲーム画像上の魔法パネル36をなぞって選択することによって回復させることができる。

30

【0143】

<アイテムによる処理>

本実施の形態では、プレイヤーキャラクタ30に与えられたアイテムに応じてゲーム上の効果を与える処理を行ってもよい。

【0144】

まず、ゲーム中においてプレイヤーキャラクタ30にアイテムを装備させる処理について説明する。プレイヤーキャラクタ30が所持するアイテムは、プレイヤーのユーザIDに関連付けて装備アイテムデータベースに登録されている。プレイヤーは、装備アイテムデータベースに登録されている武器、防具及びアイテムを自分のプレイヤーキャラクタ30に装備させることができる。

40

【0145】

以下、図20に示すフローチャートに沿って、プレイヤーキャラクタ30に武器、防具及びアイテムを装備させる処理について説明する。

【0146】

ステップS60では、装備処理の開始の指示を受け付ける処理が行われる。装備処理の開始指示はゲーム画像の特定の領域を指定することによって受け付けられるものとしてもよい。例えば、図4のゲーム画像では、アイテム選択領域212を指定（タッチパネルであればタップ）することによって装備処理の開始が指示される。また、装備処理の開始指

50

示は、ゲームのプレイ開始前やゲームのステージの間等に受け付けられるようにすればよい。ゲーム端末100は、装備処理の開始指示を受け付けると、装備処理開始指示をサーバ102へ送信する。

【0147】

ステップS62では、装備可能な武器、防具及びアイテムを選択するためのアイテム選択メニュー画像が生成される。サーバ102は、装備処理開始指示を受信すると、装備アイテムデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられた武器、防具及びアイテムを読み出す。サーバ102は、読み出した武器、防具及びアイテムを選択するためのアイテム選択メニュー画像データを生成する。サーバ102は、生成されたアイテム選択メニュー画像データをゲーム端末100へ送信する。

10

【0148】

例えば、プレイヤーのユーザIDが“01”であった場合、図8の装備アイテムデータベースの例では武器A、武器B、防具A、防具B、回復剤、爆弾及び毒消し・・・が読み出される。したがって、図21に示すように、武器A、武器B、防具A、防具B、回復剤、爆弾及び毒消し・・・の選択肢が含まれるアイテム選択メニュー画像230を表示するためのアイテム選択メニュー画像データを生成する。

【0149】

ステップS64では、装備させる武器、防具、アイテムを選択する処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102からアイテム選択メニュー画像データを受信し、出力部16によってアイテム選択メニュー画像230を表示させる。さらに、ゲーム端末100は、入力部14を用いて、プレイヤーによるアイテム選択メニュー画像230に含まれる武器、防具、アイテムの選択を受け付ける。ゲーム端末100は、選択された武器、防具、アイテムをサーバ102へ送信する。

20

【0150】

例えば、図21のようなアイテム選択メニュー画像230が表示された場合、プレイヤーは、表示された武器、防具及びアイテムの選択肢のうち1つを選択することができる。

【0151】

ステップS66では、サーバ102において武器、防具、アイテムを装備させる処理が行われる。サーバ102は、ゲーム端末100から選択された武器、防具、アイテムを受信すると、プレイヤーキャラクタデータベースにおいてプレイヤーのユーザIDに関連付けて選択された武器、防具、アイテムを装備として登録する。

30

【0152】

例えば、図7のプレイヤーキャラクタデータベースの例では、ユーザIDが“01”であるプレイヤーのプレイヤーキャラクタ30に対して「武器A」、「防具A」、「回復剤」及び「爆弾」が装備されている。

【0153】

このとき、プレイヤーキャラクタ30毎に所定数のアイテムスロット数を設定し、アイテムスロット数を超えないことを条件に武器、防具及びアイテムをプレイヤーキャラクタ30に装備させることができるようにしてもよい。武器、防具、アイテムを装備した際に消費されるスロット数は、それぞれ1としてもよいし、武器、防具、アイテム毎に消費されるスロット数を設定しておいてもよい。

40

【0154】

この場合、サーバ102は、既に装備された武器、防具及びアイテムによって消費されるスロット数の累計がプレイヤーキャラクタ30に割り当てられたアイテムスロット数を超えないように装備処理を行う。例えば、プレイヤーキャラクタ30に対してアイテムスロット数が20に設定されている場合、武器、防具及びアイテムの総数が20となるまで装備できるようにする。プレイヤーが装備させようとしている武器、防具又はアイテムによってプレイヤーキャラクタ30のアイテムスロット数を超えてしまう場合、その旨を示す情報をゲーム端末100に送信し、装備ができないことを示す情報をプレイヤーに呈示することが好適である。

50

【0155】

また、武器、防具及びアイテム毎に消費されるスロット数を設定する場合、図22に示すように、武器、防具及びアイテム毎に消費スロット数をスロットデータベースとして登録しておき、装備する武器、防具及びアイテムの消費スロット数の合計がプレイヤーキャラクタ30のアイテムスロット数を超えないように装備処理を行う。

【0156】

図22の例では、武器A、武器B、防具A、防具B、回復剤、爆弾及び毒消し・・・に対して消費スロット数として1, 2, 1, 2, 1, 2, 1・・・が登録されている。プレイヤーキャラクタ30に対してアイテムスロット数が20に設定されている場合、サーバ102は、新たに装備させようとしている武器、防具、アイテムの消費スロット数をスロットデータベースから読み出し、既に装備されている武器、防具及びアイテムとの消費スロット数の合計が20以下であれば装備可能と判定し、プレイヤーキャラクタデータベースに登録する。プレイヤーが装備させようとしている武器、防具又はアイテムの消費スロット数によってプレイヤーキャラクタ30のアイテムスロット数を超過してしまう場合、その旨を示す情報をゲーム端末100に送信し、装備ができないことを示す情報をプレイヤーに呈示することが好適である。

【0157】

なお、プレイヤーキャラクタ30毎に定められるアイテムスロット数は、すべてのプレイヤーキャラクタ30に対して等しく設定してもよいし、所定の条件に応じてプレイヤーキャラクタ30毎に異なる値に設定してもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ30の種類、ジョブ及びレベル、ゲームのステージ（ダンジョンの種類や階数）等のゲームのパラメータの少なくとも1つに応じて設定してもよい。

【0158】

例えば、図23のアイテムスロットデータベースに示すように、プレイヤーキャラクタ30の種類毎にアイテムスロット数を設定しておき、プレイ中のプレイヤーキャラクタ30の種類に関連付けられているアイテムスロット数を使用すればよい。また、図24のアイテムスロットデータベースに示すように、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブの組合せ毎にアイテムスロット数を設定しておき、プレイ中のプレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブに関連付けられているアイテムスロット数を使用すればよい。また、プレイ中のプレイヤーキャラクタ30の種類やジョブと組み合わせ、又は、これらとは独立に、プレイヤーキャラクタ30のレベルが上がるほどアイテムスロット数を増加させる等してもよい。

【0159】

このようにして、プレイヤーキャラクタ30に対して装備を加えていく処理を行う。さらに武器、防具、アイテムを装備させたい場合にはステップS60からの処理を繰り返せばよい。

【0160】

なお、武器、防具、アイテムは、ゲームのステージ（1つのダンジョンや1つの階）がクリアされるまで交換や補充ができないようにしてもよい。

【0161】

装備された武器、防具及びアイテムは、ゲーム上において様々な効果を与える。例えば、武器及び防具は、上記のように敵キャラクタ38へ攻撃を行ったときのダメージや敵キャラクタ38から攻撃を受けたときのダメージを増減させる効果を与えるようにすることができる。

【0162】

また、アイテムを使用することによってゲーム上の効果を与えることもできる。以下、図25に示すフローチャートに沿って、アイテムを用いたゲーム上の効果を与える処理について説明する。

【0163】

ステップS70では、プレイヤーによるアイテムを用いた処理の指示を受け付ける処理が

10

20

30

40

50

行われる。プレイヤーがゲーム端末100の出力部16に表示されたゲーム画像上のアイテム選択領域212を選択（タッチパネルの場合にはタッチ）することによって、アイテムによる処理が受け付けられる。アイテムによる処理は、ゲームのプレイ中であらばいつでも行うことができるようにしてもよいし、ターン間のみに処理を受け付ける等の何らかの制限を設けてもよい。

【0164】

ゲーム画像上のアイテム選択領域212が選択されると、ゲーム端末100はアイテム処理を開始することを示す情報をサーバ102へ送信する。

【0165】

ステップS72では、アイテムを用いた処理を選択するメニュー画像が生成される。サーバ102は、ゲーム端末100からアイテム処理を開始することを示す情報を受信すると、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられたプレイヤーキャラクタ30に登録されているアイテムの情報を取得する。サーバ102は、取得されたアイテムの情報に応じて、アイテムを示す選択肢を含むメニュー画像を生成する。

10

【0166】

アイテムを用いたときのゲーム上の効果としては、例えば、プレイヤーキャラクタ30の残存HPを回復させる、プレイヤーキャラクタ30の攻撃力や防御力を増加させる、プレイヤーキャラクタ30の状態を回復させる、敵キャラクタ38に対してダメージを与える、敵キャラクタ38の攻撃力や防御力を低下させる、ターン数を増やす等とすることができる。アイテムを用いたときのゲーム上の効果は、これらに限定されるものでなく、一般的なロールプレイングゲームにおいて「アイテム」等を使用したときに与えられるゲーム上の効果等であれば適用可能である。

20

【0167】

アイテムを用いたときのゲーム上の効果は、アイテムデータベースに登録される。アイテムデータベースは、図26の登録例に示すように、アイテムとそのアイテムを用いたときのゲーム上の効果を登録したものである。

【0168】

サーバ102は、アイテムを示す選択肢を含むアイテムメニュー画像データを生成する。なお、プレイヤーキャラクタデータベースにおいてプレイヤーキャラクタ30に対してアイテムが登録されていなければ、アイテムを所持していないことを示すアイテムメニュー画像データを生成する。サーバ102は、生成したアイテムメニュー画像データをゲーム端末100へ送信する。

30

【0169】

例えば、図27のようなアイテムメニュー画像240を表示するためのアイテムメニュー画像データを生成する。図27の例では、プレイヤーキャラクタ30の残存HPを回復させることを示すアイテム「回復剤」という選択肢、敵キャラクタ38に対してダメージを与えることを示すアイテム「爆弾」という選択肢が含まれている。

【0170】

ステップS74では、アイテムを示す選択肢を選択する処理が行われる。ゲーム端末100は、サーバ102からアイテムメニュー画像データを受信し、出力部16によってアイテムメニュー画像240を表示させる。さらに、ゲーム端末100は、入力部14を用いて、プレイヤーによるアイテムメニュー画像240に含まれる選択肢の選択を受け付ける。ゲーム端末100は、選択された選択肢をサーバ102へ送信する。

40

【0171】

例えば、図27のようなアイテムメニュー画像240が表示された場合、プレイヤーは、「回復剤」又は「爆弾」という選択肢のうち1つを選択することができる。

【0172】

ステップS76では、選択された選択肢に応じたゲーム上の効果を与える処理が行われる。サーバ102は、ゲーム端末100から選択肢の情報を受信し、その選択肢に応じた

50

ゲーム上の効果を与える処理を行う。

【0173】

例えば、「回復剤」という選択肢が選択された場合、プレイヤーキャラクタ30の残存HPを所定数だけ回復させる処理を行う。この場合、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられている残存HPを所定数だけ増加させる。また、「爆弾」という選択肢が選択された場合、残っている敵キャラクタ38のすべてに対してダメージを与える処理を行う。この場合、サーバ102は、敵キャラクタステータスデータベースを参照して、登録されているすべての敵キャラクタ38のHPを所定数減算する。

【0174】

なお、アイテムを用いたゲーム上の効果の与え方は、これらの例に限定されるものではなく、様々な効果を適用することができる。

【0175】

また、選択された選択肢のアイテムを削除する処理を行う。すなわち、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベース及び装備アイテムデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられているアイテムのうち使用されたアイテムを削除する。

【0176】

なお、武器、防具及びアイテムは、ゲーム中に獲得できるようにしてもよい。例えば、敵キャラクタ38を倒したときにゲーム画像上に「宝箱」等のパネルを表示させ、プレイヤーがそれを選択することによって宝箱の種類に応じた新たな武器、防具、アイテムを獲得できるようにしてもよい。新たな武器、防具、アイテムを獲得した場合、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベース及び装備アイテムデータベースに新たな武器、防具、アイテムを登録する。

【0177】

このとき、新たに獲得した武器、防具、又はアイテムによってプレイヤーキャラクタ30のアイテムスロット数を超えるようになる場合には、その武器、防具、又はアイテムを保有できないようにしてもよい。武器、防具、アイテム毎に消費スロット数が定められている場合、サーバ102は、スロットデータベースを参照して、新たに獲得した武器、防具、又はアイテムの消費スロット数を読み出し、既に装備されている武器、防具及びアイテムとの消費スロット数の合計が20以下であれば保有可能と判定し、新たに獲得した武器、防具又はアイテムをプレイヤーキャラクタデータベースに登録する。新たに獲得した武器、防具又はアイテムの消費スロット数によって消費スロット数の合計がプレイヤーキャラクタ30のアイテムスロット数を超えてしまう場合、その旨を示す情報をゲーム端末100に送信し、新たに獲得した武器、防具又はアイテムを保有できないことを示す情報をプレイヤーに呈示することが好適である。この場合、仮にプレイヤーが保有しているアイテムを消費するなどして、アイテムスロット数に十分な空きを作れば、新たに獲得した武器、防具又はアイテムを保有できるようになる。

【0178】

なお、プレイヤーが宝箱を獲得しても、ステージ攻略中には宝箱を開けることができないようにしてもよい。この場合、獲得した宝箱は、プレイヤーキャラクタ30のアイテムとして保有されることになる。宝箱を保有した状態でステージをクリアすると、クリア後に宝箱が開けられ、宝箱の中身(武器、防具又はアイテム)をプレイヤーが獲得することができる。宝箱を獲得した際には、サーバ102は、スロットデータベースを参照して、宝箱の消費スロット数を読み出し、既に装備されている武器、防具及びアイテムとの消費スロット数の合計が20以下であれば保有可能と判定し、獲得した宝箱をプレイヤーキャラクタデータベースに登録する。宝箱の消費スロット数によって消費スロット数の合計がプレイヤーキャラクタ30のアイテムスロット数を超えてしまう場合、その旨を示す情報をゲーム端末100に送信し、獲得した宝箱を保有できないことを示す情報をプレイヤーに呈示することが好適である。

【0179】

10

20

30

40

50

このように、装備できる武器、防具、アイテムを制限することによって、威力が高いが消費スロット数が大きい武器、防具、アイテムを装備してプレイするか、あえて威力は弱い消費スロット数が小さい武器、防具、アイテムを装備してプレイするのかを考慮することが必要となり、ゲームの戦略性を高めることができる。また、プレイヤーの技能やプレイヤーキャラクタ30の攻撃力や防御力を考慮するという戦略性を高めることができる。

【0180】

また、敵キャラクタ38を倒したときの攻撃パネル32のパネルの選択数に応じて獲得できる宝箱の数や宝箱から得られる武器、防具、アイテムの内容を変更させてもよい。例えば、敵キャラクタ38を倒したときに選択された攻撃パネル32の数が多いほど、獲得できる宝箱の数を多くしたり、宝箱から得られる武器、防具、アイテムのランクがより高いものになるようにすることが好適である。図28に示すように、選択された攻撃パネル32の数の範囲に対して、宝箱から得られる武器、防具、アイテムの種類毎の出現確率を関連付けた宝箱データベースを予め登録しておくようにすればよい。そして、選択された攻撃パネル32の数に応じて宝箱データベースに定められた確率で各々の種類の宝箱のパネルを出現させるようにすればよい。なお、プレイヤーが宝箱を獲得しても、ステージ攻略中には宝箱を開けることができないようにする場合には、選択された攻撃パネル32の数に応じたランクの宝箱が付与され、ステージクリア後に、宝箱のランクに応じた武器、防具、アイテムの種類毎の出現確率に基づいて、武器、防具、アイテムが抽選されるようにしてもよい。

10

【0181】

また、倒した敵キャラクタ38の数に応じて出現させる宝箱の数や得られる武器、防具、アイテムの種類毎の出現確率を変更させてもよい。例えば、倒した敵キャラクタ38の数が増えると出現させる宝箱の数を増加させ、武器、防具、アイテムを獲得できる確率を高めるようにすることが好適である。また、攻撃パネル以外のパネル（アイテムパネルやAPパネル）についても、一度に選択したパネルの数に応じて獲得できる宝箱の数や宝箱から得られる武器、防具、アイテムの内容を変更させてもよい。

20

【0182】

< パラメータ変更処理 >

本実施の形態では、ゲームのプレイ中にゲームの進行に用いられるパラメータを変更する処理を行うことができる。ゲームの進行に用いられるパラメータは、各データベースに登録されている情報である。例えば、プレイヤーキャラクタ30の残存HP、残存ターン数等、どのようなパラメータであってもよい。

30

【0183】

以下、図29に示すフローチャートに沿って、パラメータ変更処理について説明する。

【0184】

ステップS80では、パラメータ変更処理の開始の指示を受け付ける処理が行われる。プレイヤーがゲーム端末100の出力部16に表示されたゲーム画像上のパラメータ変更処理領域218（図中では「神頼み」と記載されている）を選択（タッチパネルの場合にはタッチ）することによって、パラメータ変更処理が受け付けられる。パラメータ変更処理は、ゲームのプレイ中であればいつでも行うことができるようにしてもよい。特に、プレイヤーキャラクタ30に装備されたアイテムがなくなったときにパラメータ変更処理を受け付けられるようにすることが好適である。

40

【0185】

ゲーム端末100は、パラメータ変更処理開始の指示を受け付けると、そのことを示す情報をサーバ102へ送信する。

【0186】

ステップS82では、変更対象とするパラメータを選択するメニュー画像データが生成される。サーバ102は、ゲーム端末100からパラメータ変更処理を開始することを示す情報を受信すると、パラメータの変更処理の選択肢及びプレイヤーが使用できる仮想通貨の額を含むメニュー画像を表示するためのメニュー画像データを生成する。サーバ102

50

は、生成したメニュー画像データをゲーム端末１００へ送信する。

【０１８７】

サーバ１０２は、記憶部２２に記憶されている変更パラメータデータベースを参照して選択肢を読み出す。変更パラメータデータベースは、図３０に示すように、変更されるパラメータと変更の内容が予め登録されたデータベースである。また、変更パラメータデータベースには、そのパラメータの変更処理を実行したときに消費される仮想通貨の額が関連付けて登録されている。

【０１８８】

例えば、図３１に例示するように、プレイヤーキャラクタ３０のＨＰを増加させる選択肢、ターン数を増加させる選択肢、異常状態を回復させる選択肢等を含むメニュー画像２５０を生成する。このとき、パラメータを変更する処理により課金される仮想通貨の額も合わせて表示させるメニュー画像とすることが好適である。

【０１８９】

なお、上述したように、変更対象とするパラメータはこれらに限定されるものではなく、ゲームに影響を及ぼすパラメータであれば何でもよい。また、選択可能とするパラメータの変更は、プレイヤーキャラクタ３０の状態に応じて決定してもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ３０の残存ＨＰが所定数以下である場合のみにＨＰを増加させる選択肢をメニューに加えるようにしてもよい。また、例えば、プレイヤーキャラクタ３０の残存ターン数が所定数以下である場合のみにターン数を増加させる選択肢をメニューに加えるようにしてもよい。また、例えば、プレイヤーキャラクタ３０が状態異常（例えば、毒に犯されている状態）である場合のみに異常状態を回復させる選択肢をメニューに加えるようにしてもよい。

【０１９０】

さらに、メニュー画像２５０には、プレイヤーが使用することができる仮想通貨の額の情報を含める。仮想通貨とは、電子空間において使用できる通貨であり、ここでは、電子ゲームで使用できる通貨のことをいう。仮想通貨は、本実施の形態における電子ゲーム内のみで使用できる通貨であってもよく、他の電子ゲームやアプリケーション、ウェブサービス等でも共通に使用できるものであってもよい。また、パラメータを変更させる際の課金は、銀行口座からの現金の振り込みやクレジットカードによる決済によって行われてもよい。

【０１９１】

サーバ１０２は、記憶部２２に記憶されている通貨データベースを参照して、プレイヤーのユーザＩＤに関連付けて登録されている仮想通貨の額を取得し、メニュー画像２５０の残金領域２５０ａに表示されるようにメニュー画像データを生成する。通貨データベースは、図３２の登録例に示すように、プレイヤーのユーザＩＤと仮想通貨の額とを関連付けて登録したデータベースである。なお、仮想通貨は、所定の方法で予め購入することでプレイヤーのユーザＩＤに関連付けて登録される。

【０１９２】

ステップＳ８４では、パラメータを変更する選択肢を選択する処理が行われる。ゲーム端末１００は、サーバ１０２からメニュー画像データを受信し、出力部１６によってメニュー画像２５０を表示させる。このとき、メニュー画像２５０は、ポップアップメニューとして表示させることが好適である。

【０１９３】

さらに、ゲーム端末１００は、入力部１４を用いて、プレイヤーによるメニュー画像２５０に含まれる選択肢の選択を受け付ける。ゲーム端末１００は、選択された選択肢をサーバ１０２へ送信する。

【０１９４】

例えば、図３１のようなメニュー画像２５０が表示された場合、プレイヤーは、「ＨＰを１０ポイント回復」、「ＨＰを３０ポイント回復」、「ＨＰを５０ポイント回復」、「１ターン回復」、「３ターン回復」又は「毒消し」という選択肢のうち１つを選択すること

ができる。

【0195】

ステップS86では、選択された選択肢に応じたパラメータの変更処理が行われる。サーバ102は、ゲーム端末100から選択肢の情報を受信し、その選択肢に応じたパラメータを変更すると共に課金処理を行う。

【0196】

例えば、「HPを10ポイント回復」という選択肢が選択された場合、プレイヤーキャラクタ30の残存HPを10ポイント回復させる処理を行う。サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられている残存HPを10増加させる。併せて、サーバ102は、変更パラメータデータベース及び通貨データベースを参照して、「HPを10ポイント回復」という処理により消費される仮想通貨の額をプレイヤーのユーザIDに関連付けられている仮想通貨から減算する。また、他のパラメータを変更する処理が選択された場合も、該当パラメータを変更すると共に、それによって消費される仮想通貨の額をプレイヤーの所持する仮想通貨に課金する処理を行う。

【0197】

このように、武器、防具及びアイテムの使用とは別に、パラメータの変更を行う処理を可能とすることによって、ゲームのプレイ中におけるプレイヤーの操作の選択肢を増やすことができる。特に、すぐさま所望のパラメータの変更の効果を得ることができるので、プレイヤーが新たにアイテムを装備する等の余計な処理を行う必要がなくなり、プレイ中の操作の煩雑さを低減することができる。

【0198】

また、装備できるアイテムの数が限定されているときやステージ中のアイテムの追加が制限されているときに、所望のパラメータの変更を行うことができる。例えば、ステージを攻略中にアイテムが尽きてしまったときにプレイヤーに追加の救済手段を提供することができる。さらに、限られたアイテムをやりくりしてステージを攻略していく以外に、所望のパラメータを変更する手段としての選択肢が増えるので、プレイヤーは自分の好みに応じたプレイ方法を探ることができる。

【0199】

<連続攻撃プレイ>

ステップS20では、隣り合うパネル同士をなぞって連続的に選択するものとしたが、図33に示すように、一定の条件下において敵キャラクタ38を経由して、さらに攻撃パネル32や他の敵キャラクタ38を連続的に選択できるようにしてもよい。

【0200】

例えば、既に選択された攻撃パネル32による敵キャラクタ38へのダメージが敵キャラクタ38の残存HPを上回っているとき、その敵キャラクタ38を経由して次の攻撃パネル32や他の敵キャラクタ38へ連続して選択を行うことができるようにしてもよい。既に選択している攻撃パネル32によるダメージが敵キャラクタ38の残存HP未満であれば、その敵キャラクタ38を経由して次の攻撃パネル32を選択することはできないようにする。

【0201】

この場合、選択処理が確定するまでに、既に選択されている攻撃パネル32と敵キャラクタ38との情報をサーバ102に送信し、ステップS22での処理と同様に、既に選択されている攻撃パネル32によって敵キャラクタ38の残存HPを上回るダメージとなっているかを演算してゲーム端末100に返信するようにすればよい。ゲーム端末100では、既に選択されている攻撃パネル32によるダメージが敵キャラクタ38の残存HP以上であれば、連続して次の攻撃パネル32や敵キャラクタ38の選択を受け付け、そうでなければ次の攻撃パネル32や敵キャラクタ38の選択を受け付けない。

【0202】

なお、敵キャラクタ38を経由した場合、直後の攻撃の属性は無属性としてもよいし、直前に選択された攻撃パネル32の属性を受け継ぐようにしてもよい。

【0203】

また、プレイヤーキャラクタ30の種類やジョブ、ゲームのステージ、装備している武器、防具、アイテムの種類等に応じて、敵キャラクタ38を経由してさらに攻撃パネル32や他の敵キャラクタ38を連続的に選択できるようにしてもよい。ただし、敵キャラクタ38を経由してさらに攻撃パネル32や他の敵キャラクタ38を連続的に選択できるように条件は、これらに限定されるものではなく、他の条件を適用してもよい。

【0204】

このような処理を行うことによって、プレイヤーは、1ターンで複数の敵キャラクタ38を攻撃できるようになり、プレイヤーキャラクタ30の攻撃力や敵キャラクタ38の残存HP、残存ターン数等を考慮しつつ、複数の敵キャラクタ38に対して効果的な経路で攻撃パネル32を選択する等のゲームの戦略性を高めることができる。

10

【0205】

<プレイヤーキャラクタの種類及び特性(ジョブ)>

プレイヤーキャラクタ30の種類及び特性(ジョブ)を選択できるようにしてもよい。プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブに応じて、能力値(HP、攻撃力、防御力)、装備できる武器や防具、発揮できるゲーム上の効果(特殊効果)が変わるようにすることによって、プレイヤーキャラクタ30の種類やジョブを選択するという戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。

【0206】

例えば、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブに応じて、プレイヤーキャラクタ30の攻撃特性や移動特性を変更させてもよい。攻撃特性としては、例えば、敵キャラクタ38に攻撃を行うことができる範囲(パネル1マス分、2マス分等の攻撃範囲)、敵キャラクタ38を選択するときの条件(連続攻撃プレイができない、ダメージが敵キャラクタ38のHPを超えない場合でも連続攻撃プレイができる等)、の条件を変えることが挙げられる。また、移動特性としては、例えば、パネルの選択の条件(同じ種類かつ隣り合う縦・横のパネルのみを選択できる、同じ種類かつ斜めに隣り合うパネルのみ選択できる、異なる種類のパネルも選択できる等)が挙げられる。

20

【0207】

また、ゲームのステージ(ダンジョンの種類や階数)に応じて、特定のプレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブを有利又は不利にするような処理をしてもよい。例えば、ステージに応じて、水や毒沼などのエリアを設け、特定の種類又はジョブのプレイヤーキャラクタ30のみが通過できるようにしてもよい。

30

【0208】

プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブは、任意に変更できるようにしてもよいし、ゲームが一定以上に進行した場合や新しい武器を獲得したときに変更できるようにしてもよい。また、ゲーム開始時やステージ開始時のみ変更できるようにしてもよい。プレイヤーキャラクタ30の変更が行われた場合、サーバ102は、プレイヤーキャラクタデータベースを参照して、プレイヤーのユーザIDに関連付けられているプレイヤーキャラクタ30の種類又はジョブを更新する。

【0209】

このように、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブ毎に異なった特性を与えることによって、プレイヤーキャラクタ30の種類及びジョブ毎に異なる操作をするという戦略性が高まり、ゲームの興趣性を向上させることができる。また、異なる種類やジョブのプレイヤーキャラクタ30でゲームを行いたいというプレイヤーの意欲を高めることができる。

40

【0210】

<時間制度>

本実施の形態では、残存ターン数が0となった場合にゲームオーバーとなるようにしたが、ターン数に代えて、又はターン数に加えて制限時間を設けて、制限時間内に敵キャラクタ38をすべて倒せなかった場合にはゲームオーバーとなるようにしてもよい。

【0211】

50

なお、上述した実施の形態では、ユーザの入力がある度に入力情報をサーバに送信したり、ゲーム画像表示処理を行う際にゲーム画像データを都度サーバから受信する場合について説明したが、このような態様に限られず、ゲーム端末１００とサーバ１０２との通信を所定のタイミングに基づいて行うことも可能である。例えば、ゲーム端末１００の記憶部１２に記憶されたプログラムに基づいてゲーム画像データをゲーム端末側で生成し、また、プレイヤーの入力やその結果についての情報をゲーム端末１００の記憶部１２に記憶し、一定の時間おきに、あるいはステージをクリアした等のタイミングでゲームの状況や結果をサーバに送信することも可能である。

【符号の説明】

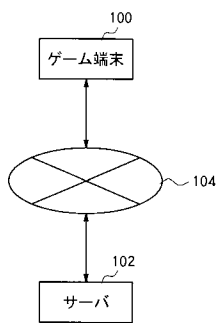
【０２１２】

１０ 処理部、１２ 記憶部、１４ 入力部、１６ 出力部、１８ ネットワークインターフェース、２０ 処理部、２２ 記憶部、２４ 入力部、２６ 出力部、２８ ネットワークインターフェース、３０ プレイヤキャラクタ、３２（３２ａ－３２ｄ） 攻撃パネル、３４ 回復パネル、３６ 魔法パネル、３８ 敵キャラクタ、４０ 障害物、１００ ゲーム端末、１０２ サーバ、１０４ 情報網、２００ ゲーム画像、２０２ 階数表示領域、２０４ ＨＰ表示領域、２０６ ターン表示領域、２０８ レベル表示領域、２１０ ＡＰ表示領域、２１２ アイテム選択領域、２１６ パネル領域、２１８ パラメータ変更処理領域、２２０ メニュー画像、２３０ アイテム選択メニュー画像、２４０ アイテムメニュー画像、２５０ メニュー画像、２５０ａ 残金領域。

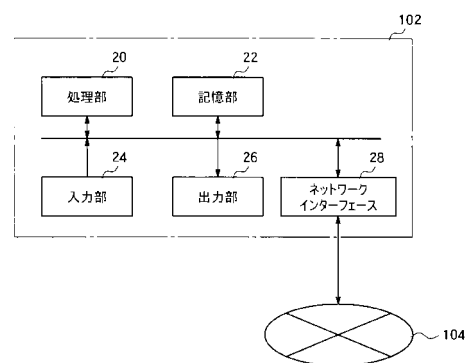
10

20

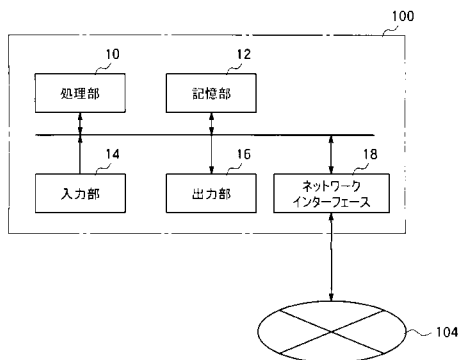
【図１】



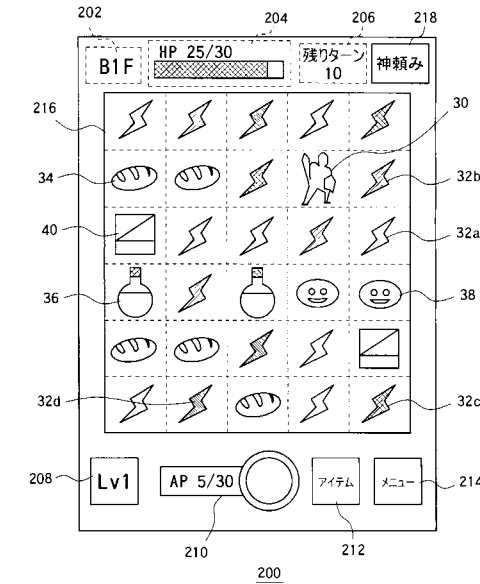
【図３】



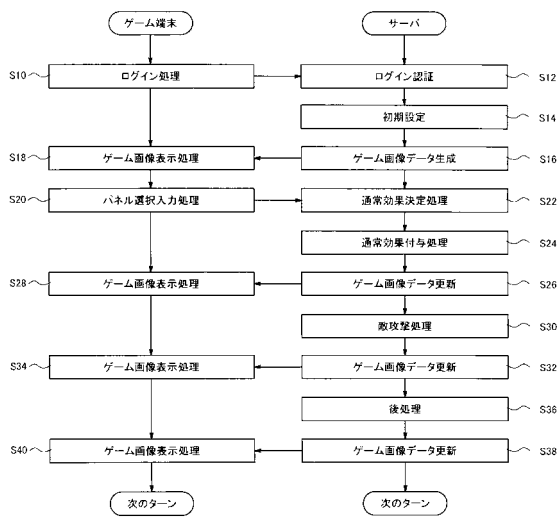
【図２】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

ユーザID	ダンジョン	階数
ユーザ01	A	B1F
ユーザ02	B	B2F
ユーザ03	A	B4F

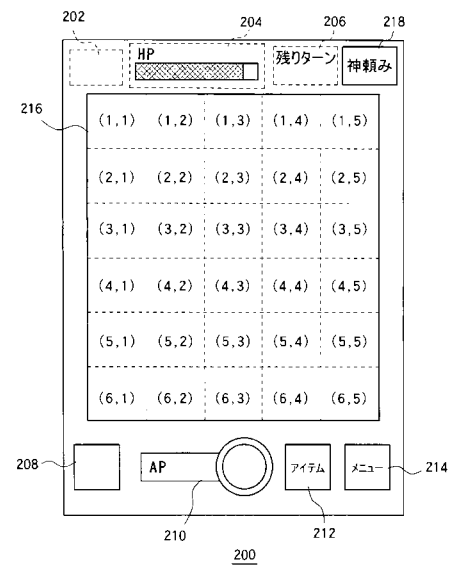
【図 7】

ユーザID	プレイヤー キャラクタ種	レベル	残存 ターン数	残存 HP	残存 AP	ジョブ	座標値	装備
ユーザ01	ファイター	1	10	25	5	特性A	(2,4)	武器A、防具A、回復剤、爆弾
ユーザ02	魔法使い	3	8	20	10	特性C	(1,1)	武器C、防具C、回復剤
ユーザ03	ファイター	5	12	30	12	特性B	(4,3)	防具E

【図 8】

ユーザID	装備	アイテム
ユーザ01	武器A、武器B、防具A、防具B...	回復剤、爆弾、毒消し...
ユーザ02	武器C、武器D、防具C、防具D...	毒消し、指輪...
ユーザ03	武器E、防具E、防具F...	

【図 9】



【図 10】

ユーザID: 01	
座標値	内容
(1,1)	攻撃パネル32a
(1,2)	攻撃パネル32b
(1,3)	攻撃パネル32d
(1,4)	攻撃パネル32a
(1,5)	攻撃パネル32c
(2,1)	回復パネル34
(2,2)	回復パネル34
(2,3)	攻撃パネル32c
(2,4)	プレイヤーキャラクタ30
(2,5)	攻撃パネル32b
⋮	⋮
⋮	⋮
⋮	⋮
(6,1)	攻撃パネル32a
(6,2)	攻撃パネル32d
(6,3)	回復パネル34
(6,4)	攻撃パネル32a
(6,5)	攻撃パネル32c

【図 11】

キャラクタ種	攻撃力	防御力	HP	AP	属性	移動 特性	攻撃 範囲
敵キャラクタA	1	1	5	0	無属性	1マス	1マス
敵キャラクタB	3	3	7	1	火	1マス	1マス
敵キャラクタC	5	5	10	2	木	1マス	1マス
敵キャラクタC	10	8	15	2	水	2マス	1マス
...
敵キャラクタH	50	48	30	5	無属性	1マス	2マス

【 図 1 2 】

ダンジョンの種類:A
階数:B1F
敵キャラクタ総数:2

パネル種	発生確率
敵キャラクタA	50%
敵キャラクタB	20%
敵キャラクタC	10%
敵キャラクタD	5%
敵キャラクタH	1%

ダンジョンの種類:A
階数:B2F
敵キャラクタ総数:3

敵キャラクタ種	発生確率
敵キャラクタA	30%
敵キャラクタB	50%
敵キャラクタC	15%
敵キャラクタD	8%
敵キャラクタH	2%

【 図 1 4 】

ダンジョンの種類:A
階数:B1F
攻撃パネル総数:18

パネル種	発生確率	属性
攻撃パネル32a	50%	無属性
攻撃パネル32b	20%	火
攻撃パネル32c	20%	木
攻撃パネル32d	20%	水

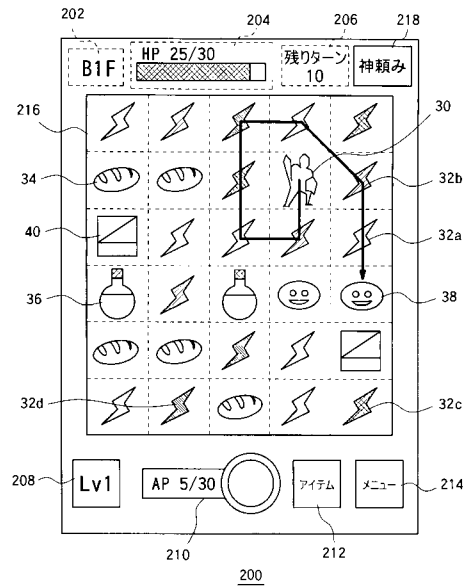
ダンジョンの種類:A
階数:B1F
攻撃パネル総数:20

パネル種	発生確率	属性
攻撃パネル32a	50%	無属性
攻撃パネル32b	20%	火
攻撃パネル32c	10%	木
攻撃パネル32d	5%	水

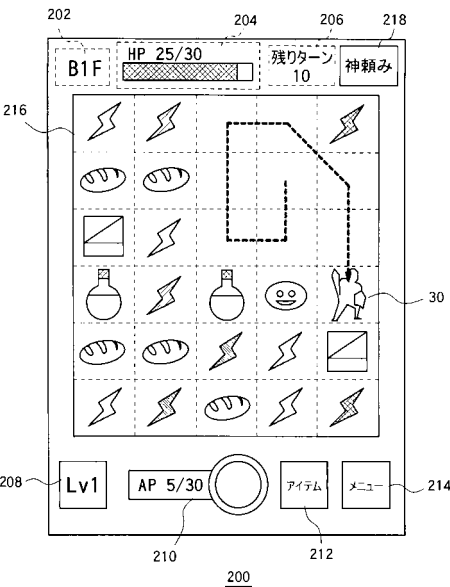
【 図 1 3 】

キャラクタ種	HP	AP	度標値
敵キャラクタA	5	0	(4,4)
敵キャラクタB	5	0	(4,5)

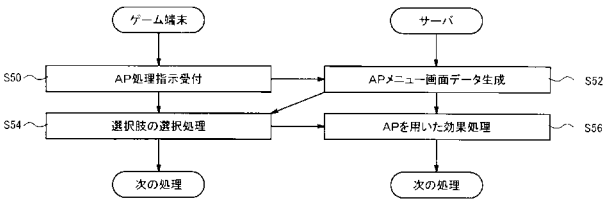
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



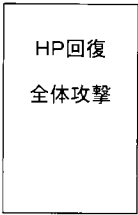
【図 17】



【図 18】

ゲーム上の効果	選択肢	必要AP
プレイヤーキャラクタの残存HPを回復	HP回復	2
プレイヤーキャラクタの攻撃力を増加させる	攻撃力up	2
プレイヤーキャラクタの防御力を増加させる	防御力up	2
敵キャラクタ全体にダメージを与える	全体攻撃	4
敵キャラクタの攻撃力を低下させる	敵攻撃力down	3
敵キャラクタの防御力を低下させる	敵防御力down	3
⋮	⋮	⋮

【図 19】



220

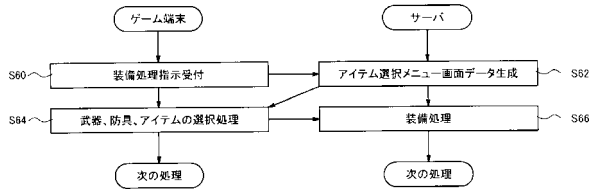
【図 22】

装備	消費スロット数
武器A	1
武器B	2
⋮	⋮
防具A	1
防具B	2
⋮	⋮
回復剤	1
爆弾	2
毒消し	1
⋮	⋮

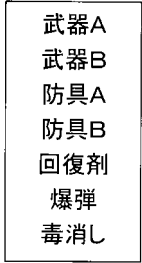
【図 23】

キャラクタの種類	アイテムスロット数
ファイター	30
魔法使い	25
⋮	⋮

【図 20】



【図 21】

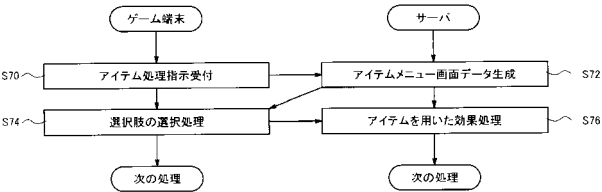


230

【図 24】

キャラクタの種類	ジョブ	アイテムスロット数
ファイター	特性A	30
ファイター	特性B	35
魔法使い	特性C	20
魔法使い	特性D	25
⋮	⋮	⋮

【図 25】



【図 26】

ゲーム上の効果	選択肢
プレイヤーキャラクタの残存HPを回復	回復剤
プレイヤーキャラクタの攻撃力を増加させる	スタミナ剤
プレイヤーキャラクタの防御力を増加させる	バリア
プレイヤーキャラクタの防御力を増加させる	毒消し
敵キャラクタ全体にダメージを与える	爆弾
敵キャラクタの攻撃力を低下させる	痺れ剤
敵キャラクタの防御力を低下させる	睡眠剤
ターン数を増やす	指輪
⋮	⋮

【図 2 7】

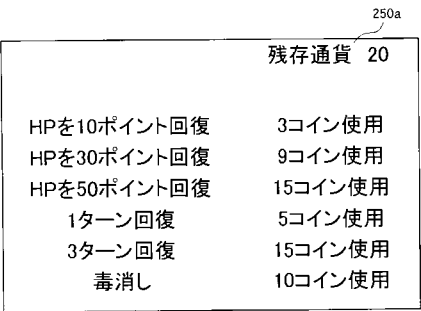


240

【図 2 8】

装備	連続して選択された攻撃パネル数					
	1～9	10～14	15～17	17～19	20～23	24～29
武器A	5%	4%	2%	0%	0%	0%
武器B	2%	6%	5%	2%	0%	0%
...
武器Z	0%	0%	0%	2%	5%	15%
防具A	5%	4%	2%	0%	0%	0%
防具B	2%	6%	5%	2%	0%	0%
...
防具Z	0%	0%	0%	2%	5%	15%
回復剤	50%	45%	40%	10%	10%	5%
スタミナ剤	10%	8%	5%	2%	2%	0%
バリア	5%	8%	12%	10%	10%	5%
...

【図 3 1】

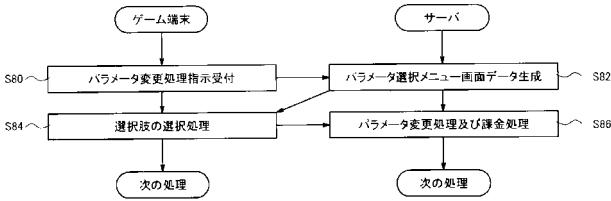


250

【図 3 2】

ユーザID	残存通貨
ユーザ01	20
ユーザ02	50
ユーザ03	100

【図 2 9】



【図 3 0】

ゲーム上の効果	選択技	消費通貨
プレイヤーキャラクタの残存HPを10回復	HPを10ポイント回復	3
プレイヤーキャラクタの残存HPを30回復	HPを30ポイント回復	9
プレイヤーキャラクタの残存HPを100回復	HPを50ポイント回復	15
ターン数を1増やす	1ターン回復	5
ターン数を3増やす	3ターン回復	15
異常状態を回復	毒消し	10
...

【図 3 3】

