

(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2025-55559
(P2025-55559A)

(43)公開日

令和7年4月8日(2025.4.8)

(51)Int. Cl.

A 6 3 F 13/5378 (2014.01)
A 6 3 F 13/53 (2014.01)
A 6 3 F 13/52 (2014.01)
A 6 3 F 13/537 (2014.01)
A 6 3 F 13/5375 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/5378
A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/537
A 6 3 F 13/5375

テーマコード(参考)

審査請求有 請求項の数 13 OL (全 20 頁)

(21)出願番号 特願2023-164908(P2023-164908)

(22)出願日 令和5年9月27日(2023.9.27)

(71)出願人 509070463

株式会社コロブラ
東京都港区赤坂九丁目7番2号

(74)代理人 110001416

弁理士法人信栄事務所

(72)発明者 松原 夏葉

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社
コロブラ内

(54)【発明の名称】プログラム及び情報処理システム

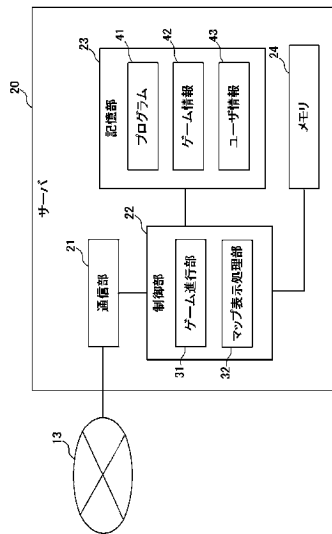
(57)【要約】

【課題】表示されるマップ画像を、より有効活用する。

【解決手段】プログラムは、コンピュータに、ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示させ、前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示させ、前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第1アイコンを表示させ、前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の前記第1アイコンの表示態様を変化させる。

【選択図】図2

FIG.2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

コンピュータに、
ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示させ、
前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示させ、
前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第 1 アイコンを表示させ、
前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の
前記第 1 アイコンの表示態様を変化させる、プログラム。

【請求項 2】

コンピュータに、前記ユーザの操作対象の索敵範囲を示す情報を、前記マップ画像上に
表示させる、請求項 1 に記載のプログラム。 10

【請求項 3】

コンピュータに、前記ユーザの操作対象の移動方向を示す情報を、前記マップ画像上に
表示させる、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】

コンピュータに、複数の操作対象をそれぞれ示す複数の前記第 1 アイコンを前記マップ
画像上に表示させ、

複数の前記第 1 アイコンは、それぞれ、対応する複数の操作対象の前記ゲームにおける
プレイ状況に応じて、表示態様を変化させる、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記マップ画像の縮尺が変更される場合、前記マップ画像の中心位置が変化する、請求
項 1 に記載のプログラム。 20

【請求項 6】

コンピュータに、前記ゲームエリアにおける前記ユーザの操作対象以外のオブジェクト
を示す第 2 アイコンを、前記マップ画像上に表示させ、

前記マップ画像の縮尺が変更される場合、前記マップ画像上に表示される前記第 2 アイ
コンの種類が変化する、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記マップ画像に表示される前記ゲームエリアが前記ユーザの操作対象の索敵範囲と一
致するように、前記マップ画像の縮尺を変更可能である、請求項 1 に記載のプログラム。 30

【請求項 8】

前記第 1 アイコンの表示態様の変化は、リアルタイムまたは所定の間隔で行われる、請
求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 9】

コンピュータに、前記ゲームにおけるプレイ状況として、前記ユーザの操作対象の前記
ゲームのプレイ中における戦績、または前記ゲームにおけるステータスに応じて、前記第
1 アイコンの表示態様を変化させる、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 10】

コンピュータに、前記ユーザの操作対象が前記ゲームにおける他のオブジェクトに対し
て影響を与えることのできる範囲を示す情報を、前記マップ画像上に表示させる、請求項
1 に記載のプログラム。 40

【請求項 11】

前記ユーザの操作対象が他のオブジェクトに対して与えることのできる影響は、前記ユ
ーザの操作対象からの距離に応じて複数の段階に分かれて設定されており、

コンピュータに、複数の前記段階にそれぞれ対応する複数の範囲を、前記マップ画像上
に認識可能に表示させる、請求項 10 に記載のプログラム。

【請求項 12】

前記ユーザの操作対象が所定条件を満たす場合、前記ユーザは前記所定条件が満たされ
る前とは異なる視点から前記ゲームエリアへ影響を与えることができ、

コンピュータに、前記ゲームエリアへの前記影響の範囲を、前記マップ画像上に表示さ 50

せる、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 13】

1 または複数の情報処理装置を備える情報処理システムであって、
ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示し、
前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示し、
前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第 1 アイコンを表示し、
前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の
前記第 1 アイコンの表示態様を変化させる、情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本開示は、プログラム及び情報処理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ゲーム装置の画面に、ユーザ、またはユーザによって操作されるキャラクタが存在するエリアのマップ画像を表示する技術が開発されている。例えば、特許文献 1 には、複数のエリアを含む地図を画面に表示させることのできるゲーム装置であって、ゲームのスコアのランキングを示すランキング情報をエリアごとに管理し、選択されたエリアのランキング情報に応じたアイコンを、地図上における当該エリアに表示するゲーム装置が開示されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 111190 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

表示されるマップ画像を、より有効活用することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

30

本開示に示す一実施形態に係るプログラムは、
コンピュータに、
ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示させ、
前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示させ、
前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第 1 アイコンを表示させ、
前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の
前記第 1 アイコンの表示態様を変化させる。

【0006】

本開示に示す一実施形態に係る情報処理システムは、
1 または複数の情報処理装置を備える情報処理システムであって、
ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示し、
前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示し、
前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第 1 アイコンを表示し、
前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の
前記第 1 アイコンの表示態様を変化させる。

40

【発明の効果】

【0007】

本開示によれば、表示されるマップ画像を、より有効活用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

50

【図 1】図 1 は、本開示の実施形態に係る情報処理システムの構成を示す図である。

【図 2】図 2 は、本開示の実施形態に係るサーバの構成を示すブロック図である。

【図 3】図 3 は、図 1 に示す端末の表示領域に表示されるプレイ画面の一例を示す図である。

【図 4】図 4 は、図 1 に示す端末の表示領域に表示されるプレイ画面の他の一例を示す図である。

【図 5】図 5 は、図 2 に示すマップ表示処理部による、マップ画像におけるアイコンの表示態様の变化を説明するための図である。

【図 6】図 6 は、図 2 に示すサーバが、マップ画像におけるキャラクタのアイコンの表示態様を変更する際の動作の流れを説明するためのフローチャートである。

10

【図 7】図 7 は、図 2 に示すマップ表示処理部によってマップ画像に表示されるアイコンの種類の一列を示す図である。

【図 8】図 8 は、図 1 に示す端末の表示領域に表示されるプレイ画面の他の一例を示す図である。

【図 9】図 9 は、図 8 に示す第 1 の影響範囲及び第 2 の影響範囲の変形例を示す図である。

【図 10】図 10 は、図 8 に示すプレイ画面における第 1 の影響範囲及び第 2 の影響範囲がマップ画像に表示されている状態の一例を示す図である。

【図 11】図 11 は、図 1 に示す端末の表示領域に表示されるプレイ画面の他の一例を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、この技術的思想の実施形態について図面を参照しながら詳細に説明する。以下の説明では、同一の部品等には同一の符号を付してある。それらの名称及び機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。

【0010】

[情報処理システムの構成]

図 1 は、本開示の実施形態に係る情報処理システム 1 の構成を示す図である。図 1 に示すように、情報処理システム 1 は、複数のユーザがそれぞれ使用する複数の端末 10 と、サーバ (コンピュータ) 20 とを含み、これらの装置がネットワーク 13 を介して互いに通信可能に接続されている。

30

【0011】

端末 10 は、スマートフォン、ファブレットまたはタブレットなどである。端末 10 は、携帯型の端末であってもよいし、身体に装着させるウェアラブルデバイス、PC (Personal Computer) またはゲーム機等の設置型の端末であってもよい。ユーザによって端末 10 が操作されると、サーバ 20 と当該端末 10 との間でゲームに関するデータが送受信される。これにより、ユーザは、ゲームのプレイを行うことができる。

【0012】

サーバ 20 は、ゲームをプレイする各ユーザのゲームに関連する各種データを管理したり、各ユーザのゲームの進行に応じて、画像、音声、テキスト、及びその他のデータを端末 10 へ送信したりする。また、サーバ 20 は、例えば、マルチプレイに参加する複数のユーザを特定し、各ユーザの端末 10 と通信することにより、マルチプレイでゲームをプレイする環境を各ユーザに提供することができる。

40

【0013】

[サーバの構成]

図 2 は、本開示の実施形態に係るサーバ 20 の構成を示すブロック図である。サーバ 20 は、通信部 21 と、制御部 22 と、記憶部 23 と、メモリ 24 とを備える。

【0014】

通信部 21 は、サーバ 20 が端末 10 などの外部の通信機器と通信するためのインタフェースとして機能する。例えば、通信部 21 は、制御部 22 によってゲームのプレイ画面

50

の画面データが生成されると、当該画面データを制御部 2 2 から受けて端末 1 0 へ送信する。また、通信部 2 1 は、端末 1 0 に対するユーザの操作内容を示す操作情報を当該端末 1 0 から受信すると、当該操作情報を制御部 2 2 へ出力する。

【 0 0 1 5 】

記憶部 2 3 は、H D D (Hard Disk Drive) またはフラッシュメモリ等の記憶装置を含む。具体的には、記憶部 2 3 には、プログラム 4 1、ゲーム情報 4 2 及びユーザ情報 4 3 等が保存されている。

【 0 0 1 6 】

プログラム 4 1 は、サーバ 2 0 が各種処理を実行するためのプログラムである。ゲーム情報 4 2 は、プレイ画面の生成に用いられる情報、及びプレイ画面に含まれる各種オブジェクトの生成に用いられる情報などを含む。

【 0 0 1 7 】

ユーザ情報 4 3 は、ゲームをプレイするユーザに関する情報を含む。具体的には、ユーザ情報 4 3 は、各端末 1 0 の識別情報、各ユーザの識別情報、及びその他の情報を含む。

【 0 0 1 8 】

メモリ 2 4 は、R O M (Read Only Memory) または R A M (Random Access Memory) 等の記憶装置を含む。メモリ 2 4 には、制御部 2 2 の動作に伴って生成された各種データが一時的に保存される。例えば、メモリ 2 4 には、ユーザが操作するキャラクタ、当該キャラクタに装備されるアイテム、及び各ユーザが保有する仮想通貨など、ユーザの各種ゲーム媒体に関するゲーム媒体情報などが保存される。

【 0 0 1 9 】

制御部 2 2 は、例えば、C P U (Central Processing Unit)、M P U (Micro Processing Unit) または G P U (Graphics Processing Unit) 等を含むプロセッサである。制御部 2 2 は、プログラム 4 1 に従って動作することにより、ゲーム進行部 3 1 と、マップ表示処理部 3 2、としての機能を発揮する。

【 0 0 2 0 】

ゲーム進行部 3 1 は、通信部 2 1 経由で受信した端末 1 0 の操作情報に基づいて、ゲームの進行に関する各種処理を行う。例えば、ゲーム進行部 3 1 は、ユーザが操作するキャラクタの移動、ゲームにおけるイベントの進行、ゲームに登場する他のキャラクタや建物などのオブジェクトの生成や制御、及びプレイ画面の画面データの生成などを行う。

【 0 0 2 1 】

マップ表示処理部 3 2 は、ユーザがプレイ中のゲームのゲームエリアを示すマップ画像を生成する。マップ表示処理部 3 2 により生成されたマップ画像は、ゲーム進行部 3 1 により生成されたプレイ画面の画面データと共に、通信部 2 1 を介してユーザの端末 1 0 へ送信される。

【 0 0 2 2 】

[プログラムの動作例]

(ゲームの概要)

図 1 に示す情報処理システム 1 は、一例として、複数のユーザが同時に参加することのできるゲームであって、特定のアイテムを取り合う対戦形式のゲームを提供する。具体的には、情報処理システム 1 により提供されるゲームは、複数のユーザがそれぞれ操作する複数のキャラクタが 1 つのチームとなり、所定時間内においてチームで保有することのできた特定のアイテム (以下、「対象アイテム」と称する) の数を競うチーム対抗形式のゲームである。

【 0 0 2 3 】

キャラクタは、当該キャラクタが保有するアイテムや能力を用いることにより、敵チームのキャラクタに攻撃ダメージを与えたり、味方チームのキャラクタの体力パラメータを回復させたりするなど、他のキャラクタに対して影響を与えることができる。

【 0 0 2 4 】

また、キャラクタは、攻撃ダメージを受けると体力パラメータが減少し、体力パラメー

10

20

30

40

50

タがゼロになった場合、例えば、対象アイテムの数を競うバトルから脱落する。また、キャラクターがバトルから脱落した場合、当該キャラクターが保有していた対象アイテムの一部または全部は、消滅するか、または当該キャラクターが脱落直前に位置していた場所に置かれる。

【 0 0 2 5 】

バトルにおいて勝利したチームの各キャラクターには、報酬が付与されてもよい。報酬は、例えば、経験値、ポイント、アイテムまたはコインなどのゲーム媒体である。

【 0 0 2 6 】

図 3 は、図 1 に示す端末 1 0 の表示領域 5 1 に表示されるプレイ画面 6 1 の一例を示す図である。ユーザが端末 1 0 を用いてゲームをプレイすると、当該端末 1 0 の表示領域 5 1 には、図 3 に示すようなプレイ画面 6 1 が表示される。

10

【 0 0 2 7 】

プレイ画面 6 1 には、ユーザにより操作されるユーザキャラクター（操作対象）6 2 が含まれる。また、ユーザキャラクター 6 2 が位置するゲームエリアのマップ画像 6 3、及び、ユーザキャラクター 6 2 を移動させるための操作子 6 4 が、プレイ画面 6 1 に重畳表示される。

【 0 0 2 8 】

操作子 6 4 は、ユーザキャラクター 6 2 を移動させる移動操作の入力を受け付けるための仮想的なコントローラである。ユーザは、操作子 6 4 の中央にある円状部をドラッグすることで、ドラッグした方向にユーザキャラクター 6 2 を移動させることができる。図 3 に示す操作子 6 4 は一例であり、他の形状や入力態様を採用してもよい。

20

【 0 0 2 9 】

マップ画像 6 3 は、ユーザが操作子 6 4 を操作する際に、当該ユーザの手が重ならない位置に表示されている。図 3 に示す例では、操作子 6 4 がプレイ画面 6 1 の左下の領域に表示されており、マップ画像 6 3 がプレイ画面 6 1 の左上の領域に表示されている。

【 0 0 3 0 】

また、マップ画像 6 3 において、ゲームエリアに存在するキャラクターを示すアイコン（第 1 アイコン）7 1 が表示されている。アイコン 7 1 には、ユーザが操作するユーザキャラクター 6 2 を示すアイコン 7 1 A、及び他のユーザが操作するキャラクターのアイコン 7 1 B が含まれる。ユーザは、マップ画像 6 3 に表示されるアイコン 7 1 を見ることで、ゲームエリアにおけるユーザキャラクター 6 2 と他のキャラクターとの位置関係を確認することができる。

30

【 0 0 3 1 】

各アイコン 7 1 には、対応するキャラクターの移動方向を示す情報が含まれている。具体的には、各アイコン 7 1 は、図 3 に示すように、対応するキャラクターの移動方向に向かって先細りした形状を有している。このため、ユーザは、マップ画像 6 3 に表示されるアイコン 7 1 を見ることで、ユーザキャラクター 6 2 を含む各キャラクターの移動方向を確認することができる。なお、アイコン 7 1 の形状は、図 3 に示すような形状に限定されず、四角形や円形などであってもよい。

【 0 0 3 2 】

（マップ画像）

（ a ）拡大表示

マップ画像 6 3 は、例えば、拡大表示と、縮小表示との 2 段階に縮尺を変更可能である。例えば、ユーザが端末 1 0 に対してマップ画像 6 3 を選択する操作を行うと、マップ画像 6 3 の縮尺が拡大表示と縮小表示との間で切り替わる。

40

【 0 0 3 3 】

図 3 は、マップ画像 6 3 が拡大表示されている状態を示している。マップ画像 6 3 が拡大表示されている場合、マップ画像 6 3 の中心に、ユーザキャラクター 6 2 を示すアイコン 7 1 A が表示される。

【 0 0 3 4 】

50

また、マップ画像 6 3 が拡大表示されている場合、例えば、ユーザキャラクタ 6 2 の索敵範囲と同じ領域がマップ画像 6 3 に表示されるように、マップ画像 6 3 の縮尺が調整されている。このため、ユーザは、拡大表示されているマップ画像 6 3 を見ることで、ユーザキャラクタ 6 2 の索敵範囲における他のキャラクタの位置などを確認することができる。

【 0 0 3 5 】

(b) 縮小表示

図 4 は、図 1 に示す端末 1 0 の表示領域 5 1 に表示されるプレイ画面 6 1 の他の一例を示す図である。図 4 は、マップ画像 6 3 が縮小表示された状態を示している。

【 0 0 3 6 】

縮小表示のマップ画像 6 3 の表示位置は、図 3 に示す拡大表示のマップ画像 6 3 の表示位置と同じである。また、縮小表示のマップ画像 6 3 では、図 3 に示す拡大表示のマップ画像 6 3 と同様に、ユーザキャラクタ 6 2 を示すアイコン 7 1 A、及び他のキャラクタのアイコン 7 1 B が表示されている。

【 0 0 3 7 】

マップ画像 6 3 が縮小表示されている場合、例えば、ゲームエリアの全域がマップ画像 6 3 に表示されるように、マップ画像 6 3 の縮尺が調整されている。このため、縮小表示のマップ画像 6 3 では、ゲームエリアの中心がマップ画像 6 3 の中心に位置している。なお、縮小表示のマップ画像 6 3 の中心は、ゲームエリアの中心に限定されない。

【 0 0 3 8 】

このように、縮小表示のマップ画像 6 3 では、ゲームエリアの全域が表示されるため、ユーザは、マップ画像 6 3 を見ることで、ゲームエリアの全域にわたり、ゲームエリアの地形や、ユーザキャラクタ 6 2 を含む複数のキャラクタの位置関係を把握することができる。

【 0 0 3 9 】

また、マップ画像 6 3 には、ユーザキャラクタ 6 2 の索敵範囲を示す情報が含まれている。具体的には、マップ画像 6 3 において、ユーザキャラクタ 6 2 を示すアイコン 7 1 A の周囲には、ユーザキャラクタ 6 2 の索敵範囲を示す索敵範囲マーク 7 7 が表示されている。これにより、ユーザは、マップ画像 6 3 を見ることで、ユーザキャラクタ 6 2 の索敵範囲を確認することができる。

【 0 0 4 0 】

なお、マップ画像 6 3 は、拡大表示と縮小表示との 2 段階で縮尺が変更されるものに限定されず、3 段階以上の縮尺に変更可能であってもよい。

【 0 0 4 1 】

[マップ画像の詳細]

(キャラクタを示すアイコンの表示態様の变化)

(a) 概要

再び図 2 を参照して、サーバ 2 0 におけるマップ表示処理部 3 2 は、ユーザキャラクタ 6 2 のゲームにおけるプレイ状況に応じて、マップ画像 6 3 上のアイコン 7 1 A の表示態様を変化させる。

【 0 0 4 2 】

図 5 は、図 2 に示すマップ表示処理部 3 2 による、マップ画像 6 3 におけるアイコン 7 1 A の表示態様の变化を説明するための図である。ここでは、一例として、チームごとの対象アイテムの数を競うバトル中において、図 5 の左側に示すような拡大表示のマップ画像 6 3 が端末 1 0 に表示されているとする。

【 0 0 4 3 】

そして、例えば、ユーザキャラクタ 6 2 が、対象アイテムの保有数が所定数以上であるという第 1 条件を満たし、かつチーム内において対象アイテムの保有数が最も多いキャラクタであるという第 2 条件を満たしたとする。このような場合、図 5 の右側に示すように、マップ画像 6 3 において、ユーザキャラクタ 6 2 を示すアイコン 7 1 A の表示態様が変

10

20

30

40

50

化する。図 5 に示す例では、アイコン 7 1 A は、矢印の先端のような先細りした形状から、王冠の形状に変化している。

【 0 0 4 4 】

ユーザキャラクタ 6 2 に限らず、ユーザキャラクタ 6 2 以外の他のキャラクタが上記の第 1 条件及び第 2 条件を満たした場合についても同様に、当該キャラクタを示すアイコン 7 1 B の表示態様に変化する。

【 0 0 4 5 】

なお、第 1 条件及び第 2 条件を満たすキャラクタが複数存在する場合、マップ画像 6 3 において、これら複数のキャラクタをそれぞれ示す複数のアイコン 7 1 の表示態様に変化してもよい。

【 0 0 4 6 】

また、第 1 条件及び第 2 条件を満たすキャラクタの体力パラメータがゼロになり、当該キャラクタがバトルから脱落した場合、当該キャラクタを示すアイコン 7 1 はマップ画像 6 3 から消える。そして、この場合、例えば、当該キャラクタが所属していたチームに所属する他のキャラクタが第 1 条件及び第 2 条件を満たす場合、当該他のキャラクタを示すアイコン 7 1 の表示態様に変化する。

【 0 0 4 7 】

このように、キャラクタのゲームにおけるプレイ状況に応じたアイコン 7 1 の表示態様の変化は、リアルタイムまたは所定の間隔で行われる。これにより、ユーザは、マップ画像 6 3 を見ることで、自身が操作するユーザキャラクタ 6 2 や他のユーザが操作するキャラクタのゲームにおける現在のプレイ状況を把握することができる。

【 0 0 4 8 】

特に、プレイ画面 6 1 に表示されていないキャラクタ等のオブジェクトの位置や、ゲームエリアの地形を把握するため、主にマップ画像 6 3 に視線を向けながらゲームをプレイするユーザがいる。このようなユーザにとっては、マップ画像 6 3 において各キャラクタの現在のプレイ状況を把握することができるため、マップ画像 6 3 をより一層有効活用することができる。

【 0 0 4 9 】

なお、ゲームエリアに存在する複数のキャラクタは、互いに別々のユーザにより操作させるキャラクタであってもよいし、同一のユーザにより操作されるキャラクタであってもよい。

【 0 0 5 0 】

(b) 変形例

ゲームエリアに存在するキャラクタが、上記の第 1 条件及び第 2 条件の両方を満たす場合に限定されず、例えば、第 1 条件及び第 2 条件のいずれか一方を満たす場合に、マップ画像 6 3 における当該キャラクタを示すアイコン 7 1 の表示態様に変化してもよい。また、第 1 条件及び第 2 条件を満たすキャラクタがバトルから脱落した場合に限られず、当該キャラクタが第 1 条件及び第 2 条件の少なくとも一方を満たさなくなった場合に、マップ画像 6 3 における当該キャラクタを示すアイコン 7 1 の表示態様に変化してもよい。

【 0 0 5 1 】

また、対象アイテムの保有数以外のプレイ状況に応じて、キャラクタを示すアイコンの表示態様に変化してもよい。例えば、キャラクタのゲームのプレイ中における戦績、ゲームにおけるステータス、または装備しているアイテムなどに応じて、当該キャラクタを示すアイコン 7 1 の表示態様に変化してもよい。キャラクタの戦績には、敵キャラクタの撃墜数や、敵キャラクタに与えた攻撃ダメージに応じたスコアなどが含まれる。また、キャラクタのステータスには、キャラクタが毒状態であることや、キャラクタが特別な技を出すことのできる状態であることなどが含まれる。

【 0 0 5 2 】

また、同じバトルに参加している全てのユーザの端末 1 0 において、マップ画像 6 3 におけるキャラクタのアイコンの表示態様が共通して変化する構成に限定されない。例えば

10

20

30

40

50

、バトルに参加している一部のユーザの端末10においてのみ、マップ画像63におけるキャラクターのアイコンの表示態様に変化してもよい。

【0053】

具体的には、ユーザキャラクター62が敵のキャラクターを倒した場合、ユーザキャラクター62を操作するユーザの端末10においてのみ、倒された敵のキャラクターのアイコンがドロクロマークなどに変化してもよい。また、例えば、キャラクターが毒状態になった場合、当該キャラクターの味方チームに所属する各ユーザの端末10においてのみ、当該キャラクターのアイコンが毒状態に応じた表示態様に変化するなど、キャラクター間の関係性を考慮した表示が行われてもよい。

【0054】

このように、ゲームのプレイ中におけるキャラクターの戦績やステータスに応じて、マップ画像63における当該キャラクターを示すアイコン71の表示態様に変化することにより、ユーザは、マップ画像63を見ることで、各キャラクターの戦績やステータスを確認することができる。特に、主にマップ画像63に視線を向けながらゲームをプレイするユーザにとっては、マップ画像63において各キャラクターの現在の戦績やステータスを把握することができるため、マップ画像63をより一層有効活用することができる。

【0055】

また、アイコン71の表示態様の変化は、アイコン71の形状の変化に限らず、例えば、アイコン71の色の変化などでもよい。また、図5では、拡大表示のマップ画像63を示しているが、上記のようなアイコン71の表示態様の変化は、縮小表示のマップ画像63においても同様である。

【0056】

また、アイコンの表示態様に変化したキャラクターを操作するユーザには、当該キャラクターが所属するチームがバトルにおいて勝利した場合、同じチームに所属する他のキャラクターを操作するユーザに付与される報酬よりも高い報酬が付与されてもよい。

【0057】

(c) 動作の流れ

図6は、図2に示すサーバ20が、マップ画像63におけるキャラクターのアイコン71の表示態様を変更する際の動作の流れを説明するためのフローチャートである。図1、図2及び図6を参照して、まず、ユーザが端末10を操作してゲームを開始すると、端末10は、ユーザによる操作内容を示す操作情報をサーバ20へ送信し、サーバ20は、端末10から送信された当該操作情報を受信する(ステップS11)。

【0058】

次に、サーバ20におけるゲーム進行部31は、プレイ画面61の画面データを生成し、マップ表示処理部32は、マップ画像63を生成する。そして、生成されたプレイ画面61の画面データ及びマップ画像63が、端末10へ送信される(ステップS12)。これにより、端末10の表示領域51には、マップ画像63が重畳表示されたプレイ画面61が表示される。このようなプレイ画面61及びマップ画像63の表示は、例えばユーザがゲームを終了させるまで継続して行われる。

【0059】

次に、ユーザは、対象アイテムの保有数を競うバトルを開始したとする。この場合、サーバ20におけるゲーム進行部31は、例えば、常時または所定の時間間隔で、当該バトルに参加している各キャラクターの対象アイテムの保有数を確認し、対象アイテムの保有数が所定数以上であるキャラクターがいるか否かを判断する(ステップS13)。

【0060】

次に、ゲーム進行部31は、対象アイテムの保有数が所定数以上であるキャラクターがいると判断した場合(ステップS13において「YES」)、当該キャラクターが所属するチームの中で対象アイテムの保有数が最も多いキャラクターを特定する(ステップS14)。

【0061】

次に、マップ表示処理部32、マップ画像63に表示されている複数のアイコン71の

10

20

30

40

50

うち、ゲーム進行部 3 1 により特定されたキャラクタを示すアイコン 7 1 の表示態様を変更する（ステップ S 1 5）。そして、ゲーム進行部 3 1 及びマップ表示処理部 3 2 は、例えばバトルが終了するまでの間、ステップ S 1 3 からステップ S 1 5 までの動作を繰り返す。

【 0 0 6 2 】

また、ゲーム進行部 3 1 は、ステップ S 1 3 において、対象アイテムの保有数が所定数以上であるキャラクタがいないと判断した場合（ステップ S 1 3 において「NO」）、ステップ S 1 4 及びステップ S 1 5 の処理を行わず、再びステップ S 1 3 に戻る。

【 0 0 6 3 】

このように、キャラクタのプレイ状況に応じてマップ画像 6 3 のアイコン 7 1 の表示態様が変化することにより、ユーザにおいては、例えば、ユーザキャラクタ 6 2 がチーム内で最も対象アイテムを保有していることを把握することができる。また、当該ユーザと同じチームである他のユーザは、当該ユーザが敵キャラクタから狙われないように守ることで、チームでの対象アイテムの保有数を維持することができる。

【 0 0 6 4 】

さらに、敵チームに属する他のユーザにおいては、マップ画像 6 3 を見ることで、当該ユーザのユーザキャラクタ 6 2 を攻撃対象とすることで、当該ユーザが属するチームの対象アイテムの保有数を効果的に減少させることができる。

【 0 0 6 5 】

（マップ画像に表示されるアイコンの種類）

再び図 2 を参照して、サーバ 2 0 におけるマップ表示処理部 3 2 は、アイコン 7 1 に加えて、さらに、ユーザにより操作されるキャラクタ以外のオブジェクトを示すアイコン（第 2 アイコン）を、マップ画像 6 3 上に表示させる。このようなアイコンには、アイテムを示すアイコン、ゲームエリアに配置された敵を示すアイコン、アイテムやスキル等が収納されているチェストを示すアイコン、キャラクタが移動の際に用いる道具を示すアイコンなどが含まれる。

【 0 0 6 6 】

図 7 は、図 2 に示すマップ表示処理部 3 2 によってマップ画像 6 3 に表示されるアイコンの種類の一例を示す図である。図 7 に示すように、マップ表示処理部 3 2 は、マップ画像 6 3 の縮尺を変更する場合、当該マップ画像 6 3 上に表示されるアイコンの種類を変更する。

【 0 0 6 7 】

より詳細には、縮小表示のマップ画像 6 3 では、拡大表示のマップ画像 6 3 と比較して、マップ画像 6 3 に表示されるアイコンの種類が少ない。例えば、縮小表示のマップ画像 6 3 では、キャラクタの生存やゲームの進行に関わる種類のオブジェクトに限定して、マップ画像 6 3 にアイコンが表示される。

【 0 0 6 8 】

具体的には、縮小表示のマップ画像 6 3 では、図 4 に示すように、キャラクタを示すアイコン 7 1 に加えて、回復アイテムや攻撃アイテムなどのアイテムを示すアイコン 7 2、及びゲームエリアに配置されている敵を示すアイコン 7 3 などが表示される。

【 0 0 6 9 】

このように、縮小表示のマップ画像 6 3 では、キャラクタの生存やゲームの進行に関わる種類のオブジェクトに限定したアイコンが表示されることにより、マップ画像 6 3 における表示が煩雑化することを避けることができる。

【 0 0 7 0 】

一方、拡大表示のマップ画像 6 3 では、キャラクタの生存やゲームの進行に関わる種類のオブジェクトに加えて、キャラクタによって使用されるオブジェクトのアイコンなども表示される。

【 0 0 7 1 】

具体的には、拡大表示のマップ画像 6 3 では、図 3 に示すように、アイコン 7 1、7 2

10

20

30

40

50

、73に加えて、ワイヤーを示すアイコン74、ワープを示すアイコン75、及びチェストを示すアイコン76などが表示される。なお、拡大表示のマップ画像63における各アイコンの大きさは、縮小表示のマップ画像63における各アイコンの大きさよりも大きく表示されてもよい。

【0072】

このように、拡大表示のマップ画像63では、縮小表示のマップ画像63と比較して多くの種類のオブジェクトのアイコンが表示されるため、ユーザは、マップ画像63を見ることで、ユーザキャラクタ62の索敵範囲における様々な種類のオブジェクトの存在を把握することができる。

【0073】

なお、拡大表示のマップ画像63に表示されるチェストのアイコン76は、当該チェストに収納されているアイテムやスキルがキャラクタによって取得された場合には、マップ画像63から消えるように処理されることが望ましい。これにより、ユーザが、マップ画像63に表示されているチェストまでユーザキャラクタ62まで移動させたにも関わらず、当該チェストから何も取得することができないという事態が生じることを避けることができる。

【0074】

(ユーザキャラクタから他のキャラクタへ影響を与えることのできる範囲の表示)

(a) プレイ画面への表示

図8は、図1に示す端末10の表示領域51に表示されるプレイ画面61の他の一例を示す図である。ユーザキャラクタ62は、上記のとおり、敵チームのキャラクタ65に対して攻撃ダメージを与えたり、味方チームのキャラクタ65の体力パラメータを回復させたりするなど、他のキャラクタ65に対して影響を与えることができる。

【0075】

より詳細には、ユーザキャラクタ62は、他のキャラクタ65に対して攻撃ダメージを与えるためのスキルや、他のキャラクタ65を回復させるためのスキルなど、複数のスキルを保有している。これらのスキルは、ユーザキャラクタ62が所定のアイテムを保有している場合にユーザキャラクタ62に与えられるスキルであってもよいし、保有しているアイテムに関わらずユーザキャラクタ62に予め与えられているスキルであってもよい。

【0076】

各スキルには、他のキャラクタ65に与えることのできる影響が、複数の段階に分かれて設定されている。これら複数の段階は、ユーザキャラクタ62から距離が近いほど、キャラクタ65に与えることの影響が大きくなるように設定されている。

【0077】

図2に示すサーバ20におけるゲーム進行部31は、これら複数の段階が認識可能となるように、プレイ画面61を生成する。図8に示す例では、ユーザキャラクタ62が他のキャラクタ65に攻撃ダメージを与えることのできる範囲として、第1の影響範囲81と、第1の影響範囲81の内側に設定された第2の影響範囲82とが表示されている。

【0078】

第2の影響範囲82にいる敵チームのキャラクタ65に与えることのできる攻撃ダメージは、第1の影響範囲81にいる敵チームのキャラクタ65に与えることのできる攻撃ダメージよりも大きくなる。例えば、第2の影響範囲82にいるキャラクタ65(図8に示すキャラクタ65B)に対する攻撃ダメージは、第1の影響範囲81にいるキャラクタ65(図8に示すキャラクタ65A, 65C, 65D)に対する攻撃ダメージの2倍である。

【0079】

具体的には、ユーザが、表示領域51に表示されている所定ボタンを長押しするなど、所定の操作を行うと、ユーザキャラクタ62のモードが、敵チームのキャラクタ65に攻撃を与えることのできる攻撃モードに変化する。このような場合、プレイ画面61において、ユーザキャラクタ62の周りに第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82が認識可

10

20

30

40

50

能に表示される。

【0080】

これにより、敵チームのキャラクタ65がより多くの攻撃ダメージを受けるように、すなわちキャラクタ65が第2の影響範囲82にできるだけ位置するように、ユーザキャラクタ62の位置を調整したり、攻撃モードの発動タイミングを調整したりするなど、ユーザに対して工夫を行う意欲を湧かせることができる。

【0081】

なお、ユーザキャラクタ62を操作するユーザの端末10における第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82の見え方と、敵であるキャラクタ65を操作する他のユーザの端末10における第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82の見え方との間には、わずかな違いがあることがある。

10

【0082】

このような場合、例えば、キャラクタ65は、当該キャラクタ65を操作する他のユーザが想定する攻撃ダメージよりも大きい攻撃ダメージを受ける場合があり、当該他のユーザにおいて不満が生じる原因となる可能性がある。このため、第1の影響範囲81と第2の影響範囲82との境界や、第1の影響範囲81の外周は、多少あいまいに表示されていてもよい。

【0083】

また、プレイ画面61においては、ユーザキャラクタ62が攻撃ダメージを与えることのできるキャラクタ65に対して、攻撃対象であることを示すマークであるヒットサイト83が表示される。第1の影響範囲81にいるキャラクタ65に表示されるヒットサイト83と、第2の影響範囲82にいるキャラクタ65に表示されるヒットサイト83とは、表示態様が異なってもよい。

20

【0084】

例えば、図8に示す例では、第1の影響範囲81または第2の影響範囲82にいるキャラクタ65には環形状のヒットサイト83が表示されている。また、第2の影響範囲82にいるキャラクタ65Bのヒットサイト83は、第1の影響範囲81にいるキャラクタ65A, 65C, 65Dのヒットサイト83よりも太くまたは大きく表示されている。

【0085】

このようなヒットサイト83は、例えば、ユーザキャラクタ62を操作するユーザの端末10において表示され、他のキャラクタ65を操作するユーザの端末10においては表示されない構成であってもよい。

30

【0086】

なお、第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82は、ユーザキャラクタ62が他のキャラクタ65に攻撃ダメージを与えることのできる範囲に限らず、ユーザキャラクタ62が他のキャラクタ65を回復させることのできる範囲であってもよい。この場合、例えば、ユーザキャラクタ62が回復させることのできる他のキャラクタ65の体力パラメータの増加量は、第1の影響範囲81にいるキャラクタ65よりも、第2の影響範囲82にいるキャラクタ65の方が大きい。

【0087】

(b) 第1の影響範囲及び第2の影響範囲の変形例

第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82は、図8に示すような略半円形状のものに限らず、他の形状を有していてもよい。図9は、図8に示す第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82の変形例を示す図である。

40

【0088】

例えば、図9の(a)に示すように、第1の影響範囲81は、ユーザキャラクタ62を中心として中心角度が180度よりも大きい扇型の形状であり、第2の影響範囲82は、ユーザキャラクタ62を中心として中心角度180度よりも小さい扇型の形状であってもよい。このような場合、第1の影響範囲81の半径及び中心角度、ならびに第2の影響範囲82の中心角度が、予め設定されている。

50

【0089】

また、図9の(b)に示すように、第1の影響範囲81は、ユーザキャラクタ62を中心とした円形状であり、第2の影響範囲82は、ユーザキャラクタ62を中心とした環形状であってもよい。このような場合、第1の影響範囲81の半径、ならびに第2の影響範囲82の外径及び内径が、予め設定されている。

【0090】

また、図9の(c)に示すように、第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82は、長方形形状であってもよい。このような場合、第1の影響範囲81の縦横の長さ、及び第2の影響範囲82の縦横の長さ、及び第1の影響範囲81の遠端や第2の影響範囲82の遠端とユーザキャラクタ62との距離などが、予め設定されている。

【0091】

また、図9の(d)に示すように、第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82は、ユーザキャラクタ62の前方に位置する同心円の円形状であってもよい。このような場合、第1の影響範囲81の半径、第2の影響範囲82の半径、及び第1の影響範囲81の中心とユーザキャラクタ62との距離などが、予め設定されている。

【0092】

(c) マップ画像への表示

第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82は、プレイ画面61だけでなく、マップ画像63においても表示されてもよい。図10は、図8に示すプレイ画面61における第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82がマップ画像63に表示されている状態の一例を示す図である。

【0093】

例えば、図2に示すマップ表示処理部32は、図10に示すように、第1の影響範囲81(図7参照)を示す第1のマーク91、及び第2の影響範囲82(図7参照)を示す第2のマーク92を、マップ画像63に認識可能に表示させる。第1のマーク91及び第2のマーク92は、例えば互いに異なる色で表示される。

【0094】

これにより、ユーザは、マップ画像63を見ることで、ユーザキャラクタ62が他のキャラクタに影響を与えることができる範囲である第1の影響範囲81及び第2の影響範囲82を確認することができる。

【0095】

なお、マップ表示処理部32は、第1のマーク91及び第2のマーク92に加えて、または、第1のマーク91及び第2のマーク92の代わりに、図8に示す各キャラクタ65のヒットサイト83を示すマークをマップ画像63に表示させてもよい。

【0096】

(ユーザキャラクタが所定条件を満たす場合における、ゲームエリアへの影響範囲の表示)

図11は、図1に示す端末10の表示領域51に表示されるプレイ画面61の他の一例を示す図である。図11を参照して、ユーザキャラクタ62が所定条件を満たす場合、ユーザキャラクタ62を操作するユーザの端末10の表示領域51には、当該所定条件が満たされる前とは異なる視点からゲームエリアを見た場合のプレイ画面61が表示される。

【0097】

具体的には、ユーザキャラクタ62の体力パラメータがゼロになり、ユーザキャラクタ62がバトルから脱落したとする。この場合、図2に示すサーバ20のゲーム進行部31は、例えば、ユーザキャラクタ62を操作するユーザの端末10に表示されるプレイ画面61が、ゲームエリアを上空から見下ろすようなプレイ画面61となるように、プレイ画面61を生成する。これにより、当該ユーザの端末10の表示領域51には、図11に示すようなプレイ画面61が表示される。

【0098】

このような状況において、当該ユーザは、ゲームエリアの上空から当該ゲームエリアへ

10

20

30

40

50

影響を与えることができる。例えば、ユーザは、ゲームにおけるアイテムやスキルを発動させることにより、ゲームエリアに存在するキャラクタに対して攻撃ダメージを与えたり、ゲームエリアに存在するキャラクタの体力パラメータを回復させたりすることができる。

【0099】

また、プレイ画面61において、ユーザによるゲームエリアへの影響の範囲が認識可能に表示される。具体的には、ユーザが、ゲームエリアの上空から爆弾101を投下することを選択する操作を行ったとする。このような場合、図11に示すように、爆弾101によってキャラクタに攻撃ダメージを与えることのできる範囲である第3の影響範囲102が、プレイ画面61に表示される。

10

【0100】

第3の影響範囲102は、例えば、爆弾101の投下先を中心とした円形状である。第3の影響範囲102の大きさや形は、ゲームエリアへ投下されるアイテムの種類や、ゲームエリアに配置された橋や建物などのオブジェクトの配置によって変更される。

【0101】

また、第3の影響範囲102は、プレイ画面61だけでなく、マップ画像63においても表示されてもよい。例えば、図2に示すマップ表示処理部32は、図11に示すように、第3の影響範囲102を示す第3のマーク111を、マップ画像63に認識可能に表示させることができる。このように、マップ画像63に第3のマーク111が表示されることにより、ユーザは、マップ画像63を見ることで、ゲームエリアに影響を与えることのできる範囲である第3の影響範囲102を確認することができる。

20

【0102】

主にマップ画像63に視線を向けながらゲームをプレイするユーザにおいては、特に、マップ画像63においてゲームエリアに影響を与えることのできる範囲を把握することができるため、マップ画像63をより一層有効活用することができる。

【0103】

なお、ユーザキャラクタ62が所定条件を満たす場合とは、ユーザキャラクタ62がバトルから脱落した場合に限定されず、例えば、ユーザキャラクタ62が所定のアイテムを使用した場合などであってもよい。

【0104】

また、ユーザは、ゲームエリアへ与える影響として、ゲームエリアに存在するキャラクタに攻撃ダメージを与えるだけでなく、ゲームエリアに存在する味方チームのキャラクタを回復させたりすることができる。この場合、プレイ画面61には、キャラクタを回復させることのできる範囲として、第3の影響範囲102が表示される。

30

【0105】

[付記事項]

本開示の実施形態に係る内容を列記すると以下の通りである。

(項目1)

コンピュータに、

ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示させ、

前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示させ、

前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第1アイコンを表示させ、

前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の前記第1アイコンの表示態様を変化させる、プログラム。

40

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、操作対象のゲームにおけるプレイ状況を確認することができる。このため、表示されるマップ画像を、より有効活用することができる。

【0106】

(項目2)

コンピュータに、前記ユーザの操作対象の索敵範囲を示す情報を、前記マップ画像上に

50

表示させる、項目 1 に記載のプログラム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、操作対象の索敵範囲を確認することができる。

【0107】

(項目 3)

コンピュータに、前記ユーザの操作対象の移動方向を示す情報を、前記マップ画像上に表示させる、項目 1 または項目 2 に記載のプログラム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像に表示されるアイコンを見ることで、操作対象の移動方向を確認することができる。

【0108】

(項目 4)

コンピュータに、複数の操作対象をそれぞれ示す複数の前記第 1 アイコンを前記マップ画像上に表示させ、

複数の前記第 1 アイコンは、それぞれ、対応する複数の操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、表示態様を変化させる、項目 1 から項目 3 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、操作対象であるキャラクタがゲームエリアに複数存在する場合、ユーザは、マップ画像に表示される、各キャラクタを示すアイコンの表示態様を確認することで、各キャラクタのゲームにおけるプレイ状況を把握することができる。

【0109】

(項目 5)

前記マップ画像の縮尺が変更される場合、前記マップ画像の中心位置が変化する、項目 1 から項目 4 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、例えば、マップ画像が拡大表示されている場合には、ユーザの操作対象を示すアイコンをマップ画像の中心とすることにより、ユーザは、マップ画像において、当該操作対象の周りの詳細な状況を把握することができる。

また、例えば、マップ画像が縮小表示されている場合には、ゲームエリアの中心をマップ画像の中心とすることにより、ユーザは、マップ画像において、ゲームエリアの全域にわたり、ゲームエリアの地形や複数のキャラクタの位置などを把握することができる。

【0110】

(項目 6)

コンピュータに、前記ゲームエリアにおける前記ユーザの操作対象以外のオブジェクトを示す第 2 アイコンを、前記マップ画像上に表示させ、

前記マップ画像の縮尺が変更される場合、前記マップ画像上に表示される前記第 2 アイコンの種類が変化する、項目 1 から項目 5 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

これにより、例えば、マップ画像が縮小表示されている場合には、キャラクタの生存やゲームの進行に関わる種類のオブジェクトに限定されたアイコンを表示させることにより、マップ画像における表示が煩雑化することを避けることができる。

また、例えば、マップ画像が拡大表示されている場合には、マップ画像が縮小表示されている場合と比較して、より多くの種類のオブジェクトを示す第 2 アイコンをマップ画像に表示させることにより、ユーザは、マップ画像において、操作対象の周辺における様々な種類のオブジェクトの存在を把握することができる。

【0111】

(項目 7)

前記マップ画像に表示される前記ゲームエリアが前記ユーザの操作対象の索敵範囲と一致するように、前記マップ画像の縮尺を変更可能である、項目 1 から項目 6 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、操作対象の索敵範囲に存在する敵のキャラクタの位置など、索敵範囲の詳細な情報を得ることができる。

【0112】

10

20

30

40

50

(項目 8)

前記第 1 アイコンの表示態様の変化は、リアルタイムまたは所定の間隔で行われる、項目 1 から項目 7 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、当該ユーザの操作対象や他のユーザの操作対象のゲームにおける現在のプレイ状況を把握することができる。

【 0 1 1 3 】

(項目 9)

コンピュータに、前記ゲームにおけるプレイ状況として、前記ユーザの操作対象の前記ゲームのプレイ中における戦績、または前記ゲームにおけるステータスに応じて、前記第 1 アイコンの表示態様を変化させる、項目 1 から項目 8 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、当該ユーザの操作対象のゲームのプレイ中における戦績やステータスを確認することができる。

【 0 1 1 4 】

(項目 10)

コンピュータに、前記ユーザの操作対象が前記ゲームにおける他のオブジェクトに対して影響を与えることのできる範囲を示す情報を、前記マップ画像上に表示させる、項目 1 から項目 9 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、当該ユーザの操作対象が他のユーザの操作対象などのオブジェクトに対して影響を与えることのできる範囲を確認することができる。

【 0 1 1 5 】

(項目 11)

前記ユーザの操作対象が他のオブジェクトに対して与えることのできる影響は、前記ユーザの操作対象からの距離に応じて複数の段階に分かれて設定されており、

コンピュータに、複数の前記段階にそれぞれ対応する複数の範囲を、前記マップ画像上に認識可能に表示させる、項目 10 に記載のプログラム。

このような構成により、ユーザの操作対象が他のオブジェクトに対して与えることのできる影響が複数の段階に分かれて設定されている場合、これら複数の段階にそれぞれ対応する複数の範囲をマップ画像上で確認することができる。

【 0 1 1 6 】

(項目 12)

前記ユーザの操作対象が所定条件を満たす場合、前記ユーザは前記所定条件が満たされる前とは異なる視点から前記ゲームエリアへ影響を与えることができ、

コンピュータに、前記ゲームエリアへの前記影響の範囲を、前記マップ画像上に表示させる、項目 1 から項目 11 のいずれか 1 つに記載のプログラム。

このような構成により、操作対象が所定条件を満たす場合において、ユーザは、ゲームエリアへ影響を与えることのできる範囲をマップ画像上で確認することができる。

【 0 1 1 7 】

(項目 13)

1 または複数の情報処理装置を備える情報処理システムであって、

ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示し、

前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示し、

前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第 1 アイコンを表示し、

前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の前記第 1 アイコンの表示態様を変化させる、情報処理システム。

このような構成により、ユーザは、マップ画像を見ることで、操作対象のゲームにおけるプレイ状況を確認することができる。このため、表示されるマップ画像を、より有効活用することができる。

【 0 1 1 8 】

10

20

30

40

50

(項目14)

ユーザがプレイ中のゲームのプレイ画面を表示し、
前記プレイ画面にゲームエリアを示すマップ画像を表示し、
前記マップ画像上に前記ユーザの操作対象を示す第1アイコンを表示し、
前記ユーザの操作対象の前記ゲームにおけるプレイ状況に応じて、前記マップ画像上の前記第1アイコンの表示態様を変化させる、情報処理方法。

このような方法により、ユーザは、マップ画像を見ることで、操作対象のゲームにおけるプレイ状況を確認することができる。このため、表示されるマップ画像を、より有効活用することができる。

【0119】

なお、上記の実施形態における制御部22による各動作は、1つのプロセッサによって実行されてもよいし、複数のプロセッサによって実行されてもよい。例えば、制御部22による動作の一部または全部が端末10によって実行されてもよい。

【0120】

また、上記の実施形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更や改良、実施形態の構成の一部の削除、を行うことができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

【符号の説明】

【0121】

1：情報処理システム、10：端末、13：ネットワーク、20：サーバ、21：通信部、22：制御部、23：記憶部、24：メモリ、31：ゲーム進行部、32：マップ表示処理部、41：プログラム、42：ゲーム情報、43：ユーザ情報、51：表示領域、61：プレイ画面、62：ユーザキャラクタ、63：マップ画像、64：操作子、65：キャラクタ、71、71A、71B、72～76：アイコン、77：索敵範囲マーク、81：第1の影響範囲、82：第2の影響範囲、83：ヒットサイト、91：第1のマーク、92：第2のマーク、101：爆弾、102：第3の影響範囲、111：第3のマーク

10

20

【 図 1 】

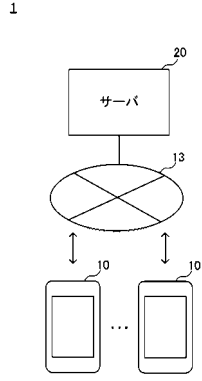


FIG.1

【 図 2 】

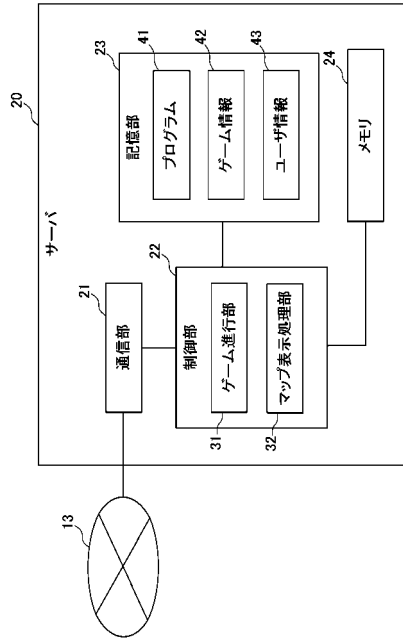


FIG.2

【 図 3 】

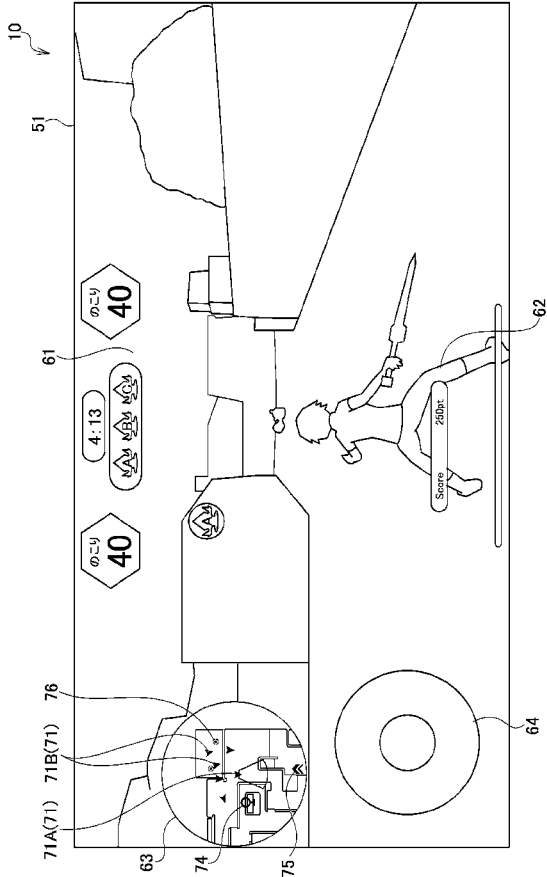


FIG.3

【 図 4 】

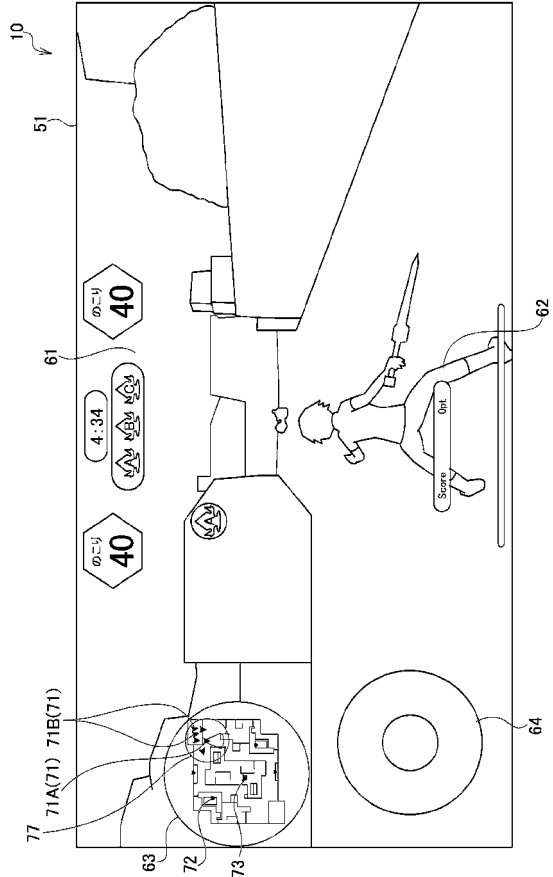


FIG.4

【図5】

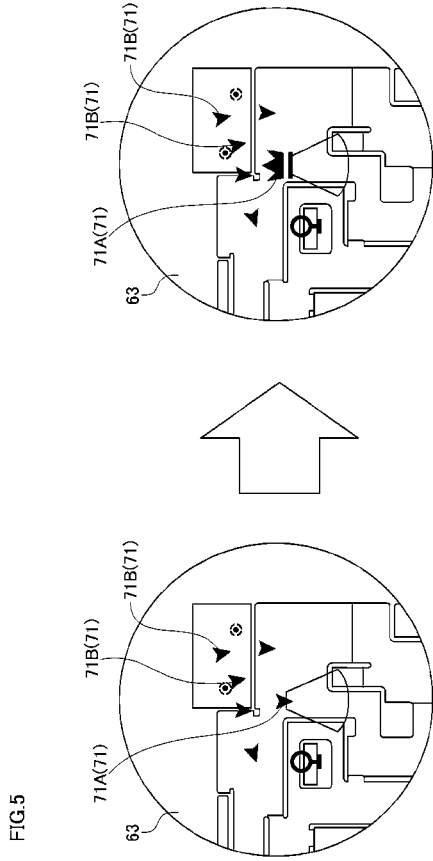


FIG.5

【図6】

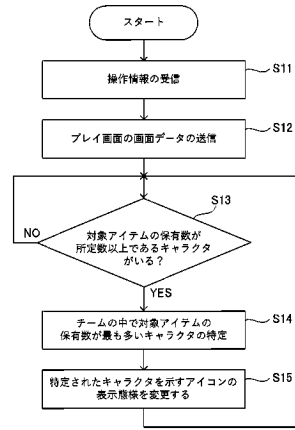


FIG.6

【図7】

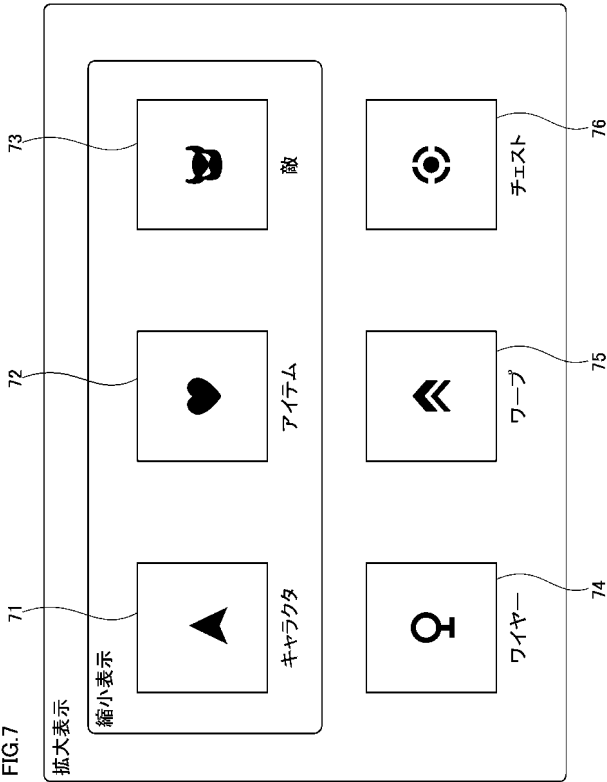


FIG.7

【図8】

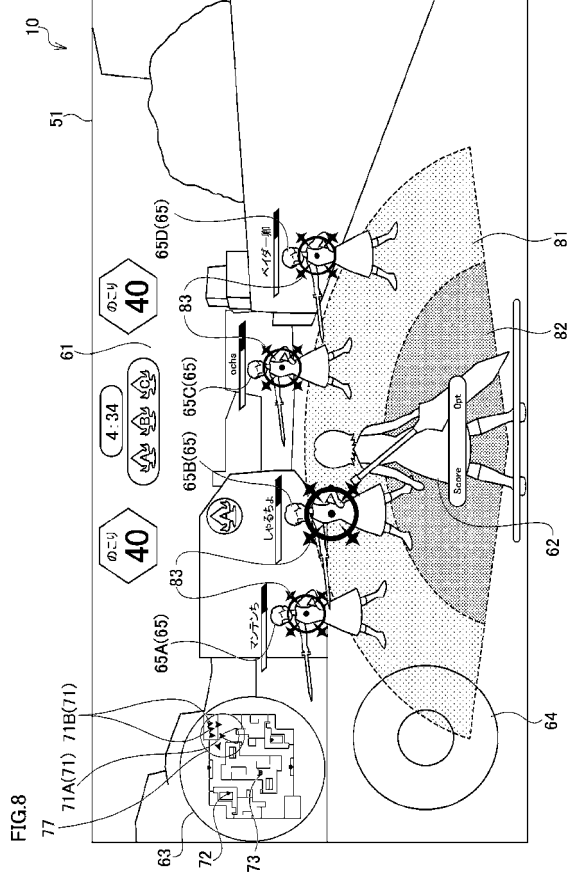


FIG.8

【 図 9 】

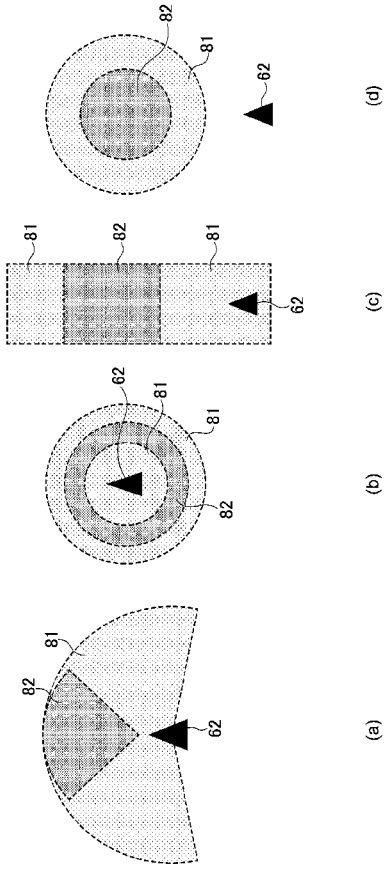
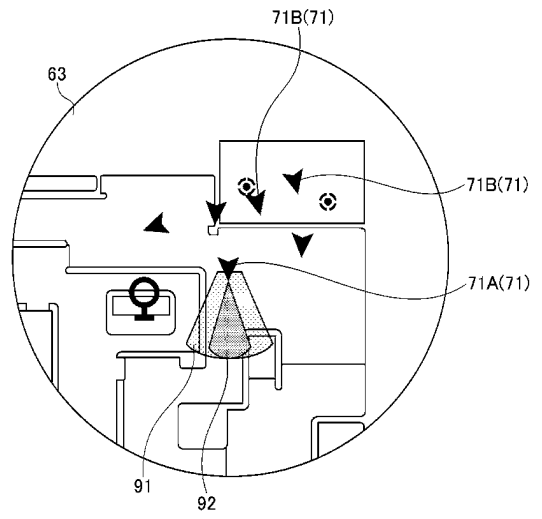


FIG.9

【 図 10 】

FIG.10



【 図 11 】

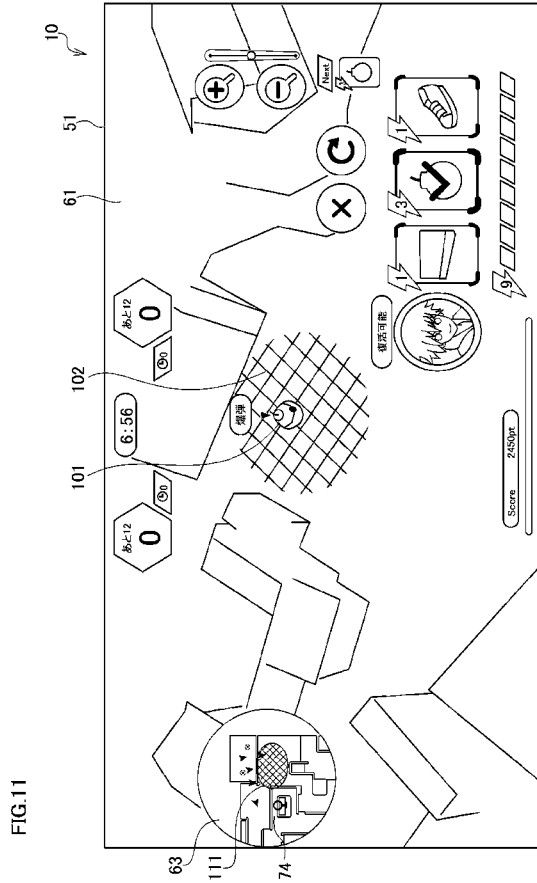


FIG.11