

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7507819号  
(P7507819)

(45)発行日 令和6年6月28日(2024.6.28)

(24)登録日 令和6年6月20日(2024.6.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

A 6 3 F 13/55

請求項の数 20 (全36頁)

(21)出願番号	特願2022-144906(P2022-144906)	(73)特許権者	000233778
(22)出願日	令和4年9月12日(2022.9.12)		任天堂株式会社
(65)公開番号	特開2023-98589(P2023-98589A)		京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地
(43)公開日	令和5年7月10日(2023.7.10)		1
審査請求日	令和5年5月22日(2023.5.22)	(74)代理人	100158780
			弁理士 寺本 亮
		(74)代理人	100121359
			弁理士 小沢 昌弘
		(74)代理人	100130269
			弁理士 石原 盛規
		(72)発明者	佐藤 祐也
			京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地
			1 任天堂株式会社内
		(72)発明者	久保木 崇
			東京都目黒区上目黒 2 - 1 - 1 中目黒
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラム、情報処理システム、情報処理装置、および情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

情報処理装置のコンピュータに、  
第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、  
前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、  
前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、  
前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせた場合、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能でない発動不可状態に遷移させ、  
前記仮想空間内において敵キャラクタを制御させ、  
前記敵キャラクタに攻撃アクションを行わせ、  
前記敵キャラクタの攻撃アクションに基づいて、前記プレイヤーキャラクタにダメージを加え、  
前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合、前記敵キャラクタの前記攻撃アクションに基づくダメージを無効化又は軽減させる、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記コンピュータにさらに、

前記ダメージを無効化又は軽減させた場合に、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から前記発動不可状態に遷移させる、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータにさらに、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態から前記発動不可状態に遷移してから所定時間が経過するまでの間、前記プレイヤーキャラクタを前記発動不可状態に維持させる、請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

情報処理装置のコンピュータに、

第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、

前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、

前記発動可能状態が否かにかかわらず、前記第 3 の操作入力に基づいて、前記所定のアクションとして、攻撃アクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、

前記第 1 の効果は、前記攻撃アクションとともに発生する付加的な攻撃効果である、ゲームプログラム。

【請求項 5】

前記コンピュータにさらに、

複数種類の武器オブジェクトのうちの何れかの武器オブジェクトを前記プレイヤーキャラクタに装備させ、

前記攻撃アクションは、前記プレイヤーキャラクタが装備している武器オブジェクトを用いて攻撃を行うアクションであり、

前記付加的な攻撃効果は、前記プレイヤーキャラクタが装備している武器オブジェクトの種類に応じて異なる性能を有する、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記攻撃効果は、前記仮想空間内の所定の障害オブジェクトを除去する効果を有する、請求項 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータにさらに、

前記仮想空間内において、第 2 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 2 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合に、前記第 2 の操作入力に応じて、第 2 の効果を生じさせる、請求項 1 から 6 の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記コンピュータにさらに、

前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタ及び前記第 2 のノンプレイヤーキャラクタに自動的に戦闘を行わせる、請求項 7 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

プロセッサを備える情報処理システムであって、前記プロセッサは、

第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、

前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、

10

20

30

40

50

前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせた場合、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能でない発動不可状態に遷移させ、  
前記仮想空間内において敵キャラクタを制御し、  
前記敵キャラクタに攻撃アクションを行わせ、  
前記敵キャラクタの攻撃アクションに基づいて、前記プレイヤーキャラクタにダメージを加え、  
前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合、前記敵キャラクタの前記攻撃アクションに基づくダメージを無効化又は軽減させる、情報処理システム。

10

【請求項 10】

前記プロセッサは、さらに、  
前記ダメージを無効化又は軽減させた場合に、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から前記発動不可状態に遷移させる、請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 11】

前記プロセッサは、さらに、  
前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態から前記発動不可状態に遷移してから所定時間が経過するまでの間、前記プレイヤーキャラクタを前記発動不可状態に維持する、請求項 10 に記載の情報処理システム。

【請求項 12】

20

プロセッサを備える情報処理システムであって、前記プロセッサは、  
第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、  
前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、  
前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、  
前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記発動可能状態が否かにかかわらず、前記第 3 の操作入力に基づいて、前記所定のアクションとして、攻撃アクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記第 1 の効果は、前記攻撃アクションとともに発生する付加的な攻撃効果である、情報処理システム。

30

【請求項 13】

前記プロセッサは、さらに、  
複数種類の武器オブジェクトのうちの何れかの武器オブジェクトを前記プレイヤーキャラクタに装備させ、  
前記攻撃アクションは、前記プレイヤーキャラクタが装備している武器オブジェクトを用いて攻撃を行うアクションであり、  
前記付加的な攻撃効果は、前記プレイヤーキャラクタが装備している武器オブジェクトの種類に応じて異なる性能を有する、請求項 12 に記載の情報処理システム。

40

【請求項 14】

前記攻撃効果は、前記仮想空間内の所定の障害オブジェクトを除去する効果を有する、請求項 12 に記載の情報処理システム。

【請求項 15】

前記プロセッサは、さらに、  
前記仮想空間内において、第 2 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、  
前記プレイヤーキャラクタと前記第 2 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合に、前記第 2 の操作入力に応じて、第 2 の効果を生じさせる、請求項 9 から 14 の何れかに記載の情報処理システム。

【請求項 16】

50

前記プロセッサは、さらに、

前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタ及び前記第 2 のノンプレイヤーキャラクタに自動的に戦闘を行わせる、請求項 1 5 に記載の情報処理システム。

【請求項 1 7】

プロセッサを備える情報処理装置であって、前記プロセッサは、

第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、

前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせた場合、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能でない発動不可状態に遷移させ、

前記仮想空間内において敵キャラクタを制御させ、

前記敵キャラクタに攻撃アクションを行わせ、

前記敵キャラクタの攻撃アクションに基づいて、前記プレイヤーキャラクタにダメージを加え、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合、前記敵キャラクタの前記攻撃アクションに基づくダメージを無効化又は軽減させる、情報処理装置。

【請求項 1 8】

情報処理システムにおいて行われる情報処理方法であって、

第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させるステップと、

前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させるステップと、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させるステップと、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせるステップと、

前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせた場合、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能でない発動不可状態に遷移させるステップと、

前記仮想空間内において敵キャラクタを制御するステップと、

前記敵キャラクタに攻撃アクションを行わせるステップと、

前記敵キャラクタの攻撃アクションに基づいて、前記プレイヤーキャラクタにダメージを加えるステップと、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合、前記敵キャラクタの前記攻撃アクションに基づくダメージを無効化又は軽減させるステップと、を含む、情報処理方法。

【請求項 1 9】

プロセッサを備える情報処理装置であって、前記プロセッサは、

第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、

前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前

10

20

30

40

50

記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記発動可能状態か否かにかかわらず、前記第 3 の操作入力に基づいて、前記所定のアクションとして、攻撃アクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせ、  
前記第 1 の効果は、前記攻撃アクションとともに発生する付加的な攻撃効果である、情報処理装置。

【請求項 20】

情報処理システムにおいて行われる情報処理方法であって、  
第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させるステップと、

前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させるステップと、

前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させるステップと、

前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせるステップと、  
前記発動可能状態か否かにかかわらず、前記第 3 の操作入力に基づいて、前記所定のアクションとして、攻撃アクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせるステップと、を含み、  
前記第 1 の効果は、前記攻撃アクションとともに発生する付加的な攻撃効果である、情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイヤーキャラクタとノンプレイヤーキャラクタとを用いてゲームを行うことが可能なゲームプログラム、情報処理システム、情報処理装置、および情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、プレイヤーキャラクタとノンプレイヤーキャラクタとが協力して戦闘を行うゲームがある（例えば、特許文献 1 参照）。具体的には、従来のゲームでは、プレイヤーキャラクタと複数のノンプレイヤーキャラクタとがあり、プレイヤーキャラクタとノンプレイヤーキャラクタがペアを組んだ状態において、当該ペアを組んだキャラクタに、プレイヤーの指示に応じてサポート攻撃を行わせる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019 - 103597 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、ノンプレイヤーキャラクタを自動制御させながら、ノンプレイヤーキャラクタに関連する効果を所望の位置やタイミングで発動させるためには、改善の余地があった。

【0005】

それ故、本発明の目的は、プレイヤーキャラクタを操作するゲームにおいて、ノンプレイヤーキャラクタに関連付けられた効果を所望の位置やタイミングで発動させることが可能なゲームプログラム、情報処理システム、情報処理装置、および情報処理方法を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決すべく、本発明は、以下の構成を採用した。

## 【 0 0 0 7 】

## ( 第 1 の 構 成 )

第 1 の構成のゲームプログラムは、情報処理装置のコンピュータに、第 1 の操作入力に基づいて、仮想空間内においてプレイヤーキャラクタを移動させ、前記仮想空間内において、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させる。また、ゲームプログラムは、コンピュータに、前記プレイヤーキャラクタと前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合、第 2 の操作入力に応じて、前記プレイヤーキャラクタを、第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な発動可能状態に遷移させ、前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合に、第 3 の操作入力に応じて、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせる。

10

## 【 0 0 0 8 】

上記によれば、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを用いてプレイヤーキャラクタを発動可能状態に遷移させ、発動可能状態において第 3 の操作入力に応じて、第 1 の効果を有する所定のアクションをプレイヤーキャラクタに行わせることができる。これにより、第 1 のノンプレイヤーキャラクタを用いて第 1 の効果を発動させることができ、所望の位置やタイミングで第 1 の効果を発動させることができる。

## 【 0 0 0 9 】

## ( 第 2 の 構 成 )

第 2 の構成では、上記第 1 の構成において、前記コンピュータにさらに、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせた場合、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から、前記第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能でない発動不可状態に遷移させてもよい。

20

## 【 0 0 1 0 】

上記によれば、第 1 の効果を有する所定のアクションが行われた場合、プレイヤーキャラクタを発動不可状態に遷移させる。発動可能状態にさせるために毎回、プレイヤーキャラクタと第 1 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係になるようにプレイヤーキャラクタを移動させる必要がある。このため、第 1 のノンプレイヤーキャラクタの利用を促進することができる。

## 【 0 0 1 1 】

## ( 第 3 の 構 成 )

第 3 の構成では、上記第 2 の構成において、前記コンピュータにさらに、前記仮想空間内において敵キャラクタを制御させ、前記敵キャラクタに攻撃アクションを行わせ、前記敵キャラクタの攻撃アクションに基づいて、前記プレイヤーキャラクタにダメージを加え、前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態である場合、前記敵キャラクタの前記攻撃アクションに基づくダメージを無効化又は軽減させてもよい。

30

## 【 0 0 1 2 】

上記によれば、発動可能状態においてさらにプレイヤーキャラクタへのダメージを無効化又は軽減させることができる。発動可能状態に遷移させることのメリットを更に提供することができる。第 1 のノンプレイヤーキャラクタの利用を促進することができる。

## 【 0 0 1 3 】

## ( 第 4 の 構 成 )

第 4 の構成では、上記第 3 の構成において、前記コンピュータにさらに、前記ダメージを無効化又は軽減させた場合に、前記プレイヤーキャラクタを、前記発動可能状態から前記発動不可状態に遷移させてもよい。

40

## 【 0 0 1 4 】

上記によれば、一度プレイヤーキャラクタを発動可能状態に遷移させることで、所定のアクションとともに第 1 の効果を発動させるか、敵キャラクタの攻撃に対するダメージを無効化又は軽減させる効果のどちらかを生じさせることができる。敵キャラクタの攻撃を受けた場合は、発動不可状態になり所定のアクションとともに第 1 の効果を発動させることはできないが、敵キャラクタの攻撃に対するダメージを無効化又は軽減させるため、プレ

50

イヤにとってメリットがある。また、敵キャラクタからの攻撃により発動不可状態になるため、プレイヤーに有利になり過ぎず、ゲームのバランスを維持することができる。

【 0 0 1 5 】

( 第 5 の構成 )

第 5 の構成では、上記第 2 から第 4 の構成の何れかにおいて、前記コンピュータにさらに、前記プレイヤーキャラクタが前記発動可能状態から前記発動不可状態に遷移してから所定時間が経過するまでの間、前記プレイヤーキャラクタを前記発動不可状態に維持させてもよい。

【 0 0 1 6 】

上記によれば、プレイヤーキャラクタが発動可能状態から発動不可状態に遷移した場合、所定時間が経過するまでの間、発動不可状態が維持されるため、プレイヤーキャラクタが短時間で連続して発動可能状態に遷移することを抑制することができる。

10

【 0 0 1 7 】

( 第 6 の構成 )

第 6 の構成では、上記第 1 から第 5 の構成の何れかにおいて、前記コンピュータにさらに、前記発動可能状態か否かにかかわらず、前記第 3 の操作入力に基づいて、前記所定のアクションとして、攻撃アクションを前記プレイヤーキャラクタに行わせてもよい。前記第 1 の効果は、前記攻撃アクションとともに発生する付加的な攻撃効果であってもよい。

【 0 0 1 8 】

上記によれば、通常の攻撃アクションに付加して、第 1 の効果を発動することができるため、プレイヤーにとって操作性が良く、発動可能状態において狙いを定めて第 1 の効果を発動し易くすることができる。

20

【 0 0 1 9 】

( 第 7 の構成 )

第 7 の構成では、上記第 6 の構成において、前記コンピュータにさらに、複数種類の武器オブジェクトのうちの何れかの武器オブジェクトを前記プレイヤーキャラクタに装備させてもよい。前記攻撃アクションは、前記プレイヤーキャラクタが装備している武器オブジェクトを用いて攻撃を行うアクションであり、前記付加的な攻撃効果は、前記プレイヤーキャラクタが装備している武器オブジェクトの種類に応じて異なる性能を有してもよい。

【 0 0 2 0 】

上記によれば、武器オブジェクトの種類によって異なる性能を有する攻撃効果を発動することができる。また、プレイヤーは、発動可能状態において所望の武器オブジェクトを選択し、第 3 の操作入力に応じて第 1 の効果を発動させることができる。

30

【 0 0 2 1 】

( 第 8 の構成 )

第 8 の構成では、上記第 6 又は第 7 の構成において、前記攻撃効果は、前記仮想空間内の所定の障害オブジェクトを除去する効果を有してもよい。

【 0 0 2 2 】

上記によれば、さらに障害オブジェクトを除去することができる。プレイヤーは、発動可能状態において狙いを定めて障害オブジェクトを除去することができる。

40

【 0 0 2 3 】

( 第 9 の構成 )

第 9 の構成では、上記第 1 から第 8 の構成の何れかにおいて、前記コンピュータにさらに、前記仮想空間内において、第 2 のノンプレイヤーキャラクタを自動的に移動させ、前記プレイヤーキャラクタと前記第 2 のノンプレイヤーキャラクタとが所定の位置関係である場合に、前記第 2 の操作入力に応じて、第 2 の効果を生じさせてもよい。

【 0 0 2 4 】

上記によれば、プレイヤーキャラクタを第 2 のノンプレイヤーキャラクタと所定の位置関係にさせて第 2 の操作入力を行うことで、第 2 の効果を生じさせることができる。第 1 のノンプレイヤーキャラクタについては、プレイヤーキャラクタが所定の位置関係にある場合にお

50

いて第 2 の操作入力を行った場合、プレイヤーキャラクタが発動可能状態に遷移する。このため、プレイヤーの意図に反して発動可能状態に遷移しても、即第 1 の効果が発動せず、プレイヤーの意図に反した効果が生じることを抑制することができる。

【 0 0 2 5 】

( 第 1 0 の構成 )

第 1 0 の構成では、上記第 9 の構成において、前記コンピュータにさらに、前記第 1 のノンプレイヤーキャラクタ及び前記第 2 のノンプレイヤーキャラクタに自動的に戦闘を行わせてもよい。

【 0 0 2 6 】

上記によれば、第 1 のノンプレイヤーキャラクタ及び第 2 のノンプレイヤーキャラクタが自動的に戦闘を行うため、プレイヤーにとってメリットがある。

10

【 0 0 2 7 】

また、他の実施形態は、上記ゲームプログラムを実行する情報処理システムであってもよいし、情報処理装置であってもよいし、情報処理システムにおいて実行される情報処理方法であってもよい。

【発明の効果】

【 0 0 2 8 】

本発明によれば、プレイヤーキャラクタを発動可能状態に遷移させてから第 1 の効果を発動することができ、所望の位置やタイミングで第 1 のノンプレイヤーキャラクタに関連する第 1 の効果を発動させることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 9 】

【図 1】本体装置 2 に左コントローラ 3 および右コントローラ 4 を装着した状態の一例を示す図

【図 2】本体装置 2 の内部構成の一例を示すブロック図

【図 3】左コントローラ 3 の一例を示す六面図

【図 4】右コントローラ 4 の一例を示す六面図

【図 5】本実施形態のゲームが実行された場合にディスプレイ 1 2 又は据置型モニタに表示されるゲーム画像の一例を示す図

【図 6】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 のNPC 1 1 0 に近づいたときのゲーム画像の一例を示す図

30

【図 7】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 のNPC 1 1 0 に関連付けられた第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な状態になったときのゲーム画像の一例を示す図

【図 8】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態である場合において、敵キャラクタ 2 0 0 から攻撃を受けたときのゲーム画像の一例を示す図

【図 9】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態である場合において、敵キャラクタ 2 0 0 から攻撃を受けた後のゲーム画像の一例を示す図

【図 1 0】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において剣オブジェクト 1 0 1 を用いて攻撃アクションを行う前のゲーム画像の一例を示す図

【図 1 1】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において剣オブジェクト 1 0 1 を用いて攻撃アクションを行った後のゲーム画像の一例を示す図

40

【図 1 2】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において剣オブジェクト 1 0 2 を用いて攻撃アクションを行う前のゲーム画像の一例を示す図

【図 1 3】プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において剣オブジェクト 1 0 2 を用いて攻撃アクションを行った後のゲーム画像の一例を示す図

【図 1 4】水オブジェクト 1 0 5 を用いて仮想空間に配置された他のオブジェクトを除去する様子のゲーム画像の一例を示す図

【図 1 5】水オブジェクト 1 0 5 が他のオブジェクトに当たった場合に当該他のオブジェクトが除去されるとききのゲーム画像の一例を示す図

【図 1 6】ゲーム処理の実行中に本体装置 2 のメモリに記憶されるデータの一例を示す図

50



【図 1 7】本体装置 2 のプロセッサ 8 1 によって実行されるゲーム処理の一例を示すフローチャート

【図 1 8】ステップ S 1 0 5 の状態遷移処理の一例を示すフローチャート

【図 1 9】ステップ S 1 0 6 におけるプレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理の一例を示すフローチャート

【図 2 0】ステップ S 1 0 7 におけるプレイヤーキャラクタのダメージ処理の一例を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0030】

(システム構成)

以下、本実施形態の一例に係るゲームシステムについて説明する。本実施形態におけるゲームシステム 1 の一例は、本体装置（情報処理装置；本実施形態ではゲーム装置本体として機能する）2 と左コントローラ 3 および右コントローラ 4 とを含む。本体装置 2 は、左コントローラ 3 および右コントローラ 4 がそれぞれ着脱可能である。つまり、ゲームシステム 1 は、左コントローラ 3 および右コントローラ 4 をそれぞれ本体装置 2 に装着して一体化された装置として利用できる。また、ゲームシステム 1 は、本体装置 2 と左コントローラ 3 および右コントローラ 4 とを別体として利用することもできる。以下では、本実施形態のゲームシステム 1 のハードウェア構成について説明し、その後本実施形態のゲームシステム 1 の制御について説明する。

【0031】

図 1 は、本体装置 2 に左コントローラ 3 および右コントローラ 4 を装着した状態の一例を示す図である。図 1 に示すように、左コントローラ 3 および右コントローラ 4 は、それぞれ本体装置 2 に装着されて一体化されている。本体装置 2 は、ゲームシステム 1 における各種の処理（例えば、ゲーム処理）を実行する装置である。本体装置 2 は、ディスプレイ 1 2 を備える。左コントローラ 3 および右コントローラ 4 は、ユーザが入力を行うための操作部を備える装置である。

【0032】

左コントローラ 3 および右コントローラ 4 は、本体装置 2 に着脱可能である。なお、以下において、左コントローラ 3 および右コントローラ 4 の総称として「コントローラ」と記載することがある。

【0033】

本体装置 2 単体または本体装置 2 に左コントローラ 3 および右コントローラ 4 が装着された一体型装置は、携帯型装置となってもよい。また、本体装置 2 または一体型装置が手持ち型の装置となってもよい。また、本体装置 2 または一体型装置が可搬型装置となってもよい。

【0034】

また、本体装置 2 は、ディスプレイ 1 2 の画面上にタッチパネル 1 3 を備える。本実施形態においては、タッチパネル 1 3 は、マルチタッチ入力可能な方式（例えば、静電容量方式）のものである。ただし、タッチパネル 1 3 は、任意の種類のものであってよく、例えば、シングルタッチ入力可能な方式（例えば、抵抗膜方式）のものであってもよい。

【0035】

図 2 は、本体装置 2 の内部構成の一例を示すブロック図である。

【0036】

本体装置 2 は、プロセッサ 8 1 を備える。プロセッサ 8 1 は、本体装置 2 において実行される各種の情報処理を実行する情報処理部であって、例えば、CPU (Central Processing Unit) のみから構成されてもよいし、CPU 機能、GPU (Graphics Processing Unit) 機能等の複数の機能を含む SoC (System-on-a-chip) から構成されてもよい。プロセッサ 8 1 は、記憶部（具体的には、フラッシュメモリ 8 4 等の内部記憶媒体、あるいは、スロット 2 3 に装着される外部記憶媒体等）に記憶される情報処理プログラム（例えば、ゲームプログラム）

10

20

30

40

50

を実行することによって、各種の情報処理を実行する。

【0037】

本体装置2は、自身に内蔵される内部記憶媒体の一例として、フラッシュメモリ84およびDRAM(Dynamic Random Access Memory)85を備える。フラッシュメモリ84およびDRAM85は、プロセッサ81に接続される。フラッシュメモリ84は、主に、本体装置2に保存される各種のデータ(プログラムであってもよい)を記憶するために用いられるメモリである。DRAM85は、情報処理において用いられる各種のデータを一時的に記憶するために用いられるメモリである。

【0038】

本体装置2は、スロットインターフェース(以下、「I/F」と略記する。)91を備える。スロットI/F91は、プロセッサ81に接続される。スロットI/F91は、スロット23に接続され、スロット23に装着された所定の種類の記憶媒体(例えば、専用メモリカード)に対するデータの読み出しおよび書き込みを、プロセッサ81の指示に応じて行う。

【0039】

プロセッサ81は、フラッシュメモリ84およびDRAM85、ならびに上記各記憶媒体との間でデータを適宜読み出したり書き込んだりして、上記の情報処理を実行する。

【0040】

本体装置2は、ネットワーク通信部82を備える。ネットワーク通信部82は、プロセッサ81に接続される。ネットワーク通信部82は、ネットワークを介して外部の装置と通信(具体的には、無線通信)を行う。本実施形態においては、ネットワーク通信部82は、第1の通信態様としてWi-Fiの規格に準拠した方式により、無線LANに接続して外部装置と通信を行う。また、ネットワーク通信部82は、第2の通信態様として所定の通信方式(例えば、独自プロトコルによる通信や、赤外線通信)により、同種の他の本体装置2との間で無線通信を行う。

【0041】

本体装置2は、コントローラ通信部83を備える。コントローラ通信部83は、プロセッサ81に接続される。コントローラ通信部83は、左コントローラ3および/または右コントローラ4と無線通信を行う。本体装置2と左コントローラ3および右コントローラ4との通信方式は任意であるが、本実施形態においては、コントローラ通信部83は、左コントローラ3との間および右コントローラ4との間で、Bluetooth(登録商標)の規格に従った通信を行う。

【0042】

プロセッサ81は、左側端子17、右側端子21、および下側端子27に接続される。プロセッサ81は、左コントローラ3と有線通信を行う場合、左側端子17を介して左コントローラ3へデータを送信するとともに、左側端子17を介して左コントローラ3から操作データを受信する。また、プロセッサ81は、右コントローラ4と有線通信を行う場合、右側端子21を介して右コントローラ4へデータを送信するとともに、右側端子21を介して右コントローラ4から操作データを受信する。また、プロセッサ81は、クレードルと通信を行う場合、下側端子27を介してクレードルへデータを送信する。このように、本実施形態においては、本体装置2は、左コントローラ3および右コントローラ4との間で、それぞれ有線通信と無線通信との両方を行うことができる。また、左コントローラ3および右コントローラ4が本体装置2に装着された一体型装置または本体装置2単体がクレードルに装着された場合、本体装置2は、クレードルを介してデータ(例えば、画像データや音声データ)を据置型モニタ等に出力することができる。

【0043】

本体装置2は、タッチパネル13の制御を行う回路であるタッチパネルコントローラ86を備える。タッチパネルコントローラ86は、タッチパネル13とプロセッサ81との間に接続される。タッチパネルコントローラ86は、タッチパネル13からの信号に基づいて、例えばタッチ入力が行われた位置を示すデータを生成して、プロセッサ81へ出力

10

20

30

40

50

する。

【 0 0 4 4 】

本体装置 2 は、電力制御部 9 7 およびバッテリー 9 8 を備える。電力制御部 9 7 は、バッテリー 9 8 およびプロセッサ 8 1 に接続される。また、図示しないが、電力制御部 9 7 は、本体装置 2 の各部（具体的には、バッテリー 9 8 の電力の給電を受ける各部、左側端子 1 7、および右側端子 2 1）に接続される。電力制御部 9 7 は、プロセッサ 8 1 からの指令に基づいて、バッテリー 9 8 から上記各部への電力供給を制御する。

【 0 0 4 5 】

また、バッテリー 9 8 は、下側端子 2 7 に接続される。外部の充電装置（例えば、クレードル）が下側端子 2 7 に接続され、下側端子 2 7 を介して本体装置 2 に電力が供給される場合、供給された電力がバッテリー 9 8 に充電される。

10

【 0 0 4 6 】

図 3 は、左コントローラ 3 の一例を示す六面図である。左コントローラ 3 は、本体装置 2 から外された状態において、縦長となる向きで把持されることも可能である。ハウジング 3 1 は、縦長となる向きで把持される場合に片手、特に左手で把持可能な形状および大きさをしている。また、左コントローラ 3 は、横長となる向きで把持されることも可能である。左コントローラ 3 が横長となる向きで把持される場合には、両手で把持されるようにしてもよい。

【 0 0 4 7 】

左コントローラ 3 は、アナログスティック 3 2 を備える。図 3 に示すように、アナログスティック 3 2 は、ハウジング 3 1 の主面に設けられる。アナログスティック 3 2 は、方向を入力することが可能な方向入力部として用いることができる。ユーザは、アナログスティック 3 2 を傾倒することによって傾倒方向に応じた方向の入力（および、傾倒した角度に応じた大きさの入力）が可能である。なお、左コントローラ 3 は、方向入力部として、アナログスティックに代えて、十字キーまたはスライド入力可能なスライドスティック等を備えるようにしてもよい。また、本実施形態においては、アナログスティック 3 2 を押下する入力が可能である。

20

【 0 0 4 8 】

左コントローラ 3 は、各種操作ボタンを備える。左コントローラ 3 は、ハウジング 3 1 の主面上に 4 つの操作ボタン 3 3 ~ 3 6（具体的には、右方向ボタン 3 3、下方向ボタン 3 4、上方向ボタン 3 5、および左方向ボタン 3 6）を備える。さらに、左コントローラ 3 は、録画ボタン 3 7 および -（マイナス）ボタン 4 7 を備える。左コントローラ 3 は、ハウジング 3 1 の側面の左上に第 1 L ボタン 3 8 および Z L ボタン 3 9 を備える。また、左コントローラ 3 は、ハウジング 3 1 の側面の、本体装置 2 に装着される際に装着される側の面に第 2 L ボタン 4 3 および第 2 R ボタン 4 4 を備える。これらの操作ボタンは、本体装置 2 で実行される各種プログラム（例えば、OS プログラムやアプリケーションプログラム）に応じた指示を行うために用いられる。

30

【 0 0 4 9 】

また、左コントローラ 3 は、左コントローラ 3 が本体装置 2 と有線通信を行うための端子 4 2 を備える。

40

【 0 0 5 0 】

図 4 は、右コントローラ 4 の一例を示す六面図である。右コントローラ 4 は、本体装置 2 から外された状態において、縦長となる向きで把持されることも可能である。ハウジング 5 1 は、縦長となる向きで把持される場合に片手、特に右手で把持可能な形状および大きさをしている。また、右コントローラ 4 は、横長となる向きで把持されることも可能である。右コントローラ 4 が横長となる向きで把持される場合には、両手で把持されるようにしてもよい。

【 0 0 5 1 】

右コントローラ 4 は、左コントローラ 3 と同様、方向入力部としてアナログスティック 5 2 を備える。本実施形態においては、アナログスティック 5 2 は、左コントローラ 3 の

50

アナログスティック 3 2 と同じ構成である。また、右コントローラ 4 は、アナログスティックに代えて、十字キーまたはスライド入力可能なスライドスティック等を備えるようにしてもよい。また、右コントローラ 4 は、左コントローラ 3 と同様、ハウジング 5 1 の主面上に 4 つの操作ボタン 5 3 ~ 5 6 ( 具体的には、A ボタン 5 3、B ボタン 5 4、X ボタン 5 5、および Y ボタン 5 6 ) を備える。さらに、右コントローラ 4 は、+ ( プラス ) ボタン 5 7 およびホームボタン 5 8 を備える。また、右コントローラ 4 は、ハウジング 5 1 の側面の右上に第 1 R ボタン 6 0 および Z R ボタン 6 1 を備える。また、右コントローラ 4 は、左コントローラ 3 と同様、第 2 L ボタン 6 5 および第 2 R ボタン 6 6 を備える。

#### 【 0 0 5 2 】

また、右コントローラ 4 は、右コントローラ 4 が本体装置 2 と有線通信を行うための端子 6 4 を備える。

#### 【 0 0 5 3 】

( ゲームの概要 )

次に、本実施形態のゲームについて説明する。図 5 は、本実施形態のゲームが実行された場合にディスプレイ 1 2 又は据置型モニタに表示されるゲーム画像の一例を示す図である。

#### 【 0 0 5 4 】

図 5 に示されるように、3 次元の仮想空間 ( ゲーム空間 ) には、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と敵キャラクタ 2 0 0 が配置される。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、プレイヤーによって操作されるキャラクタであり、例えば、左アナログスティック 3 2 に対する操作に応じて仮想空間を移動する。また、敵キャラクタ 2 0 0 は、プロセッサ 8 1 によって自動で制御される。

#### 【 0 0 5 5 】

プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、プレイヤーの指示に応じて攻撃アクションを行う。具体的には、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、ゲームの進行中に複数の武器オブジェクトを取得して所有することができる。プレイヤーは、所有する複数の武器オブジェクトの中から何れかを選択し、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 に装備させる。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、プレイヤーの操作入力に応じて、装備している武器オブジェクトを用いた攻撃アクションを行う。

#### 【 0 0 5 6 】

本実施形態のゲームでは、武器オブジェクトとして、基本的にプレイヤーキャラクタ 1 0 0 が持った状態で用いられる剣オブジェクト、槍オブジェクト、斧オブジェクト等がある。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 の攻撃アクションは、装備している武器オブジェクトによって異なる。例えば、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が剣オブジェクトを装備している場合において、攻撃のための操作入力が行われた場合、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は剣オブジェクトを振る攻撃アクションを行う。また、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が槍オブジェクトを装備している場合において、攻撃のための操作入力が行われた場合、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は槍オブジェクトを突く攻撃アクションを行う。また、武器オブジェクトとして、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が仮想空間に射出可能な弓矢オブジェクトがある。また、複数の武器オブジェクトのそれぞれは、予め異なる攻撃力を有している。攻撃力の大きな武器オブジェクトを用いて攻撃アクションが行われ、当該攻撃アクションが敵キャラクタ 2 0 0 に当たった場合、敵キャラクタ 2 0 0 には大きなダメージが加わる。

#### 【 0 0 5 7 】

プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、複数の敵キャラクタ 2 0 0 を倒しながら仮想空間を移動する。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 はライフ値を有しており、敵キャラクタ 2 0 0 から攻撃を受けるとライフ値が減少する。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 のライフ値がゼロになるとゲームオーバーとなり、例えば、セーブされた地点まで戻ってゲームが再開される。

#### 【 0 0 5 8 】

また、図 5 に示されるように、仮想空間には第 1 のノンプレイヤーキャラクタ ( N P C ) 1 1 0 と第 2 のノンプレイヤーキャラクタ ( N P C ) 1 1 1 とが配置される。第 1 の N P C 1 1 0 及び第 2 の N P C 1 1 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 の仲間のキャラクタであり

10

20

30

40

50

、プロセッサ 8 1 によって自動で制御される。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が仮想空間を移動すると、第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 に追従して移動する。例えば、第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 から所定の距離以上離れないように仮想空間内を自動で移動する。また、第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 を補助する。例えば、第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 は、自動で敵キャラクタ 2 0 0 と格闘し、敵キャラクタ 2 0 0 を倒す。

【 0 0 5 9 】

第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 には、それぞれ、特有の効果が関連付けられている。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 又は第 2 の NPC 1 1 1 に近づいた場合、第 1 の NPC 1 1 0 又は第 2 の NPC 1 1 1 に関連付けられた効果を発動可能となる。

10

【 0 0 6 0 】

図 6 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいたときのゲーム画像の一例を示す図である。第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 は、例えば、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 の移動に応じて自動で移動するが、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が停止すると、第 1 の NPC 1 1 0 及び第 2 の NPC 1 1 1 も停止する。この状態でプレイヤーは、左アナログスティック 3 2 を用いてプレイヤーキャラクタ 1 0 0 を第 1 の NPC 1 1 0 に向かって移動させる。図 6 に示されるように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいた場合（プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 1 の NPC 1 1 0 との距離が所定値以下になった場合）、例えば、A ボタンの押下を促すボタン画像 4 0 0 が表示される。このとき、プレイヤーが A ボタンを押下すると、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、第 1 の NPC 1 1 0 に関連付けられた第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な状態になる。例えば、第 1 の NPC 1 1 0 は、水の属性を有するキャラクタであり、第 1 の NPC 1 1 0 に関連付けられた第 1 の効果は、水に関連した効果である。

20

【 0 0 6 1 】

図 7 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に関連付けられた第 1 の効果を有する所定のアクションを発動可能な状態になったときのゲーム画像の一例を示す図である。図 7 に示されるように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいて A ボタンが押下された場合、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、水オブジェクト 1 0 5 をまとった状態（水オブジェクト 1 0 5 に囲まれた状態）になる。この状態を、ここでは「発動可能状態」ということがある。水オブジェクト 1 0 5 は、例えば、水を模した半透明なオブジェクトである。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 はこの状態で仮想空間内を移動したり、向きを変更したり、攻撃アクションを行ったりすることができる。

30

【 0 0 6 2 】

発動可能状態は、所定の有効期間（例えば 1 0 秒）継続される。プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態になってから所定の有効期間が経過すると、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は通常の状態（発動不可状態）に戻る。

【 0 0 6 3 】

プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、発動可能状態では、敵キャラクタ 2 0 0 からの攻撃を 1 回だけ防御することができる。

40

【 0 0 6 4 】

図 8 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態である場合において、敵キャラクタ 2 0 0 から攻撃を受けたときのゲーム画像の一例を示す図である。図 9 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態である場合において、敵キャラクタ 2 0 0 から攻撃を受けた後のゲーム画像の一例を示す図である。

【 0 0 6 5 】

図 8 に示されるように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において、敵キャラクタ 2 0 0 から攻撃を受けた場合、敵キャラクタ 2 0 0 からの攻撃は無効化（又は軽減される）、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 はダメージを受けない（又はダメージが軽減される）。

50

すなわち、敵キャラクタ 200 からの攻撃がプレイヤーキャラクタ 100（又は水オブジェクト 105）に当たった場合でも、プレイヤーキャラクタ 100 のライフ値は減少しない（又はライフ値の減少量が小さくなる）。そして、敵キャラクタ 200 からの攻撃が無効化又は軽減された場合、水オブジェクト 105 は、上記所定の有効期間が経過する前でも消去され、プレイヤーキャラクタ 100 は発動可能状態から発動不可状態に遷移する。プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態から発動不可状態になった場合、所定の制限期間が経過するまでは、プレイヤーキャラクタ 100 は、再び発動可能状態に遷移しない。例えば、図 9 に示されるように、所定の制限期間では、プレイヤーキャラクタ 100 が第 1 の NPC 110 の近傍に移動しても、ボタン画像 400 が、A ボタンの押下が有効でないことを示す表示態様になる。具体的には、ボタン画像 400 にゲージが表示され、時間経過に応じてゲージが伸びる。所定の制限期間が経過すると、ボタン画像 400 のゲージが端まで伸び、プレイヤーキャラクタ 100 は、再び発動可能状態に遷移可能となる（A ボタンの押下が有効となる）。

10

#### 【0066】

所定の制限期間は、例えば、敵キャラクタ 200 からの攻撃が無効化又は軽減されてから一定時間（例えば 10 秒）が経過するまでの期間であってもよい。また、所定の制限期間は、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態に遷移してから一定時間（例えば 10 秒）が経過するまでの期間であってもよい。この場合、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態になってから上記所定の有効期間が経過すると、プレイヤーキャラクタ 100 は通常の状態（発動不可状態）に戻るが、その時には所定の制限期間は経過しており、プレイヤーキャラクタ 100 はすぐに発動可能状態に遷移可能であってもよい。一方、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態になってから上記所定の有効期間が経過するまでに、例えば敵キャラクタ 200 からの攻撃を受けて当該攻撃が無効化又は軽減した場合は、まだ所定の制限期間は経過しておらず、プレイヤーキャラクタ 100 はすぐに発動可能状態に遷移することはできない。

20

#### 【0067】

このように、本実施形態のゲームでは、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態では敵キャラクタ 200 からの攻撃が当たった場合でも、当該攻撃が無効化又は軽減することができる。

#### 【0068】

なお、本実施形態では、敵キャラクタ 200 からの攻撃以外にもプレイヤーキャラクタ 100 のライフ値が減少されることがある。例えば、仮想空間には高温環境があり、プレイヤーキャラクタ 100 が高温環境にいる場合に、プレイヤーキャラクタ 100 のライフ値が減少される。例えば、火山のシーンでは溶岩があり、プレイヤーキャラクタ 100 が溶岩に近づいた場合、プレイヤーキャラクタ 100 のライフ値が減少する。また、炎が噴き出す場所があり、プレイヤーキャラクタ 100 が炎に当たるとプレイヤーキャラクタ 100 のライフ値が減少する。プレイヤーキャラクタ 100 がこのような高温環境にいる場合でも、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態である場合、プレイヤーキャラクタ 100 のライフ値は減少しない（又はライフ値の減少量が小さくなる）。すなわち、水オブジェクト 105 は水の属性を有しているため、プレイヤーキャラクタ 100 が水オブジェクト 105 をまとった状態ではプレイヤーキャラクタ 100 は高温環境から保護され、ダメージを受けない（又はダメージが軽減される）。なお、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態でない場合でも、水の属性を有する所定のアイテムを有している場合、当該アイテムを用いてこのような高温環境からのダメージを軽減できたり、ダメージを受けなかったりしてもよい。

30

40

#### 【0069】

次に、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態において攻撃アクションを行う場合について説明する。図 10 は、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態において剣オブジェクト 101 を用いて攻撃アクションを行う前のゲーム画像の一例を示す図である。図 11 は、プレイヤーキャラクタ 100 が発動可能状態において剣オブジェクト 101 を用いて攻撃アクションを行った後のゲーム画像の一例を示す図である。

50

## 【 0 0 7 0 】

図 1 0 に示されるように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が装備する武器オブジェクトとして、剣オブジェクト 1 0 1 がプレイヤーによって選択された場合、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は剣オブジェクト 1 0 1 を装備した状態（使用する状態）になる。この状態で攻撃アクションのための操作入力（例えば Y ボタン 5 6 の押下）が行われた場合、図 1 1 に示されるように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が剣オブジェクト 1 0 1 を振る攻撃アクションを行うとともに、水オブジェクト 1 0 5 が仮想空間に射出される。水オブジェクト 1 0 5 は、水の性質を有するオブジェクトであり、敵キャラクタ 2 0 0 への攻撃効果を有する。射出された水オブジェクト 1 0 5 は、仮想空間を移動し、所定距離だけ移動して消える。水オブジェクト 1 0 5 が敵キャラクタ 2 0 0 に当たった場合、敵キャラクタ 2 0 0 にダメージ

10

## 【 0 0 7 1 】

水オブジェクト 1 0 5 が仮想空間に射出された場合、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、発動可能状態から発動不可状態に遷移する。発動可能状態から発動不可状態に遷移した場合、所定の制限期間が経過するまでは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、再び発動可能状態に遷移しない。所定の制限期間は、水オブジェクト 1 0 5 が射出されてから一定時間（例えば 1 0 秒）が経過するまでの期間であってもよい。また、所定の制限期間は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態に遷移してから一定時間が経過するまでの期間であってもよい。

## 【 0 0 7 2 】

水オブジェクト 1 0 5 が射出される方向は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 の向きに応じて定められる。具体的には、水オブジェクト 1 0 5 が射出される方向は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 がいる地面に沿った向きであって、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 の前方向である。プレイヤーは左アナログスティック 3 2 を用いてプレイヤーキャラクタ 1 0 0 の向きを制御し、水オブジェクト 1 0 5 の射出方向を制御することができる。

20

## 【 0 0 7 3 】

このように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が剣オブジェクト 1 0 1 を振る攻撃アクションを行った場合、当該攻撃アクションとともに、付加的な攻撃効果である水オブジェクト 1 0 5 が仮想空間に射出される。これにより、水オブジェクト 1 0 5 を用いて敵キャラクタ 2 0 0 に攻撃を加えることができる。

30

## 【 0 0 7 4 】

ここで、仮想空間に射出される水オブジェクト 1 0 5 の形状、大きさ（幅）、移動速度、飛距離、攻撃力等の性能は、攻撃アクションに用いられた武器オブジェクトによって異なる。

## 【 0 0 7 5 】

図 1 2 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において剣オブジェクト 1 0 2 を用いて攻撃アクションを行う前のゲーム画像の一例を示す図である。図 1 3 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態において剣オブジェクト 1 0 2 を用いて攻撃アクションを行った後のゲーム画像の一例を示す図である。

## 【 0 0 7 6 】

プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態である場合でも、複数の武器オブジェクトの中から何れかを選択し、選択した武器オブジェクトをプレイヤーキャラクタ 1 0 0 に装備させることができる。図 1 2 に示されるように、例えば、武器オブジェクトとして剣オブジェクト 1 0 2 が選択された場合、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は剣オブジェクト 1 0 2 を装備した状態になる。この状態で攻撃のための操作入力（例えば Y ボタン 5 6 の押下）が行われた場合、図 1 3 に示されるように、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が剣オブジェクト 1 0 2 を振る攻撃アクションを行うとともに、水オブジェクト 1 0 5 が仮想空間に射出される。

40

## 【 0 0 7 7 】

図 1 1 と図 1 3 とを比較すると明らかなように、剣オブジェクト 1 0 2 を用いて攻撃ア

50

クションが行われたときに射出される水オブジェクト105は、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われたときに射出される水オブジェクト105よりも大きい(幅が広い)。このため、水オブジェクト105の射出方向と敵キャラクタ200との位置関係が同じ場合であっても、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われた場合は水オブジェクト105は敵キャラクタ200に当たらないが、剣オブジェクト102を用いて攻撃アクションが行われた場合は水オブジェクト105は敵キャラクタ200に当たる。水オブジェクト105が敵キャラクタ200に当たると、敵キャラクタ200はダメージを受ける。敵キャラクタ200のダメージが閾値を超えた場合(ライフ値がゼロになった場合)、敵キャラクタ200は倒れる。

【0078】

10

また、剣オブジェクト102を用いて攻撃アクションが行われたときと、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われたときとで、水オブジェクト105の飛距離が異なる。例えば、剣オブジェクト102を用いて攻撃アクションが行われたときは、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われたときよりも、水オブジェクト105の飛距離が短くてもよい。また、剣オブジェクト102を用いて攻撃アクションが行われたときと、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われたときとで、水オブジェクト105の移動速度が異なる。例えば、剣オブジェクト102を用いて攻撃アクションが行われたときは、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われたときよりも、水オブジェクト105の移動速度が遅くてもよい。

【0079】

20

水オブジェクト105が敵キャラクタ200に当たった場合、その時点では水オブジェクト105は消えずに(停止せずに)、さらに射出方向に移動し、予め定められた飛距離まで進んで消えてもよい。この場合には、水オブジェクト105が当たった敵キャラクタ200のみならず、当該当たった敵キャラクタよりもさらに射出方向にいる敵キャラクタに対しても攻撃を加えることができる。なお、水オブジェクト105が敵キャラクタ200に当たった場合、その時点で水オブジェクト105が消えてもよい。

【0080】

また、水オブジェクト105は所定の攻撃力を有している。水オブジェクト105の攻撃力は、用いられた武器オブジェクトの攻撃力によって異なる。例えば、剣オブジェクト101の攻撃力として予め「3」が設定されており、剣オブジェクト102の攻撃力として予め「5」が設定されている。この場合、剣オブジェクト101を用いて攻撃アクションが行われた場合の水オブジェクト105の攻撃力は、「3」であり、剣オブジェクト102を用いて攻撃アクションが行われた場合の水オブジェクト105の攻撃力は、「5」である。このため、剣オブジェクト102が用いられた場合は、剣オブジェクト101が用いられた場合よりも、水オブジェクト105が敵キャラクタ200に当たったときの敵キャラクタ200のダメージが大きい。

30

【0081】

なお、プレイヤキャラクタ100と敵キャラクタ200との距離が近い場合、剣オブジェクト101又は102を用いた攻撃アクションによって射出された水オブジェクト105が敵キャラクタ200に当たり、かつ、剣オブジェクト101又は102が敵キャラクタ200に当たることもある。この場合、敵キャラクタ200には、水オブジェクト105が当たったことによるダメージと、剣オブジェクト101又は102が当たったことによるダメージとが加えられてもよい。なお、別の実施形態では、この場合、水オブジェクト105によるダメージのみが加えられてもよい。

40

【0082】

また、図示は省略するが、槍オブジェクトが装備された場合と、剣オブジェクト101又は102が装備された場合とで、攻撃アクションが行われたときに射出される水オブジェクト105の大きさ、飛距離、移動速度、攻撃力が異なる。例えば、プレイヤキャラクタ100が発動可能状態において、槍オブジェクトを用いて攻撃アクションが行われた場合、剣オブジェクト101又は102を用いて攻撃アクションが行われる場合と比べて、

50



水オブジェクト１０５の幅は狭く、水オブジェクト１０５の移動速度が速く、水オブジェクト１０５の飛距離が長くなる。このため、槍オブジェクトが選択された場合は、より遠くの敵キャラクタ２００に対して攻撃を加えることができる。

【００８３】

また、敵キャラクタ２００には、異なる属性を有する敵キャラクタがある。例えば、敵キャラクタ２００には、火の属性を有する敵キャラクタとそれ以外の属性を有する敵キャラクタとがある。火の属性を有する敵キャラクタに水オブジェクト１０５が当たった場合は、火の属性を有さない敵キャラクタに水オブジェクト１０５が当たった場合よりも、大きなダメージを与えることができる。例えば、火の属性を有さない敵キャラクタに対しては複数回水オブジェクト１０５を当てなければ当該敵キャラクタを倒すことができないが、火の属性を有する敵キャラクタに対しては、水オブジェクト１０５を１回だけ当てることで当該敵キャラクタを倒すことができてもよい。

10

【００８４】

このように、プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態であるときに所定の攻撃アクションを行うと、水オブジェクト１０５を仮想空間に射出することができ、水オブジェクト１０５を用いて敵キャラクタ２００に攻撃を加えることができる。装備している武器オブジェクトの種類によって水オブジェクト１０５の形状、大きさ、飛距離、移動速度、攻撃力等が異なる。このため、プレイヤーは、自らの好みや敵キャラクタ２００の状況に応じて、装備する武器オブジェクトを使い分けて、水オブジェクト１０５を用いた攻撃を行うことができる。また、水オブジェクト１０５は水の属性を有しており、敵キャラクタ２００も様々な属性を有している。このため、プレイヤーは、敵キャラクタ２００の属性によって、水オブジェクト１０５を用いた攻撃を行うか否かを決定してゲームを行うことができる。

20

【００８５】

ここで、水オブジェクト１０５は敵キャラクタ２００に攻撃を加える場合に限らず、仮想空間に配置された他のオブジェクトを除去する場合にも用いることができる。

【００８６】

図１４は、水オブジェクト１０５を用いて仮想空間に配置された他のオブジェクトを除去する様子ของเกม画像の一例を示す図である。図１５は、水オブジェクト１０５が他のオブジェクトに当たった場合に当該他のオブジェクトが除去されるときของเกม画像の一例を示す図である。

30

【００８７】

図１４に示されるように、仮想空間には、例えばヘドロオブジェクト３０１が配置される。ヘドロオブジェクト３０１は、粘性の高い泥を模したオブジェクトであり、プレイヤーキャラクタ１００の移動を妨げる障害オブジェクトである。プレイヤーキャラクタ１００がヘドロオブジェクト３０１の配置領域に入った場合、プレイヤーキャラクタ１００の移動速度が遅くなる。ヘドロオブジェクト３０１は、水の属性に弱いオブジェクトであり、図１５に示されるように、仮想空間に射出された水オブジェクト１０５がヘドロオブジェクト３０１に当たった場合、ヘドロオブジェクト３０１は破壊されて除去される。

【００８８】

また、ヘドロオブジェクト３０１は、水オブジェクト１０５に限らず、プレイヤーキャラクタ１００が所有する、水の属性を有する他のアイテムを用いても除去され得る。例えば、プレイヤーによって水の属性を有する他のアイテムが選択され、プレイヤーキャラクタ１００が当該アイテムを仮想空間に射出し、射出した他のアイテムがヘドロオブジェクト３０１に当たった場合、当該ヘドロオブジェクト３０１は除去される。

40

【００８９】

水オブジェクト１０５が射出された場合において当該水オブジェクト１０５がヘドロオブジェクト３０１に当たった場合でも、水オブジェクト１０５は予め定められた飛距離だけ進む。このため、水オブジェクト１０５を用いた場合には、水オブジェクト１０５の射出方向にある複数のヘドロオブジェクト３０１を除去することができる。これに対して、水の属性を有する他のアイテムを用いた場合は、他のアイテムがヘドロオブジェクト３０

50

1に当たると、ヘドロオブジェクト301が除去されるとともに、当該他のアイテムも消える。このため、他のアイテムを用いた場合は、複数のヘドロオブジェクト301を除去することはできない。なお、他の実施形態では、水オブジェクト105がヘドロオブジェクト301に当たった場合に、ヘドロオブジェクト301が除去されるとともに、その時点で水オブジェクト105が消えてもよい。

#### 【0090】

また、図示は省略するが、仮想空間にはプレイヤーキャラクタ100にとって障害となる火オブジェクトがあり、プレイヤーキャラクタ100が火オブジェクトに当たるとダメージを受ける。プレイヤーキャラクタ100は、水オブジェクト105を火オブジェクトに当てることで火オブジェクトを消すことができる。火オブジェクトについても、プレイヤーキャラクタ100が有する他のアイテム（水の属性を有するアイテム）を用いて消すことができる。また、仮想空間には水オブジェクト105でしか消せない（破壊できない）オブジェクトがあってもよい。

10

#### 【0091】

剣オブジェクトや槍オブジェクト、或いは斧オブジェクト等は、基本的に敵キャラクタ200と近接した状態で攻撃を行う場合に用いられる武器オブジェクトである。ここでは、このような基本的に敵キャラクタ200と近接した状態で攻撃を行う場合に用いられる武器オブジェクトを、「近接用武器オブジェクト」ということがある。上述のように、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において、近接用武器オブジェクトを用いて攻撃アクションが行われた場合、水オブジェクト105が射出される。これにより、遠隔攻撃が可能となる。

20

#### 【0092】

一方、武器オブジェクトには、近接用武器オブジェクトの他に、仮想空間に射出することでプレイヤーキャラクタ100から離れた敵キャラクタ200に攻撃を行うための武器オブジェクト（例えば弓矢オブジェクト）がある。このような離れた敵キャラクタ200に攻撃を行うための弓矢オブジェクト等の武器オブジェクトを、「遠隔用武器オブジェクト」ということがある。遠隔用武器オブジェクトが使用される場合、画面には照準画像が表示され、プレイヤーは、照準画像を用いて狙いを定める。遠隔用武器オブジェクトの射出のための操作入力が行われた場合、遠隔用武器オブジェクトは、照準画像によって示された仮想空間の位置に向かって射出される。射出された遠隔用武器オブジェクトが敵キャラクタ200に当たった場合、敵キャラクタ200にダメージが加えられるとともに、当該遠隔用武器オブジェクトが消える。

30

#### 【0093】

プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において、遠隔用武器オブジェクトを用いて攻撃アクションが行われた場合、水オブジェクト105は射出されず、遠隔用武器オブジェクトのみが仮想空間に射出される。この場合、プレイヤーキャラクタ100の発動可能状態は維持される。

#### 【0094】

なお、プレイヤーキャラクタ100が通常の状態では近接用武器オブジェクトを装備しているときに、プレイヤーによって所定の操作入力が行われた場合、プレイヤーキャラクタ100は、近接用武器オブジェクトを仮想空間に投げる。例えば、プレイヤーは、仮想空間における上下方向及び左右方向を指定して、プレイヤーキャラクタ100に近接用武器オブジェクトを投げさせることができる。一方、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において、近接用武器オブジェクトを投げるための所定の操作入力が行われた場合、水オブジェクト105が指定された方向に射出される。この場合、近接用武器オブジェクトは仮想空間に投げられない。

40

#### 【0095】

このように、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において、近接用武器オブジェクトを装備しているときには、水オブジェクト105が射出され、遠隔用武器オブジェクトを装備しているときには、水オブジェクト105は射出されない。これにより、遠隔用

50

武器オブジェクトの使用によってプレイヤーが有利になり過ぎないようにすることができる。例えば、遠隔用武器オブジェクトが射出されるとともに水オブジェクト１０５も射出される場合、プレイヤーは、敵キャラクタ２００に狙いを定めて、遠隔用武器オブジェクトを用いた攻撃と水オブジェクト１０５を用いた攻撃の両方を遠隔から行うことができる。そうすると、プレイヤーキャラクタ１００が敵キャラクタ２００からの攻撃を受けるリスクが低いにもかかわらず、プレイヤーキャラクタ１００は強力な攻撃を行うことができ、プレイヤーにとって有利になり過ぎる可能性がある。このため、本実施形態では、武器オブジェクトと水オブジェクト１０５とが同時に仮想空間に射出されないようにする。なお、別の実施形態では、武器オブジェクトと水オブジェクト１０５とが同時に仮想空間に射出可能なように構成されてもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態において、遠隔用武器オブジェクトを用いた攻撃アクションが行われた場合、遠隔用武器オブジェクトが指示された仮想空間の位置に向かって射出されるとともに、水オブジェクト１０５も射出されてもよい。

10

#### 【００９６】

上述のように、プレイヤーキャラクタ１００が第１のNPC１１０に近づいて、例えばＡボタンが押下された場合、プレイヤーキャラクタ１００は、水オブジェクト１０５をまとった状態（第１のNPC１１０に関連付けられた第１の効果を発動可能な状態）になる。この状態で、近接用武器オブジェクトが選択されて、当該近接用武器オブジェクトを用いた攻撃アクションが行われた場合、攻撃アクションとともに水オブジェクト１０５が射出される（第１の効果が発動する）。また、プレイヤーキャラクタ１００が水オブジェクト１０５をまとった状態では、敵キャラクタ２００からの攻撃が無効化（又は軽減）され、プレイヤーキャラクタ１００はダメージを受けない（又はダメージを軽減される）。

20

#### 【００９７】

プレイヤーキャラクタ１００が第２のNPC１１１に近づいて、例えばＡボタンが押下された場合は、第２のNPC１１１に関連付けられた第２の効果が生じる。「第２の効果が生じる」とは、上記第１の効果とは異なる効果が生じることであり、例えば、プレイヤーキャラクタ１００が所定の攻撃を発することが可能な状態になることであってもよいし、所定の攻撃を行うことが可能な領域が設定されることであってもよいし、所定の領域が拡大することであってもよいし、特定の状況からプレイヤーキャラクタ１００が保護される状態になることであってもよい。

30

#### 【００９８】

以上のように、本実施形態のゲームでは、プレイヤーキャラクタ１００が第１のNPC１１０の近くにいるときに、例えばＡボタンが押下された場合、プレイヤーキャラクタ１００は、第１のNPC１１０に関連付けられた第１の効果を発動可能な状態になる。そして、当該発動可能状態において攻撃アクションのための操作入力が行われた場合、第１の効果を有する攻撃アクションが行われる。これにより、プレイヤーは第１のNPC１１０の属性を利用してゲームを進めることができる。プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態であるときに、攻撃アクションのための操作入力に応じて第１の効果が発動するため、プレイヤーは、所望のタイミングや位置で第１の効果を発動させることができる。例えば、プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態であるときに、所望の位置までプレイヤーキャラクタ１００を移動させ、射出方向を調整して、水オブジェクト１０５を射出させることができる。また、プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ１００を発動可能状態に遷移させた後、装備する武器オブジェクトを変更することができる。武器オブジェクトの種類に応じて水オブジェクトの大きさ（幅）、飛距離、移動速度、攻撃力等が異なるため、プレイヤーは、敵キャラクタ２００の状況に応じて水オブジェクト１０５を用いた攻撃の範囲（幅）や距離を選択して、水オブジェクト１０５を射出させることができる。

40

#### 【００９９】

また、プレイヤーキャラクタ１００が第１のNPC１１０の近くにいるときに誤ってＡボタンが押下された場合でも、プレイヤーキャラクタ１００を発動可能状態に遷移させることで、誤って水オブジェクト１０５が射出されることを抑制することができる。また、プレ

50

イヤは、プレイヤーキャラクタ100を発動可能状態にするために、プレイヤーキャラクタ100を第1のNPC110の近傍に移動させてAボタンを押下するため、誤ってプレイヤーキャラクタ100を発動可能状態に遷移させることを抑制することができる。

【0100】

また、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態であるときに、敵キャラクタ200からの攻撃を受けた場合は、プレイヤーキャラクタ100が発動不可状態に遷移するが、敵キャラクタ200からの攻撃を受けても当該攻撃は無効化（又は軽減）される。このため、プレイヤーキャラクタ100が発動不可状態に遷移してもプレイヤーにとって利点があり、プレイヤーキャラクタ100を第1のNPC110に近づけて発動可能状態にさせることをプレイヤーに促進することができる。

10

【0101】

また、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態であるときに、敵キャラクタ200からの攻撃を受けた場合、又は、水オブジェクト105を射出させた場合、プレイヤーキャラクタ100は発動可能状態から発動不可状態に遷移する。この場合、所定の制限期間が経過するまで、プレイヤーキャラクタ100は、再び発動可能状態に遷移しない。これにより、プレイヤーキャラクタ100に短時間で連続して水オブジェクト105を用いた攻撃を行わせたり、連続してプレイヤーキャラクタ100が水オブジェクト105によって防御された状態になることを防止することができ、プレイヤーが有利になり過ぎないようにすることができる。

【0102】

20

（ゲーム処理に用いられるデータの説明）

次に、ゲーム処理の詳細について説明する。まず、ゲーム処理に用いられるデータについて説明する。図16は、ゲーム処理の実行中に本体装置2のメモリに記憶されるデータの一例を示す図である。

【0103】

図16に示されるように、本体装置2のメモリ（DRAM85、フラッシュメモリ84、又は外部記憶媒体）には、ゲームプログラムと、操作データと、プレイヤーキャラクタデータと、NPCデータと、敵キャラクタデータと、オブジェクトデータと、第1状態データと、第2状態データとが記憶される。これらの他にも、メモリには、様々なデータが記憶される。

30

【0104】

ゲームプログラムは、後述するゲーム処理を実行するためのプログラムである。ゲームプログラムは、スロット23に装着される外部記憶媒体又はフラッシュメモリ84に予め記憶されており、ゲームの実行時にDRAM85に読み込まれる。なお、ゲームプログラムは、ネットワーク（例えばインターネット）を介して他の装置から取得されてもよい。

【0105】

操作データは、左コントローラ3及び右コントローラ4から取得された操作に関するデータである。操作データには、例えば、左右のアナログスティックに対する操作に応じたデータ、各ボタンの操作に応じたデータが含まれる。例えば、操作データは、左コントローラ3及び右コントローラ4から所定の時間間隔（例えば、1/200秒間隔）で本体装置2に送信され、メモリに記憶される。

40

【0106】

プレイヤーキャラクタデータは、プレイヤーキャラクタ100に関するデータであり、プレイヤーキャラクタ100の仮想空間における位置、向き、移動方向、移動速度等に関するデータを含む。また、プレイヤーキャラクタデータは、プレイヤーキャラクタ100のライフ値を含む。また、プレイヤーキャラクタデータは、プレイヤーキャラクタ100の形状等外観に関するデータを含む。また、プレイヤーキャラクタデータは、プレイヤーキャラクタ100が所有しているアイテム（武器オブジェクト、防具オブジェクト、その他ゲームに用いられるアイテム等）を表す所有アイテムデータを含む。また、プレイヤーキャラクタデータは、プレイヤーキャラクタ100が装備している武器オブジェクトを表す装備データを含む。

50

## 【 0 1 0 7 】

N P C データは、上記第 1 の N P C 1 1 0 に関するデータと、上記第 2 の N P C 1 1 1 に関するデータとを含む。第 1 の N P C 1 1 0 に関するデータは、第 1 の N P C 1 1 0 の仮想空間における位置、向き、移動方向、移動速度等に関するデータを含む。また、第 1 の N P C 1 1 0 に関するデータは、第 1 の N P C 1 1 0 の形状等の外観を表すデータと、属性データとを含む。また、第 2 の N P C 1 1 1 に関するデータは、第 1 の N P C 1 1 0 に関するデータと同種のデータを含む。さらに、仮想空間には、第 1 の N P C 1 1 0 及び第 2 の N P C 1 1 1 に加えて、第 3 の N P C 、第 4 の N P C が配置されてもよい。この場合、N P C データは、第 3 の N P C や第 4 の N P C に関するデータを含む。第 3 の N P C 及び第 4 の N P C には、それぞれ特有の効果が関連付けられる。

10

## 【 0 1 0 8 】

敵キャラクタデータは、仮想空間に配置される複数の敵キャラクタ 2 0 0 に関するデータである。敵キャラクタデータは、各敵キャラクタ 2 0 0 の仮想空間における位置、向き、移動方向、移動速度等に関するデータを含む。また、敵キャラクタデータは、各敵キャラクタ 2 0 0 のライフ値を含む。また、敵キャラクタデータは、各敵キャラクタ 2 0 0 の形状等の外観に関するデータや属性に関するデータを含む。

## 【 0 1 0 9 】

オブジェクトデータは、仮想空間に配置されたオブジェクト（例えば、ヘドロオブジェクト 3 0 1 や火オブジェクト等のプレイヤーキャラクタ 1 0 0 にとって障害となるオブジェクト等）に関するデータである。オブジェクトデータは、各オブジェクトの仮想空間における位置に関するデータを含む。また、オブジェクトデータは、各オブジェクトの形状等の外観に関するデータと、属性に関するデータとを含む。

20

## 【 0 1 1 0 】

第 1 状態データは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が上記発動可能状態か否かを表すデータである。

## 【 0 1 1 1 】

第 2 状態データは、第 2 の N P C 1 1 1 に関連付けられた第 2 の効果が生じているか否かを表すデータである。

## 【 0 1 1 2 】

（本体装置 2 におけるゲーム処理の詳細）

30

次に、本体装置 2 において行われるゲーム処理の詳細について説明する。図 1 7 は、本体装置 2 のプロセッサ 8 1 によって実行されるゲーム処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 1 1 3 】

図 1 7 に示されるように、プロセッサ 8 1 は、まず、初期処理を実行する（ステップ S 1 0 0 ）。具体的には、プロセッサ 8 1 は、3 次元の仮想空間を設定し、仮想空間にプレイヤーキャラクタ 1 0 0 、敵キャラクタ 2 0 0 、第 1 の N P C 1 1 0 、第 2 の N P C 1 1 1 、仮想カメラ、その他のオブジェクトを配置する。プロセッサ 8 1 は初期処理を実行した後、次のステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 0 9 の処理を所定のフレーム時間間隔（例えば、1 / 6 0 秒間隔）で繰り返し実行する。

40

## 【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 0 1 において、プロセッサ 8 1 は、コントローラからの操作データを取得する。操作データは、左コントローラ 3 の各ボタン、アナログスティック、右コントローラ 4 の各ボタン、アナログスティック等の操作状態に関するデータを含む。ステップ S 1 0 1 では、プロセッサ 8 1 は、各コントローラから送信されてメモリに記憶された操作データを取得する。

## 【 0 1 1 5 】

次に、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタの制御処理を行う（ステップ S 1 0 2 ）。ここでは、操作データに基づいてプレイヤーキャラクタ 1 0 0 を仮想空間内で移動させる処理が行われる。例えば、プロセッサ 8 1 は、左アナログスティック 3 2 の入力方向に応

50

じた仮想空間の方向に、1フレーム分の移動量でプレイヤーキャラクタ100を移動させる。また、後述するプレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理において攻撃アクションが開始されてから複数フレームの間、プロセッサ81は、ステップS102において、当該攻撃アクションのアニメーションを1フレーム分進行させる。ステップS102の処理が所定のフレーム時間間隔で繰り返し行われることにより、プレイヤーキャラクタ100が仮想空間内を移動するアニメーションや、プレイヤーキャラクタが攻撃アクションを行うアニメーションが表示される。

#### 【0116】

次に、プロセッサ81は、NPC制御処理を行う(ステップS103)。ここでは、プロセッサ81は、所定のアルゴリズムに従って第1のNPC110及び第2のNPC111を仮想空間内で移動させたり、仮想空間内で所定のアクションを行わせたりする。例えば、プロセッサ81は、第1のNPC110がプレイヤーキャラクタ100に追従するように、第1のNPC110の位置を自動で制御する。プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100が停止した場合、第1のNPC110を停止させる。また、プロセッサ81は、第1のNPC110にアクションを行わせる。例えば、プロセッサ81は、アクションとして、第1のNPC110が敵キャラクタ200と格闘するように制御する。プロセッサ81は、同様に、第2のNPC111の移動及びアクションを制御する。これらの制御に基づいて、プロセッサ81は、1フレーム分の移動量でNPCを移動させたり、アクションに基づいたNPCのアニメーションを1フレーム分進行させる。

#### 【0117】

次に、プロセッサ81は、敵キャラクタ制御処理を行う(ステップS104)。具体的には、プロセッサ81は、所定のアルゴリズムに従って、敵キャラクタ200を仮想空間内で移動させたり、仮想空間内に出現させたりする。また、プロセッサ81は、所定のアルゴリズムに従って、敵キャラクタ200にプレイヤーキャラクタ100への攻撃アクションを行わせる。

#### 【0118】

次に、プロセッサ81は、状態遷移処理を行う(ステップS105)。ここでは、プロセッサ81は、操作データに基づいて、プレイヤーキャラクタ100を上記発動可能状態に遷移させる。ステップS105の状態遷移処理の詳細については後述する。

#### 【0119】

次に、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理を行う(ステップS106)。ここでは、プロセッサ81は、操作データに基づいて、プレイヤーキャラクタ100に武器オブジェクトを装備させたり、武器オブジェクトを用いて攻撃アクションを行わせたりする。また、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態である場合、プロセッサ81は、操作データに基づいて、プレイヤーキャラクタ100に第1の効果を有する攻撃アクションを行わせる。プレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理の詳細については後述する。

#### 【0120】

次に、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタのダメージ処理を行う(ステップS107)。ここでは、プレイヤーキャラクタ100に対して攻撃が加えられた場合に、プレイヤーキャラクタ100にダメージが加えられる。プレイヤーキャラクタのダメージ処理の詳細については後述する。

#### 【0121】

次に、プロセッサ81は、出力処理を行う(ステップS108)。具体的には、プロセッサ81は上記ステップS102～ステップS107の処理の結果に応じた仮想空間の画像を仮想カメラを用いて生成し、当該生成した画像を表示装置に出力する。また、プロセッサ81は、画像の生成及び出力とともに音声を出力する。これにより、表示装置においてゲーム画像が表示されるとともに、スピーカからゲーム処理に応じた音声出力される。

#### 【0122】

次に、プロセッサ81は、ゲーム処理を終了するか否かを判定する(ステップS109)

）。例えば、プレイヤーによってゲームの終了が指示された場合、プロセッサ 8 1 は、ゲーム処理を終了すると判定し（ステップ S 1 0 9：YES）、図 1 7 に示すゲーム処理を終了する。プロセッサ 8 1 は、ゲーム処理を終了しないと判定した場合（ステップ S 1 0 9：NO）、ステップ S 1 0 1 の処理を再び実行する。以上で、図 1 7 に示すゲーム処理の説明を終了する。

#### 【0123】

（状態遷移処理）

次に、上記ステップ S 1 0 5 の状態遷移処理の詳細について説明する。図 1 8 は、ステップ S 1 0 5 の状態遷移処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0124】

ステップ S 1 2 0 において、プロセッサ 8 1 は、現在、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態か否かを判定する。具体的には、プロセッサ 8 1 は、第 1 状態データを参照して、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態か否かを判定する。

#### 【0125】

プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態でない場合（ステップ S 1 2 0：NO）、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 1 の NPC 1 1 0 とが所定の位置関係か否かを判定する（ステップ S 1 2 1）。例えば、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 1 の NPC 1 1 0 との距離が所定の閾値未満であるか否かを判定する。

#### 【0126】

プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 1 の NPC 1 1 0 とが所定の位置関係であると判定した場合（ステップ S 1 2 1：YES）、プロセッサ 8 1 は、所定の制限期間内か否かを判定する（ステップ S 1 2 2）。例えば、所定の制限期間は、水オブジェクト 1 0 5 が射出された場合、水オブジェクト 1 0 5 によって敵キャラクタ 2 0 0 からの攻撃が無効化又は軽減された場合、又は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態になった場合に、設定される。所定の制限期間は、水オブジェクト 1 0 5 が射出されてから一定時間が経過するまでの期間であってもよいし、水オブジェクト 1 0 5 によって敵キャラクタ 2 0 0 からの攻撃が無効化又は軽減されてから一定時間が経過するまでの期間であってもよいし、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態に遷移してから一定時間が経過するまでの期間であってもよい。

#### 【0127】

所定の制限期間内であると判定した場合（ステップ S 1 2 2：YES）、プロセッサ 8 1 は、図 1 8 に示す状態遷移処理を終了する。

#### 【0128】

所定の制限期間内ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 2：NO）、プロセッサ 8 1 は、操作データに基づいて、A ボタンが押下されたか否かを判定する（ステップ S 1 2 3）。A ボタンが押下されたと判定した場合（ステップ S 1 2 3：YES）、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 を発動可能状態に遷移させる（ステップ S 1 2 4）。具体的には、プロセッサ 8 1 は、第 1 状態データに、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態であることを示す値を格納する。また、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 の周囲に水オブジェクト 1 0 5 を配置する。これにより、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は、水オブジェクト 1 0 5 をまとった状態となる。

#### 【0129】

A ボタンが押下されなかったと判定した場合（ステップ S 1 2 3：NO）、プロセッサ 8 1 は、図 1 8 に示す状態遷移処理を終了する。

#### 【0130】

一方、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 1 の NPC 1 1 0 とが所定の位置関係でないと判定した場合（ステップ S 1 2 1：NO）、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 2 の NPC 1 1 1 とが所定の位置関係か否かを判定する（ステップ S 1 2 5）。例えば、プロセッサ 8 1 は、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 2 の NPC 1 1 1 との距離が所定の閾値未満であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 1 】

プレイヤーキャラクタ 1 0 0 と第 2 の NPC 1 1 1 とが所定の位置関係であると判定した場合（ステップ S 1 2 5 : Y E S ）、プロセッサ 8 1 は、所定の制限期間内か否かを判定する（ステップ S 1 2 6 ）。このステップ S 1 2 6 の所定の制限期間は、第 2 の NPC 1 1 1 に関連付けられた第 2 の効果が発動されたことに基づいて設定されてもよく、所定の制限期間は、第 2 の効果が発動されてから一定時間が経過するまでの期間であってもよい。

## 【 0 1 3 2 】

なお、ステップ S 1 2 6 の所定の制限期間は、ステップ S 1 2 2 の所定の制限期間と共通であってもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいて発動可能状態に遷移した後、水オブジェクト 1 0 5 を射出した場合に、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 は発動不可状態に遷移する。この場合、共通の制限期間が設けられ、当該共通の制限期間が経過するまでは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいても発動可能状態に遷移しない。また、当該共通の制限期間が経過するまでは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 2 の NPC 1 1 1 に近づいても第 2 の NPC 1 1 1 に関連する第 2 の効果を生じさせることができないように構成されてもよい。すなわち、一方の NPC に関連する効果が発動した場合は、共通の制限期間が設定され、当該共通の制限期間が経過するまでは、一方の NPC に関連する効果の発動が制限されるのみならず、他方の NPC に関連する効果の発動も制限されてもよい。

## 【 0 1 3 3 】

あるいは、ステップ S 1 2 6 の所定の制限期間と、ステップ S 1 2 2 の所定の制限期間とは、それぞれ別に設定されてもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいて発動可能状態に遷移した後、水オブジェクト 1 0 5 を射出した場合に、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動不可状態になる。この場合、第 1 の NPC 1 1 0 に関連する第 1 の制限期間が設けられ、当該第 1 の制限期間が経過するまでは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいても発動可能状態にならない。一方で、第 1 の制限期間が経過していなくても、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 2 の NPC 1 1 1 に近づくことで、第 2 の NPC 1 1 1 に関連する第 2 の効果を生じさせることができてよい。逆に、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 2 の NPC 1 1 1 に近づいて第 2 の NPC 1 1 1 に関連する第 2 の効果を生じさせた場合、第 2 の NPC 1 1 1 に関連する第 2 の制限期間が設けられ、当該第 2 の制限期間が経過するまでは、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 2 の NPC 1 1 1 に近づいても第 2 の NPC 1 1 1 に関連する第 2 の効果を生じさせることはできない。この場合、第 2 の制限期間が経過していなくても、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が第 1 の NPC 1 1 0 に近づいて発動可能状態になることができてよい。

## 【 0 1 3 4 】

所定の制限期間内であると判定した場合（ステップ S 1 2 6 : Y E S ）、プロセッサ 8 1 は、図 1 8 に示す状態遷移処理を終了する。

## 【 0 1 3 5 】

所定の制限期間内ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 6 : N O ）、プロセッサ 8 1 は、操作データに基づいて、A ボタンが押下されたか否かを判定する（ステップ S 1 2 7 ）。A ボタンが押下されたと判定した場合（ステップ S 1 2 7 : Y E S ）、プロセッサ 8 1 は、第 2 の NPC 1 1 1 に関連付けられた第 2 の効果を発動させる（ステップ S 1 2 8 ）。第 2 の NPC 1 1 1 に関連付けられた第 2 の効果は、上記第 1 の効果とは異なる効果である。第 2 の NPC 1 1 1 に関連付けられた第 2 の効果は、例えば、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が所定の攻撃を行った場合に、特別な攻撃が加えられる効果であってもよいし、所定の領域が拡大することであってもよい。

## 【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 2 4 又はステップ S 1 2 8 の処理を実行した場合、プロセッサ 8 1 は、図 1 8 に示す状態遷移処理を終了する。

## 【 0 1 3 7 】

一方、プレイヤーキャラクタ 1 0 0 が発動可能状態であると判定した場合（ステップ S 1

10

20

30

40

50



20 : YES)、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態になってから所定の有効期間(例えば10秒)が経過したか否かを判定する(ステップS129)。

【0138】

プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態になってから所定の有効期間が経過したと判定した場合(ステップS129: YES)、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100を発動不可状態に遷移させる(ステップS130)。すなわち、プレイヤーキャラクタ100は、第1の効果を有する攻撃アクションを発動可能でない通常の状態に遷移される。具体的には、プロセッサ81は、第1状態データに、プレイヤーキャラクタ100が通常の状態であることを示す値を格納する。また、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100の周囲に配置された水オブジェクト105を消去する。これにより、プレイヤーキャラクタ100は通常の状態に戻る。

10

【0139】

プロセッサ81は、ステップS130の処理を行った場合、又は、ステップS129でNOと判定した場合、図18に示す状態遷移処理を終了する。

【0140】

(プレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理)

次に、上記ステップS106におけるプレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理の詳細について説明する。図19は、ステップS106におけるプレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理の一例を示すフローチャートである。

【0141】

20

ステップS140において、プロセッサ81は、まず、武器選択処理を行う。ここでは、プロセッサ81は、操作データに基づいてプレイヤーによって武器の選択操作が行われたか否かを判定する。プレイヤーによって武器の選択操作が行われたと判定した場合、プロセッサ81は、操作データに基づいてプレイヤーキャラクタ100が装備する武器オブジェクトを選択し、当該選択した武器オブジェクトを示すデータを装備データとして格納する。これにより、プレイヤーキャラクタ100は、所有する複数の武器オブジェクトのうちの何れかを装備する。

【0142】

次に、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100が近接用武器オブジェクトを装備中か否かを判定する(ステップS141)。具体的には、プロセッサ81は、装備データを参照して、装備している武器オブジェクトが近接用武器オブジェクトであるか否かを判定する。

30

【0143】

プレイヤーキャラクタ100が近接用武器オブジェクトを装備中であると判定した場合(ステップS141: YES)、プロセッサ81は、操作データに基づいて、攻撃操作が行われたか否かを判定する(ステップS142)。例えば、プロセッサ81は、操作データに基づいて、Yボタンが押下されたか否かを判定する。

【0144】

攻撃操作が行われたと判定した場合(ステップS142: YES)、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100に装備中の武器オブジェクトを用いた攻撃アクションを開始させる(ステップS143)。これにより、例えばプレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト101を装備している場合、プレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト101を振る攻撃アクションが開始される。攻撃アクション開始から複数フレームの間、当該攻撃アクションに関するプレイヤーキャラクタ100のアニメーションが行われる。

40

【0145】

ステップS143の処理を行った場合、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態か否かを判定する(ステップS144)。具体的には、プロセッサ81は、第1状態データを参照して、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態(すなわち、プレイヤーキャラクタ100が水オブジェクト105をまとった状態)か否かを判定する。

【0146】

50

プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態であると判定した場合（ステップＳ１４４：ＹＥＳ）、プロセッサ８１は、第１の効果を発動させる（ステップＳ１４５）。具体的には、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００の前方向に水オブジェクト１０５を射出する。これにより、水オブジェクト１０５が仮想空間内を移動開始する。プロセッサ８１は、水オブジェクト１０５の形状、大きさ（幅）、移動速度、飛距離を、装備中の武器オブジェクトの種類に応じて設定する。

【０１４７】

次に、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００を発動不可状態に遷移させる（ステップＳ１４６）。具体的には、プロセッサ８１は、第１状態データに、プレイヤーキャラクタ１００が第１の効果を発動不可能であることを示す値を格納する。これにより、プレイヤーキャラクタ１００は水オブジェクト１０５をまわっていない通常の状態に戻る。

10

【０１４８】

一方、プレイヤーキャラクタ１００が近接用武器オブジェクトを装備中でないと判定した場合（ステップＳ１４１：ＮＯ）、プロセッサ８１は、操作データに基づいて、装備中の武器オブジェクトに応じた攻撃アクションをプレイヤーキャラクタ１００に開始させる（ステップＳ１４７）。ここでは、プロセッサ８１は、操作データに基づいて、攻撃アクションのための操作入力が行われたか否かを判定するとともに、装備中の武器オブジェクトを用いた攻撃アクションをプレイヤーキャラクタ１００に開始させる。攻撃アクション開始から複数フレームの間、当該攻撃アクションに関するプレイヤーキャラクタ１００のアニメーションが行われる。例えば、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００が弓矢オブジェクトを装備中である場合、操作データに基づいて、ＺＲボタンが押下されたか否かを判定する。プレイヤーキャラクタ１００が弓矢オブジェクトを装備中であり、かつ、ＺＲボタンが押下された場合は、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００に弓矢オブジェクトを飛ばすアクションを開始させ、弓矢オブジェクトを仮想空間に射出する。

20

【０１４９】

ステップＳ１４２でＮＯと判定した場合、ステップＳ１４４でＮＯと判定した場合、ステップＳ１４６の処理を実行した場合、又は、ステップＳ１４７の処理を実行した場合、プロセッサ８１は、水オブジェクト１０５が仮想空間を移動中か否かを判定する（ステップＳ１４８）。ここでは、ステップＳ１４５において水オブジェクト１０５が射出され、当該水オブジェクト１０５が仮想空間を移動中か否かが判定される。

30

【０１５０】

水オブジェクト１０５が仮想空間を移動中であると判定した場合（ステップＳ１４８：ＹＥＳ）、プロセッサ８１は、水オブジェクト１０５の移動速度に基づいて、水オブジェクト１０５を１フレーム分の移動量で移動させるとともに、移動後の位置に基づいて、水オブジェクト１０５の当たり判定処理を行う（ステップＳ１４９）。具体的には、プロセッサ８１は、水オブジェクト１０５が仮想空間内のオブジェクト（敵キャラクタ２００、ヘドロオブジェクト３０１、火オブジェクト、その他のオブジェクト）に当たったか否かを判定する。例えば、水オブジェクト１０５が敵キャラクタ２００に当たった場合、プロセッサ８１は、敵キャラクタ２００に対して、水オブジェクト１０５の射出に用いられた武器オブジェクトに設定された攻撃力に応じたダメージを加える。これにより、敵キャラクタ２００のライフ値が減少され、敵キャラクタ２００のライフ値がゼロになった場合、敵キャラクタ２００が倒れる。また、水オブジェクト１０５がヘドロオブジェクト３０１に当たった場合、プロセッサ８１は、ヘドロオブジェクト３０１を除去する。また、水オブジェクト１０５が火オブジェクトに当たった場合、プロセッサ８１は、火オブジェクトを除去する。

40

【０１５１】

ステップＳ１４８でＮＯと判定した場合、又は、ステップＳ１４９を実行した場合、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００が攻撃アクションを実行中か否かを判定する（ステップＳ１５０）。ここでは、プレイヤーキャラクタ１００がステップＳ１４３又はステップＳ１４７において攻撃アクションを開始し、当該攻撃アクションの実行中か否かが

50

判定される。例えば、プレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト101を振っている場合、プロセッサ81は、ステップS150でYESと判定する。また、プレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト102を振っている場合、ステップS150でYESと判定される。また、プレイヤーキャラクタ100が槍オブジェクトを用いて攻撃アクションを実行している場合、プロセッサ81は、ステップS150でYESと判定する。また、ステップS147においてプレイヤーキャラクタ100が弓矢オブジェクトを射出し、当該弓矢オブジェクトが仮想空間を移動中である場合、プロセッサ81はステップS150でYESと判定する。

#### 【0152】

プレイヤーキャラクタ100が攻撃アクションの実行中と判定した場合（ステップS150：YES）、プロセッサ81は、攻撃アクションの当たり判定処理を行う（ステップS151）。ここでは、プレイヤーキャラクタ100の攻撃アクションが、敵キャラクタ200や仮想空間内の他のオブジェクトに当たったか否かの判定が行われ、当たった場合の処理が行われる。例えば、プレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト101を振る攻撃アクションを実行している場合、プロセッサ81は、剣オブジェクト101が敵キャラクタ200に当たったか否かを判定する。剣オブジェクト101が敵キャラクタ200に当たった場合は、プロセッサ81は、敵キャラクタ200に剣オブジェクト101の攻撃力に応じたダメージを加える。これにより、敵キャラクタ200のライフ値が減少され、敵キャラクタ200のライフ値がゼロになった場合、敵キャラクタ200が倒れる。また、プレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト102を振る攻撃アクションを実行している場合、プロセッサ81は、剣オブジェクト102が敵キャラクタ200に当たったか否かを判定する。剣オブジェクト102が敵キャラクタ200に当たった場合は、プロセッサ81は、敵キャラクタ200に剣オブジェクト102の攻撃力に応じたダメージを加える。また、プロセッサ81は、弓矢オブジェクトが仮想空間を移動している場合、弓矢オブジェクトの移動速度に基づいて、弓矢オブジェクトを1フレーム分の移動量で移動させるとともに、移動後の位置に基づいて、弓矢オブジェクトが敵キャラクタ200に当たったか否かを判定する。弓矢オブジェクトが敵キャラクタ200に当たった場合は、プロセッサ81は、敵キャラクタ200に弓矢オブジェクトの攻撃力に応じたダメージを加える。なお、例えば、プレイヤーキャラクタ100が剣オブジェクト101を振る攻撃アクションを実行している場合において、剣オブジェクト101が仮想空間内の木オブジェクトに当たった場合、木オブジェクトが破壊されたり、切られたりしてもよい。

#### 【0153】

ステップS150でNOと判定した場合、又は、ステップS151を実行した場合、プロセッサ81は、図19に示すプレイヤーキャラクタの攻撃アクション処理を終了する。

#### 【0154】

（プレイヤーキャラクタのダメージ処理）

次に、上記ステップS107におけるプレイヤーキャラクタのダメージ処理の詳細について説明する。図20は、ステップS107におけるプレイヤーキャラクタのダメージ処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0155】

ステップS160において、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100が敵キャラクタ200からの攻撃を受けたか否かを判定する。ここでは、プレイヤーキャラクタ100と敵キャラクタ200との位置関係や、敵キャラクタ200の攻撃アクションに基づいて、敵キャラクタ200の攻撃アクションがプレイヤーキャラクタ100に当たったか否かが判定される。

#### 【0156】

プレイヤーキャラクタ100が敵キャラクタ200からの攻撃を受けた判定した場合（ステップS160：YES）、プロセッサ81は、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態か否かを判定する（ステップS161）。

#### 【0157】

プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態であると判定した場合（ステップＳ１６１：ＹＥＳ）、プロセッサ８１は、敵キャラクタ２００の攻撃を無効化又は軽減し（ステップＳ１６２）、プレイヤーキャラクタ１００を発動不可状態に遷移させる（ステップＳ１６３）。すなわち、敵キャラクタ２００からの攻撃に対して、プレイヤーキャラクタ１００にダメージが加えられることなく（又はダメージが軽減され）、プレイヤーキャラクタ１００が通常の状態に遷移される。具体的には、プロセッサ８１は、第１状態データに、プレイヤーキャラクタ１００が通常の状態であることを示す値を格納する。また、プロセッサ８１は、水オブジェクト１０５を消去する。これにより、プレイヤーキャラクタ１００は水オブジェクト１０５をまもっていない通常の状態に戻る。

【０１５８】

プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態でないと判定した場合（ステップＳ１６１：ＮＯ）、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００にダメージを加える（ステップＳ１６４）。ここでは、敵キャラクタ２００の種類や攻撃アクションの種類に応じた量のダメージがプレイヤーキャラクタ１００に加えられてもよい。プレイヤーキャラクタ１００にダメージが加えられることにより、プレイヤーキャラクタ１００のライフ値が減少する。

【０１５９】

ステップＳ１６０でＮＯと判定した場合、ステップＳ１６３を実行した場合、又は、ステップＳ１６４を実行した場合、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００の周辺が高温環境か否かを判定する（ステップＳ１６５）。

【０１６０】

周辺が高温環境であると判定した場合（ステップＳ１６５：ＹＥＳ）、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００が所定の状態であるか否かを判定する（ステップＳ１６６）。ここでは、プレイヤーキャラクタ１００が濡れている状態か否かが判定される。プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態である場合、プロセッサ８１は、ステップＳ１６６においてＹＥＳと判定する。また、例えばプレイヤーキャラクタ１００が水中にいる場合は、プロセッサ８１は、ステップＳ１６６においてＹＥＳと判定する。

【０１６１】

プレイヤーキャラクタ１００が所定の状態であると判定した場合（ステップＳ１６６：ＹＥＳ）、プロセッサ８１は、高温環境によるダメージを無効化又は軽減する（ステップＳ１６７）。すなわち、高温環境によってプレイヤーキャラクタ１００にダメージが加えられない（又はダメージが軽減される）。

【０１６２】

プレイヤーキャラクタ１００が所定の状態でないと判定した場合（ステップＳ１６６：ＮＯ）、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００に高温環境によるダメージを加える（ステップＳ１６８）。例えば、プロセッサ８１は、プレイヤーキャラクタ１００が高温環境にいる時間に応じて、プレイヤーキャラクタ１００のライフ値を減少させる。

【０１６３】

ステップＳ１６５でＮＯと判定した場合、ステップＳ１６７を実行した場合、又は、ステップＳ１６８を実行した場合、プロセッサ８１は、図２０に示すプレイヤーキャラクタのダメージ処理を終了する。

【０１６４】

（変形例）

以上、本実施形態について説明したが、上記実施形態は単なる一例であり、例えば以下のような変形が加えられてもよい。

【０１６５】

例えば、上記実施形態では、プレイヤーキャラクタ１００が発動可能状態において武器オブジェクトを用いた攻撃アクションを行うことで、当該攻撃アクションに加えて、水オブジェクト１０５が射出された。他の実施形態では、武器オブジェクトを用いた攻撃アクションに限らず、例えば、パンチやキック等、武器オブジェクトを用いない攻撃アクションをプレイヤーキャラクタ１００が行うことを前提として、プレイヤーキャラクタ１００が発動

10

20

30

40

50

可能状態において攻撃アクションを行った場合、当該攻撃アクションとともに水オブジェクト105が射出されてもよい。

【0166】

また、上記実施形態では、プレイヤーキャラクタ100が予め所有する複数の武器オブジェクトの中から何れかを装備し、装備している武器オブジェクトを用いて攻撃アクションを行った。他の実施形態では、プレイヤーキャラクタ100は、複数の武器オブジェクトを予め所有しなくてもよく、例えば、仮想空間に落ちている複数の武器オブジェクトの中から何れかを取得し、当該取得した武器オブジェクトを用いて攻撃アクションを行ってもよい。この場合、取得した武器オブジェクトに応じて、射出される水オブジェクト105の形状、大きさ、移動速度、飛距離、攻撃力等が異なってもよい。

10

【0167】

また、プレイヤーキャラクタ100に攻撃アクションを行わせることを前提として、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において攻撃アクションを行った場合に、攻撃アクションとともに水オブジェクト105が射出された（第1の効果が発動された）。他の実施形態では、プレイヤーキャラクタ100に所定のアクション（例えば、ジャンプやダッシュ等）を行わせることを前提として、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において所定のアクションを行った場合に、所定のアクションとともに第1の効果が発動されてもよい。

【0168】

また、上記実施形態では、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において所定のアクションを行った場合に、所定のアクションが行われるとともに、水オブジェクト105が仮想空間に射出される効果が発動された。他の実施形態では、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態において所定のアクションを行った場合に、所定のアクションとともに、他の任意の効果が発動されてもよい。例えば、水オブジェクト105以外の、第1のNPCに関連する任意のオブジェクトが仮想空間に射出されてもよい。また、オブジェクトが射出される効果に限らず、例えば、仮想空間内において所定の効果（例えばプレイヤーキャラクタ100の攻撃力や防御力が増す効果、敵キャラクタ200の攻撃力や防御力が低くなる効果、敵キャラクタ200の動きが遅くなる効果等）が所定時間だけ発動してもよい。

20

【0169】

また、上記実施形態では、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態に遷移した場合、上記所定の有効期間が経過するか、敵キャラクタ200からの攻撃を受けるか、水オブジェクト105を射出するかの何れかの条件が成立した場合に、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態から発動不可状態に遷移した。他の実施形態では、これらの条件以外にもプレイヤーキャラクタ100が発動可能状態から発動不可状態に遷移してもよい。例えば、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態である場合において、仮想空間においてダメージを受ける環境（例えば、溶岩の近傍などの高温環境）にいる場合、プレイヤーキャラクタ100は、発動可能状態に遷移してから所定の有効期間が経過する前に、発動不可状態に遷移してもよい。また、他の実施形態では、上記所定の有効期間は設けられなくてもよい。この場合、プレイヤーキャラクタ100は、発動可能状態において敵キャラクタ200からの攻撃を受けるか、水オブジェクト105を射出するかの何れかの条件が成立した場合に、発動不可状態に遷移してもよい。

30

40

【0170】

また、上記実施形態では、プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態に遷移した場合、敵キャラクタ200からの攻撃を受けるか、水オブジェクト105を射出するかの何れかの条件が成立した場合に、プレイヤーキャラクタ100を発動不可状態に遷移させ、所定の制限期間が経過するまで、プレイヤーキャラクタ100を再び発動可能状態に遷移させないようにした。プレイヤーキャラクタ100が発動可能状態に遷移した後、上記所定の有効期間が経過したことによってプレイヤーキャラクタ100が発動不可状態になった場合も、このような制限期間が設けられてもよい。また、他の実施形態では、プレイヤーキャラクタ1

50

00が発動可能状態から発動不可状態に遷移した場合、このような制限期間は設けられなくてもよい。

【0171】

また、上記実施形態では、プレイヤーがプレイヤーキャラクタ100を制御し、プロセッサ81によって自動で制御される敵キャラクタ200を倒しながら進行するゲームを想定した。他の実施形態では、例えば、プレイヤー同士が自身のプレイヤーキャラクタを制御しながら、互いに格闘するゲームが行われてもよい。この場合、各プレイヤーキャラクタは、上述した第1のNPC110に近づいて発動可能状態に遷移し、所定のアクションとともに第1の効果を発動することができてよい。

【0172】

また、上記フローチャートで示した処理は単なる例示に過ぎず、処理の順番や内容等は適宜変更されてもよい。

【0173】

また、上記ゲームを行うハードウェアの構成は単なる一例であり、他の任意のハードウェアにおいて上記ゲーム処理が行われてもよい。例えば、パーソナルコンピュータ、タブレット端末、スマートフォン、インターネット上のサーバ等、任意の情報処理装置において上記ゲーム処理が実行されてもよい。また、上記ゲーム処理は、複数の装置を含む情報処理装置において実行されてもよい。

【0174】

また上記実施形態及びその変形例に係る構成は、互いに矛盾しない限り、任意に組み合わせることが可能である。また、上記は本発明の例示に過ぎず、上記以外にも種々の改良や変形が加えられてもよい。

【符号の説明】

【0175】

- 1 ゲームシステム
- 2 本体装置
- 3 左コントローラ
- 4 右コントローラ
- 32 左アナログスティック
- 53 Aボタン
- 56 Yボタン
- 81 プロセッサ
- 100 プレイヤキャラクタ
- 101、102 剣オブジェクト
- 105 水オブジェクト
- 110 第1のNPC
- 111 第2のNPC
- 200 敵キャラクタ
- 301 ヘドロオブジェクト

10

20

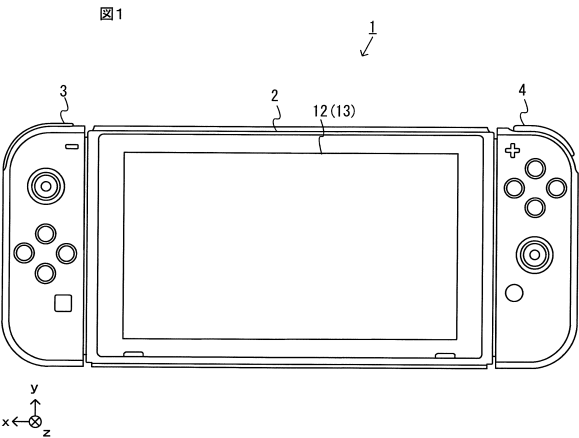
30

40

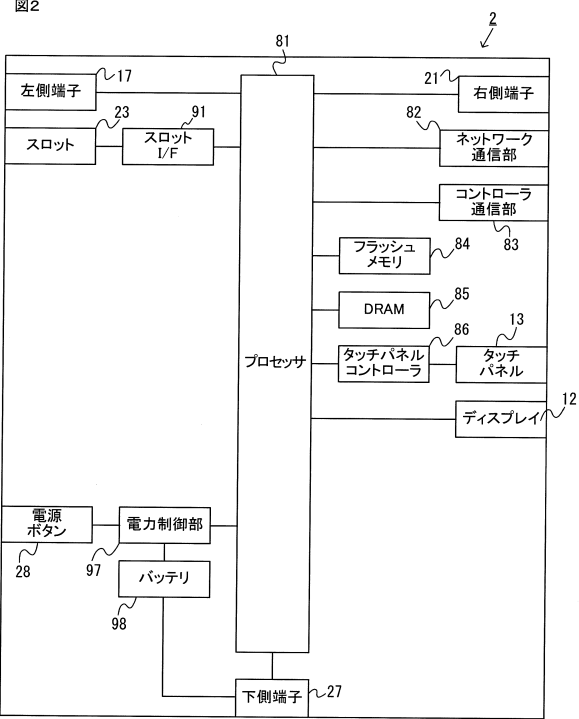
50

【図面】

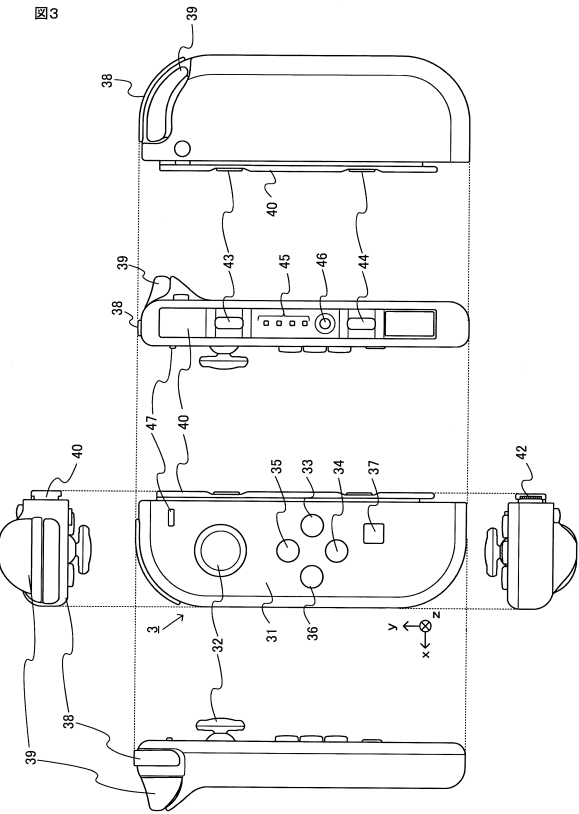
【図 1】



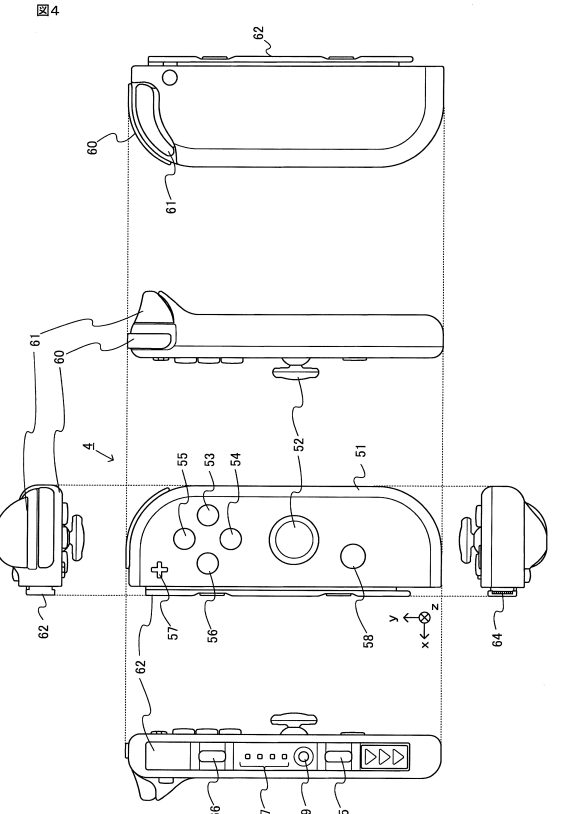
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

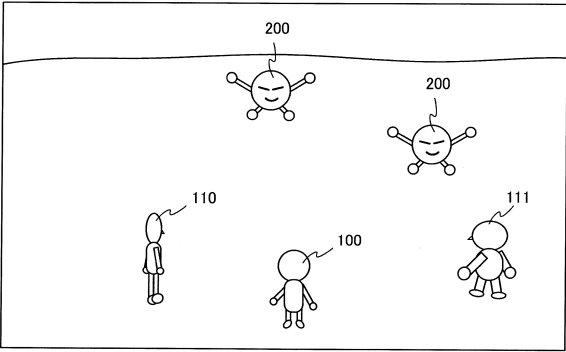
30

40

50

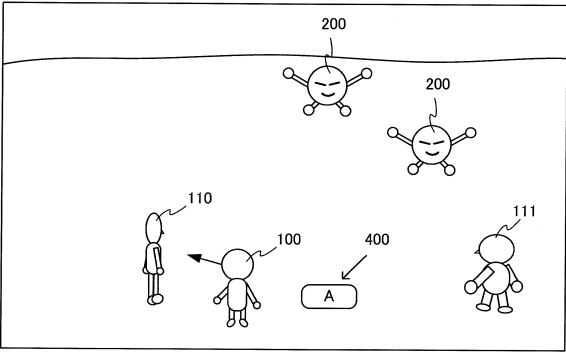
【 図 5 】

図5



【 図 6 】

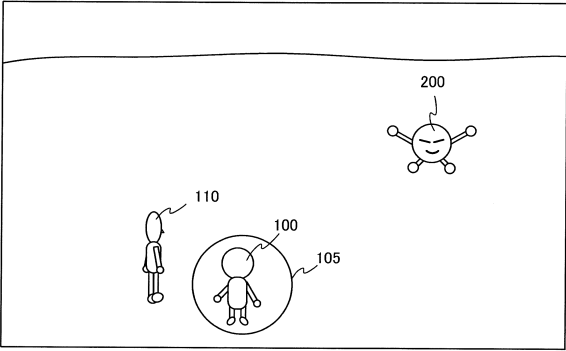
図6



10

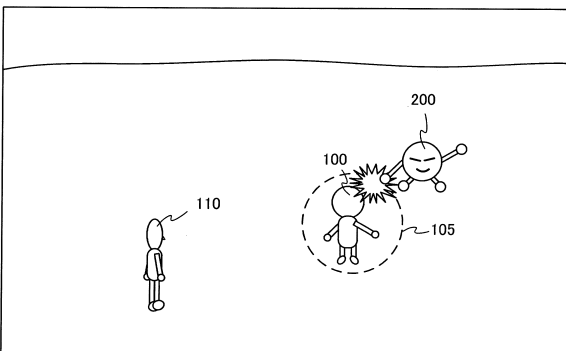
【 図 7 】

図7



【 図 8 】

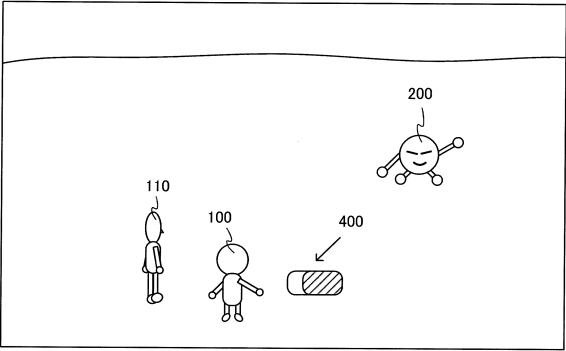
図8



20

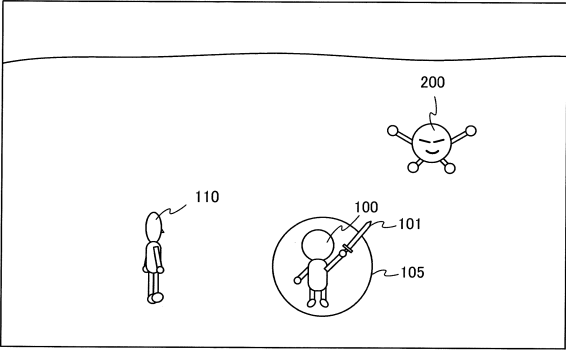
【 図 9 】

図9



【 図 10 】

図10



30

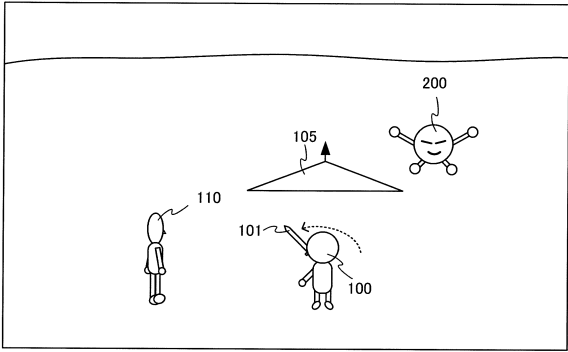
40

50



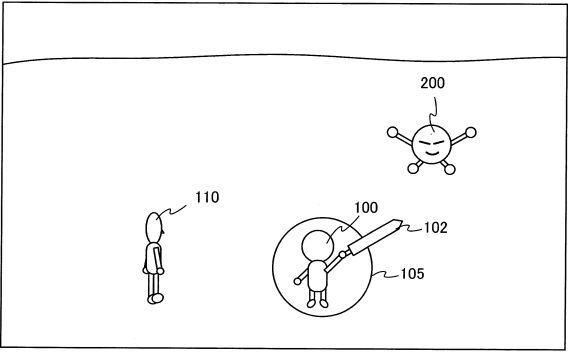
【図 1 1】

図11



【図 1 2】

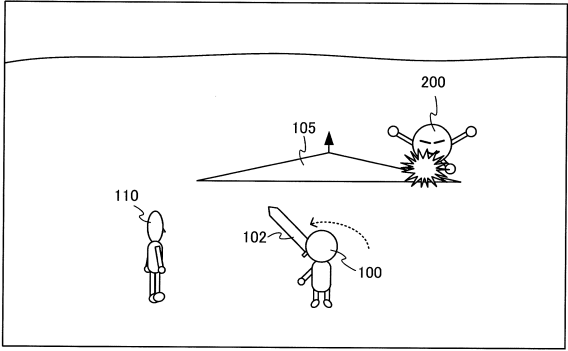
図12



10

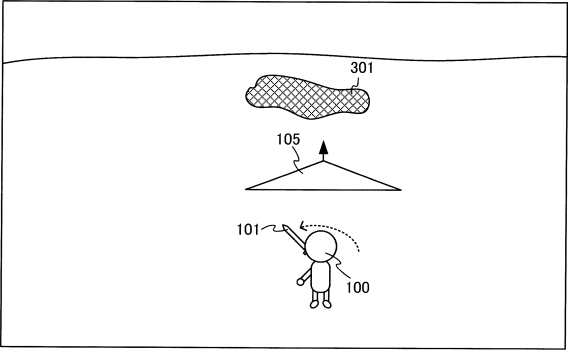
【図 1 3】

図13



【図 1 4】

図14



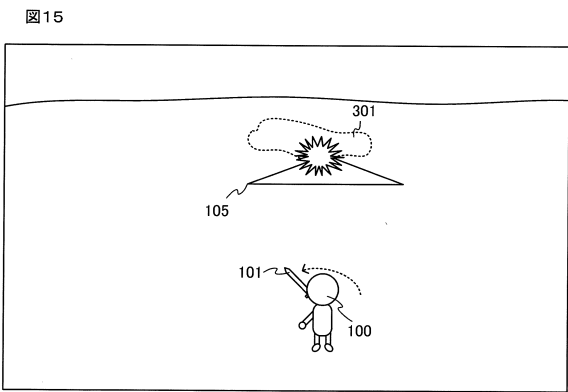
20

30

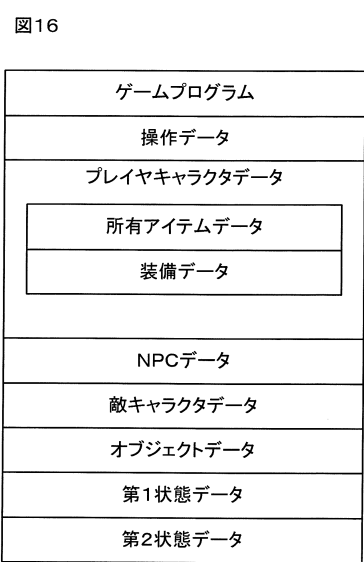
40

50

【図 1 5】

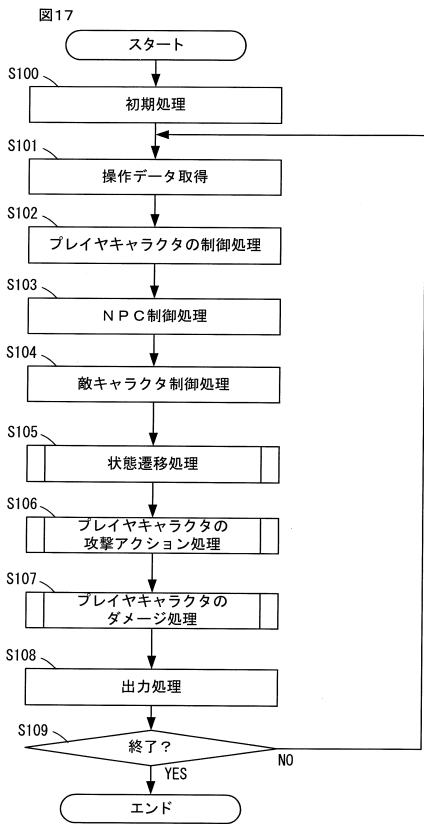


【図 1 6】

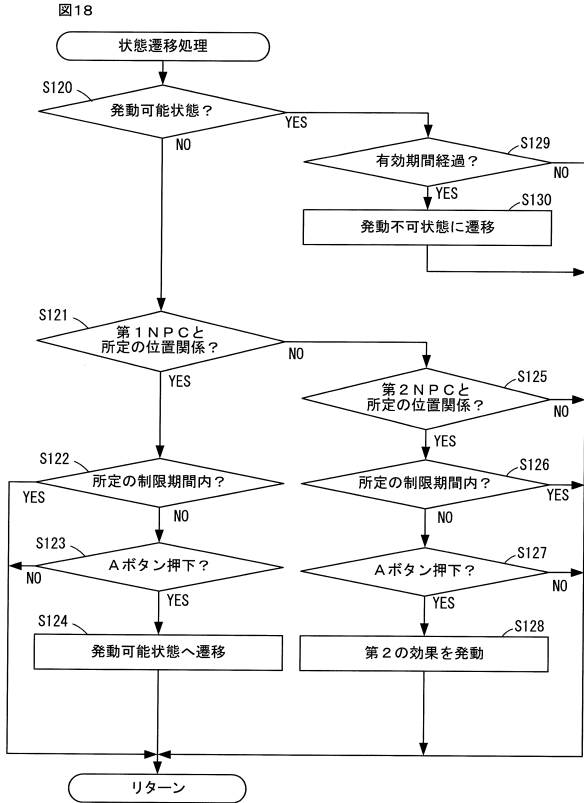


10

【図 1 7】



【図 1 8】



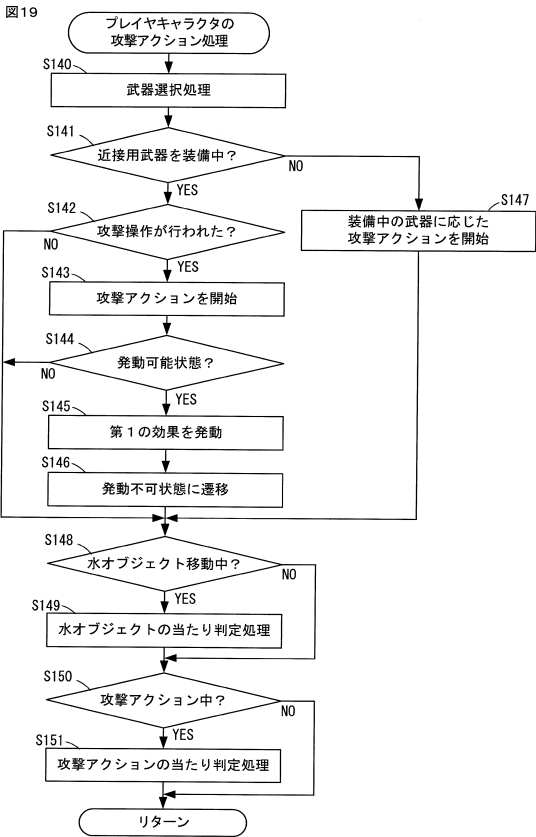
20

30

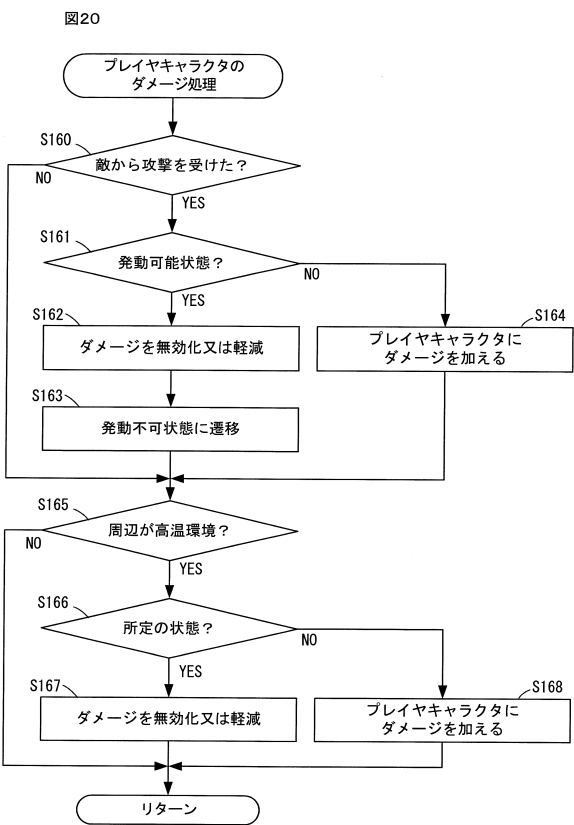
40

50

【図 19】



【図 20】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

G T タワー 1 2 階 株式会社モノリスソフト内

審査官 鈴木 崇雅

- (56)参考文献 特開 2 0 2 2 - 1 0 6 2 5 0 ( J P , A )  
特開平 0 8 - 2 5 7 2 3 3 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 2 2 5 7 4 ( J P , A )  
「モンハンライズ」オトモガルク ( 犬 ) に乗る2つの方法 , [online] , 2021年02月04日 , ht  
tps://couple-game.net/monhun-rise-otomo-ride-garuku/ , [検索日:2024/02/19]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 9 8  
A 6 3 F 9 / 2 4