

(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2004-209295

(P2004-209295A)

(43) 公開日 平成16年7月29日(2004.7.29)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 13/10

F I

A63F 13/10

テーマコード (参考)

2C001

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号	特願2004-125080 (P2004-125080)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	平成16年4月21日 (2004.4.21)		株式会社セガ
(62) 分割の表示	特願2002-229044 (P2002-229044)		東京都大田区羽田1丁目2番12号
	の分割	(74) 代理人	100079108
原出願日	平成14年8月6日 (2002.8.6)		弁理士 稲葉 良幸
		(74) 代理人	100080953
			弁理士 田中 克郎
		(74) 代理人	100093861
			弁理士 大賀 真司
		(72) 発明者	植村 比呂志
			東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
			会社セガ内
		(72) 発明者	根部谷 朋範
			東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
			会社セガ内

最終頁に続く

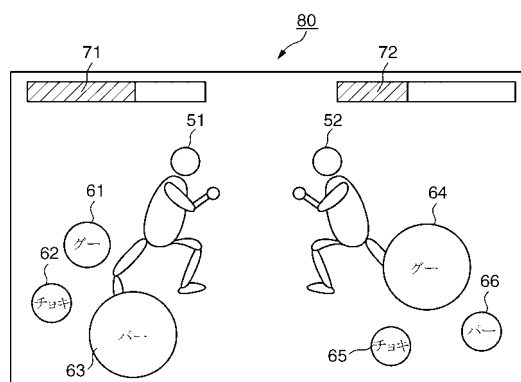
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 ジャンケンゲームをより面白くする。

【解決手段】 プレイヤキャラクタ51を操作するプレイヤは、"パー"で対戦相手に勝つと相手により多くのダメージを与えることができるものとする。このとき、"グー"、"チョキ"を表すアイコン61、62よりも"パー"を表すアイコン63の表示サイズを大きくしてゲーム画面80を表示することで、ダメージをより多く与えることのできるジャンケン種別を対戦相手に認識させることができ、対戦相手との駆け引きを通じてゲームをより面白くすることができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

プレイヤーが選択したキャラクタを通じてジャンケン対戦を行うゲーム装置であって、
プレイヤーが選択したジャンケン種別の情報を入力するコントローラと、
キャラクタ設定情報が記録された記録媒体から、記録されている情報を読み取る読み取り手段と、

前記読み取り手段で読み取られた情報に基づいて、ゲーム画面を生成する画像生成手段と、

前記コントローラから入力されたジャンケン種別選択情報に基づいて、ジャンケンの優劣判定処理を行う優劣判定手段と、

前記優劣判定手段での判定結果と、前記キャラクタ設定情報とに基づいて前記ジャンケンに負けた側のキャラクタのダメージ値を演算するダメージ演算手段と、

前記ダメージ値が所定値を超えたか否かを判定し、超えた場合に該ジャンケンゲームを終了させる制御手段と、

を備え、

前記画像生成手段が前記キャラクタ設定情報に含まれる特定ジャンケン種別情報に基づいて、該特定ジャンケン種別に対応したアイコンを他のジャンケン種別に対応したアイコンと区別して表示するための画像を生成することを特徴とする、ゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーム装置であって、

前記記録媒体には、更に攻撃オプション設定情報が記録されており、

前記読み取り手段が前記攻撃オプション設定情報を読み取って、前記ジャンケン種別に前記攻撃オプション設定情報に基づく攻撃オプションを付加する攻撃オプション付加手段と、

前記ダメージ演算手段が前記ダメージ値を演算する際に、前記ジャンケンに勝った側が選択した前記ジャンケン種別に設定された前記攻撃オプション設定情報に基づく追加効果を与える処理を行う攻撃オプション処理手段と、

を更に備えることを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明はゲーム画面の表示技術に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、特開 2000-245949 号公報に開示されているように、コンピュータゲーム上で"ジャンケン"を行うゲーム装置が知られている。このようなジャンケンゲームにおいては、CPU はプレイヤーが入力したキー操作から"グー"、"チョキ"、"パー"のジャンケン種別を判定し、対戦者同士の勝敗を決するようプログラムされている。

【特許文献 1】特開 2000-245949 号公報**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

しかし、従来のジャンケンゲームでは、単に"グー"、"チョキ"、"パー"の優劣関係に応じて勝敗を決していたため、ゲームをより面白くするための工夫がなされていなかった。

【0004】

そこで、本発明はこのようなコンピュータゲームをより面白くするための改良技術を提案することを課題とする。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記の課題を解決するため、本発明のゲーム装置は、プレイヤーが選択したキャラクタを通じてジャンケン対戦を行うゲーム装置であって、プレイヤーが選択したジャンケン種別の情報を入力するコントローラと、キャラクタ設定情報が記録された記録媒体から、記録されている情報を読み取る読み取り手段と、前記読み取り手段で読み取られた情報に基づいて、ゲーム画面を生成する画像生成手段と、前記コントローラから入力されたジャンケン種別選択情報に基づいて、ジャンケンの優劣判定処理を行う優劣判定手段と、前記優劣判定手段での判定結果と、前記キャラクタ設定情報とに基づいて前記ジャンケンに負けた側のキャラクタのダメージ値を演算するダメージ演算手段と、前記ダメージ値が所定値を超えたか否かを判定し、超えた場合に該ジャンケンゲームを終了させる制御手段と、を備え、前記画像生成手段が前記キャラクタ設定情報に含まれる特定ジャンケン種別情報に基づいて、該特定ジャンケン種別に対応したアイコンを他のジャンケン種別に対応したアイコンと区別して表示するための画像を生成することを特徴とする。

10

【0006】

本発明のゲーム装置において、前記記録媒体には、更に攻撃オプション設定情報が記録されており、前記読み取り手段が前記攻撃オプション設定情報を読み取って、前記ジャンケン種別に前記攻撃オプション設定情報に基づく攻撃オプションを付加する攻撃オプション付加手段と、前記ダメージ演算手段が前記ダメージ値を演算する際に、前記ジャンケンに勝った側が選択した前記ジャンケン種別に設定された前記攻撃オプション設定情報に基づく追加効果を与える処理を行う攻撃オプション処理手段と、を更に備えるのが望ましい。

20

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、特定ジャンケン種別に対応したアイコンを他のジャンケン種別に対応したアイコンと区別して表示することにより、プレイヤー同士でどのジャンケンを選択するかの駆け引きを通じてジャンケンゲームをより面白くできる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、各図を参照して本実施形態について説明する。図1は本実施形態に係わるゲーム画面80の一例である。実施形態では、プレイヤーAとプレイヤーBが対戦する場合を想定して以下の説明を進める。

30

【0009】

本ゲームにおいては、プレイヤーはコンピュータプログラムに予め登録されている複数のキャラクタの中から任意のキャラクタを選択し、当該キャラクタを通じてジャンケン対戦を行う。同図において、51はプレイヤーAが選択したキャラクタ、52はプレイヤーBが選択したキャラクタ、61～63はプレイヤーAの選択するジャンケン種別を表示するアイコン、64～66はプレイヤーBの選択するジャンケン種別を表示するアイコン、71はプレイヤーAがジャンケンで負けたときに受けるダメージを表示するメータ、72はプレイヤーBがジャンケンで負けたときに受けるダメージを表示するメータである。

【0010】

それぞれのキャラクタにはその個性に応じて、対戦相手に勝利したときにより多くのダメージを与えることのできるジャンケン種別が予め設定されている。本明細書では説明の便宜上、このようなジャンケン種別を"特定ジャンケン種別"と称する。例えば、キャラクタ51の特定ジャンケン種別は"パー"に設定されており、キャラクタ52の特定ジャンケン種別は"グー"に設定されている。これに伴い、アイコン61～66は単にジャンケンの種別を表示するだけでなく、キャラクタ51, 52の個性を反映させてその表示態様を変えている。同図に示す例では、キャラクタ51の特定ジャンケン種別は"パー"であるため、アイコン63をアイコン61, 62よりも大きく表示している。また、キャラクタ52の特定ジャンケン種別は"グー"であるため、アイコン64をアイコン65, 66よりも大きく表示している。

40

【0011】

50

このように、特定ジャンケン種別に応じてアイコンの表示態様を変えることで、プレイヤーは互いに対戦相手の特定ジャンケン種別を把握することができ、駆け引きを通じてジャンケンゲームをより楽しむことができる。例えば、プレイヤーBはキャラクタ51の特定ジャンケン種別が"パー"であることから、プレイヤーAは"パー"を他のジャンケン種別に対してより多く出すであろうと予想して"チョキ"をより多く出そうと考え、プレイヤーAもまた、プレイヤーBがそのような予想をして"チョキ"をより多く出すであろうから、その裏をかくて"グー"を出そうと考える。このように特定ジャンケン種別を互いに認識できるように工夫することで、駆け引きを通じてジャンケンゲームをより楽しむことができる。

本実施形態では、上記の構成に加えて、ジャンケンに攻撃オプションを設定することができる。"攻撃オプション"とは、より大きなダメージを対戦相手に与えるための任意的なパラメータであり、例えば、プレイヤーAが"チョキ"に攻撃オプションを設定した場合に、プレイヤーAがプレイヤーBに"チョキ"で勝利すると、攻撃パラメータが設定されていない条件下で勝利した場合に比べてより大きなダメージをプレイヤーBに与えたり、或いはその他の追加効果を与えたりすることができる。追加効果として、例えば、メータ71, 72の増減量を多くしたり、或いは、メータ71, 72とは異なる他のゲームパラメータを一時的又は恒久的に変化させたり、若しくは、体力が回復するなど自分や味方のパラメータに変化を与える、などの効果がある。

10

【0012】

図2は本ゲームをコンピュータシステム上で実行するゲーム装置の主要な機能ブロック図である。上記ゲーム装置はRAM10、コントローラ20、CPU30、ディスプレイ40、及びカードインターフェース50を備えて構成されている。

20

【0013】

RAM10は本ゲームを実行する上で必要なオペレーションシステム11、コンピュータプログラム12などを記憶する記憶手段として機能し、所定のメモリアドレスには各種のゲームパラメータを一時保存したり、或いはプレイヤーの入力データをバッファリングするためのワーク領域17が設定される。当該ワーク領域17には、各種の入力キーが備えられたコントローラ20を手動操作するプレイヤーの入力データとして、攻撃オプション設定情報13、及びジャンケン種別選択情報14が書き込まれる他、プレイヤーのダメージ量を表す変数パラメータの値(ダメージ値)15と、キャラクタの特定ジャンケン種別を表すキャラクタ設定情報16が書き込まれる。ここで、コンピュータプログラム12はシステム起動時において、図示しないROMから読み出され、RAM10にロードされるものである。

30

【0014】

攻撃オプション設定情報13とは、プレイヤーの選択によって設定された攻撃オプションに関する情報であり、どのプレイヤーがどのジャンケン種別にどの攻撃オプションを設定したかを示すものである。ジャンケン種別選択情報14とは、ジャンケン対戦の際に、プレイヤーがどのジャンケン種別を選択したかをコントローラ20からの操作信号に基づいてRAM10にバッファリングされる情報であり、具体的には、"グー"、"チョキ"、"パー"の何れかに対応するデータが書き込まれる。キャラクタ設定情報16には各キャラクタ毎に特定ジャンケン種別の設定情報がテーブル形式で登録されている。

40

【0015】

CPU30の外部インターフェースとして、カードインターフェース50が設けられており、キャラクタ設定情報16が記録された磁気カード61から当該キャラクタ設定情報を読み取り、ワーク領域17の所定アドレスに書き込むほか、攻撃オプション設定情報13が記録された磁気カード62から攻撃オプション設定情報を読み取り、ワーク領域17の所定アドレスに書き込む読取手段として機能する。これらの磁気カード61, 62はゲームセンタなどで購入することができる。プレイヤーはこれら磁気カード61, 62を複数種類集めることで、対戦相手に応じて攻撃オプションの設定等を適宜設定することができる。

【0016】

50

ここで、キャラクタ設定情報 16、攻撃オプション設定情報 13 を記録する媒体としては、磁気カードに限らず、光記録媒体（CD-RAM、CD-ROM、DVD-RAM、DVD-ROM、DVD-R、PD ディスク、MD ディスク、MO ディスク等の光学的にデータの読み取りが可能な記録媒体）や、メモリ素子（DRAM 等の半導体メモリ素子など）を備えた記録媒体であってもよい。

【0017】

CPU 30 はオペレーションシステム 11 上で動作するゲーム処理手段であり、より詳細には、ワーク領域 17 に書き込まれた攻撃オプション設定情報 13、ジャンケン種別選択情報 14、ダメージ値 15、キャラクタ設定情報 16 等を適宜読み取り、コンピュータプログラム 12 に記述された各種コマンド等に従ってジャンケンの優劣判定処理を行う優劣判定手段 31、ダメージ値を演算するダメージ演算手段 32、及びゲーム画面を生成する画像生成手段 33 として機能する。これらの各手段は必ずしも単一の CPU によって実現されている必要はなく、例えば、画像生成手段 33 は画像処理専用のビデオプロセッサによってその機能が実現されるものであってもよい。優劣判定手段 31 はジャンケン種別選択情報 14 を読み取り、予め定められた相対的な優劣関係に従って、勝敗を決する。この優劣関係は、公知のように、“グー”は“チョキ”よりも相対的に上位の関係にあり、“チョキ”は“パー”よりも相対的に上位の関係にあり、“パー”は“グー”よりも相対的に上位の関係にある。

10

【0018】

ダメージ演算手段 32 は、攻撃オプション設定情報 13 に登録された攻撃オプション設定と、キャラクタ設定情報 16 に登録された特定ジャンケン種別とから、ジャンケンで負けた側のプレイヤーが受けるダメージ量を演算し、ワーク領域 17 内のダメージ値 15 の値を更新する。ダメージ値 15 の値が所定値を超えると、ゲームオーバーとなる。画像生成手段 33 はキャラクタ設定情報 16 に登録された情報から特定ジャンケン種別に対応するアイコンを他のアイコンと区別して表示するための画像を生成するとともに、ゲームの勝敗、ダメージ量の変化等を反映させたゲーム画面の画像データを生成する。

20

【0019】

この場合、上記の説明では、プレイヤーが相互に特定ジャンケン種別を認識できるようにアイコン表示のサイズを変える構成としたが、特定ジャンケン種別が相互認識できる態様で視覚的な表示区別がデザインされていれば、本発明はこれに限られるものではなく、例えば、特定ジャンケン種別を表示するアイコンを他のアイコンと異なる色に着色して表示したり、或いは、特定ジャンケン種別を表示するアイコン（例えば、“パー”の形状を表示するアイコン）をキャラクタ 51, 52 に対応させて表示させてもよく、さらには、特定ジャンケン種別を認識できるような記号、文字、絵などを表示するように画像データを生成してもよい。このようにして生成された画像データは画像表示手段としてのディスプレイ 40 に転送され、ゲーム画面として画像表示される。

30

【0020】

尚、上記の説明はジャンケンを例に説明したが、本発明はこれに限られるものではなく、相対的な優劣関係が予め定められた複数の選択対象の中からプレイヤーが選択した選択対象同士の優劣関係に従って優劣判定を行う各種のゲームに適用できる。例えば、格闘ゲームにおいて、「打撃技 > 投げ技 > 防御 (> 打撃技)」という具合に 3 種類の技の優劣関係が予め定められているゲームや、ロールプレイングゲームなどに使われる 4 つの魔法の優劣関係が「魔法 1 > 魔法 2 > 魔法 3 > 魔法 4 (> 魔法 1)」のように巡回的に定められているゲームに利用できる。つまり、本発明は、N 個の選択要素 S1, S2, ..., SN の優劣関係が「S1 > S2 > ... > SN (> S1)」のように巡回的に定められており、プレイヤーがこれらの選択要素を選択することで、選択要素同士の優劣関係でゲームを進めるタイプのあらゆるゲームに対して適用できる（上記 N は 3 以上の自然数とする。）。

40

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図 1】本実施形態のゲーム画面の一例である。

50

【図 2】本実施形態のゲーム装置の機能ブロック図である。

【符号の説明】

【 0 0 2 2 】

1 0 ... R A M

1 1 ... O S

1 2 ... コンピュータプログラム

1 3 ... 攻撃オプション設定情報

1 4 ... ジャンケン種別選択情報

1 5 ... ダメージ値

1 6 ... テーブル

1 7 ... ワーク領域

2 0 ... コントローラ

3 0 ... C P U

3 1 ... 優劣判定手段

3 2 ... ダメージ演算手段

3 3 ... 画像生成手段

4 0 ... ディスプレイ

5 1 , 5 2 ... キャラクタ

6 1 ~ 6 6 ... アイコン

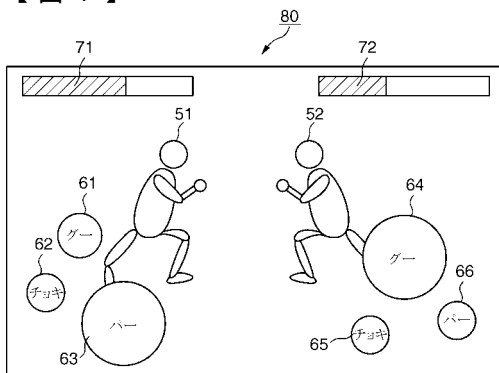
7 1 , 7 2 ... メータ

8 0 ... ゲーム画面

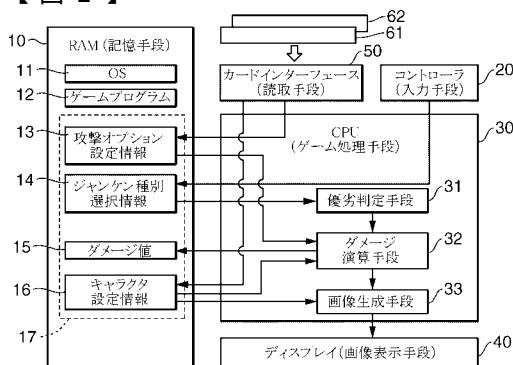
10

20

【図 1】



【図 2】



フロントページの続き

(72)発明者 池田 裕輝

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

F ターム(参考) 2C001 AA17 BA01 BA05 BA06 BB02 CA00 CB01 CB03 CC01