

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3991233号
(P3991233)

(45) 発行日 平成19年10月17日(2007.10.17)

(24) 登録日 平成19年8月3日(2007.8.3)

(51) Int.C1.

F 1

A63F 13/00 (2006.01)
A63F 13/10 (2006.01)A 63 F 13/00
A 63 F 13/10

C

請求項の数 7 (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2005-331409 (P2005-331409)
 (22) 出願日 平成17年11月16日 (2005.11.16)
 (62) 分割の表示 特願2005-262209 (P2005-262209)
 の分割
 原出願日 平成14年8月6日 (2002.8.6)
 (65) 公開番号 特開2006-95324 (P2006-95324A)
 (43) 公開日 平成18年4月13日 (2006.4.13)
 審査請求日 平成17年12月16日 (2005.12.16)

(73) 特許権者 000132471
 株式会社セガ
 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 (74) 代理人 100079108
 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】コンピュータプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を見る二人のプレイヤによって対戦を行うゲーム装置であって、

前記プレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタと、各キャラクタに対応してそれぞれその下方部に相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像とが含まれるゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示する手段と、

前記プレイヤの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

を備え、

選択されるキャラクタにはそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかに対し特定選択対象が設定されており、前記特定選択対象の画像を他の選択対象を表す画像に対し特定選択対象であることが前記プレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記一つのディスプレイに表示されるゲーム画面に表示するように構成されており、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された3つの選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記二人のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つ

の選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われ、

前記演算手段によって行われる演算は、前記判定において優勢であると判定された選択対象が前記特定選択対象であることを条件として前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるダメージ量をより大きくする演算を含み、該演算により算出されたダメージ量が、劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるように構成されてなることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項 2】

一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を見る二人のプレイヤによって対戦を行うゲーム装置であって、

前記プレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタと、各キャラクタに対応してそれぞれキャラクタ画像の全部と重ならないように相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像とが含まれるゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示する手段と、

前記プレイヤの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

を備え、

選択されるキャラクタにはそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかに対し特定選択対象が設定されており、前記特定選択対象の画像を他の選択対象を表す画像に対し特定選択対象であることが前記プレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記一つのディスプレイに表示されるゲーム画面に表示するように構成されており、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された3つの選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記二人のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われ、

前記演算手段によって行われる演算は、前記判定において優勢であると判定された選択対象が前記特定選択対象であることを条件として前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるダメージ量をより大きくする演算を含み、該演算により算出されたダメージ量が、劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるように構成されてなることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項 3】

一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を見る二人のプレイヤによって対戦を行うゲーム装置であって、

前記プレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタと、各キャラクタに対応してそれぞれ相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像とが含まれるゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示する手段と、

前記プレイヤの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記選択対象の画像は選択されたキャラクタの個性を反映してその表示態様が互いに異なるように構成されており、

選択されるキャラクタにはそれぞれキャラクタの個性に応じて前記3つの選択対象のいずれかに対し特定選択対象が設定されており、前記特定選択対象の画像を他の選択対象を表す画像に対し特定選択対象であることが前記プレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記一つのディスプレイに表示されるゲーム画面に表示するように構成されており、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された3つの選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記二人のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われ、10

前記演算手段によって行われる演算は、前記判定において優勢であると判定された選択対象が前記特定選択対象であることを条件として前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるダメージ量をより大きくする演算を含み、該演算により算出されたダメージ量が、劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるように構成されてなることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項4】

一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を見る二人のプレイヤによって対戦を行うゲーム装置であって、20

前記プレイヤの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタと、各キャラクタに対応してそれぞれ相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像とが含まれるゲーム画面を、前記プレイヤが前記操作入力手段を操作して選択対象のいずれかを選択するとき相手が選択したキャラクタに対応する前記3つの選択対象の画像を相互に視認できる状態で、前記一つのディスプレイに表示する手段と、

前記プレイヤによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する判定手段と、30

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、
を備え、

選択されるキャラクタにはそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかに対し特定選択対象が設定されており、前記特定選択対象の画像を他の選択対象を表す画像に対し特定選択対象であることが前記プレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記一つのディスプレイに表示されるゲーム画面に表示するように構成されており、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された3つの選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記二人のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われ、40

前記演算手段によって行われる演算は、前記判定において優勢であると判定された選択対象が前記特定選択対象であることを条件として前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるダメージ量をより大きくする演算を含み、該演算により算出されたダメージ量が、劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるように構成されてなることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項5】

10

20

30

40

50

一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を見る二人のプレイヤによって対戦を行うゲーム装置であって、

前記プレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタと、各キャラクタに対応してそれぞれ相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像とが含まれるゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示する手段と、

前記プレイヤの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

を備え、

選択されるキャラクタにはそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかに対し特定選択対象が設定されており、前記特定選択対象の画像を他の選択対象を表す画像に対し特定選択対象であることが前記プレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記一つのディスプレイに表示されるゲーム画面に表示するように構成されており、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された3つの選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記二人のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われ、

前記演算手段によって行われる演算には、前記判定において優勢であると判定された選択対象が前記特定選択対象であることを条件として前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるダメージ量をより大きくする演算が含まれ、該演算により算出されたダメージ量が、劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるように構成されてなることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項6】

複数のプレイヤが一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を視認した状態で対戦ゲームを行うゲーム装置であって、

前記複数のプレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタを表す画像と、該キャラクタのそれぞれに対応して表示され且つ相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた複数の選択対象を表す画像と、を含むゲーム画面を前記ディスプレイに表示する表示手段と、

前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて操作情報を入力する入力手段と、

前記複数のプレイヤのうち一のプレイヤにより前記複数の選択対象のなかから選択された選択対象を、対戦相手である他のプレイヤが前記複数の選択対象のなかから選択した選択対象と比較して、該選択対象同士の優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定において劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量の演算を行う演算手段と、

を備えており、

前記複数のキャラクタのそれぞれには前記複数の選択対象のうち一つが特定選択対象として設定されており、

前記表示手段は、前記複数のプレイヤが、前記特定選択対象と他の選択対象とを互いに視覚的に区別できるように、前記複数の選択対象を表す画像を含むゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示するものであり、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された複数の選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記複数のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる

10

20

30

40

50

勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われるものであり、

前記演算手段によって実行される前記判定において劣勢と判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量の演算には、前記優劣関係の判定において優勢と判断された選択対象が前記特定選択対象であるとき、他の選択対象が選択されたときにくらべダメージ量を大きくする演算が含まれ、該演算により算出されたダメージ量が、劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるよう構成されてなるゲーム装置。

【請求項 7】

複数のプレイヤが一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を視認した状態で対戦ゲームを行うゲーム装置であって、

10

前記複数のプレイヤのそれぞれによって選択されたキャラクタを表す画像と、該キャラクタのそれぞれに対応して表示され且つ相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた複数の選択対象を表す画像と、を含むゲーム画面を前記ディスプレイに表示する表示手段と、

前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて操作情報を入力する入力手段と、

前記複数のプレイヤのうち一のプレイヤにより前記複数の選択対象のなかから選択された選択対象を、対戦相手である他のプレイヤが前記複数の選択対象のなかから選択した選択対象と比較して、該選択対象同士の優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定において劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えるダメージ量を設定する設定手段と、
を備えており、

20

前記複数のキャラクタのそれぞれには前記複数の選択対象のうち一つが特定選択対象として設定されており、

前記表示手段は、前記複数のプレイヤが、前記特定選択対象と他の選択対象とを互いに視覚的に区別できるように、前記複数の選択対象を表す画像を含むゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示するものであり、

前記対戦は、前記キャラクタのそれぞれと、各キャラクタに対応して表示された複数の選択対象と、前記特定選択対象であることの表示と、を含む画像が前記ディスプレイに表示されているとき、前記複数のプレイヤが前記操作入力手段を操作してそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかひとつを選択してジャンケンを行い、該ジャンケンで選択された選択対象の優劣関係を比較し前記定められた相対的な巡回的優劣関係の優劣によって決まる勝敗が前記判定手段によって判定されることによって行われるものであり、

30

前記設定手段によって行われる設定には、前記優劣関係の判定において優勢と判断された選択対象が前記特定選択対象であるとき、他の選択対象であるときよりも前記判定において劣勢と判断された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるダメージ量を大きくする設定が含まれ、

前記複数のプレイヤによって行われた前記選択操作の結果に基づき、前記設定されたダメージ量が劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤのキャラクタに与えられるよう構成されてなるゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【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はプレイヤが入力したキー操作から“グー”、“チョキ”、“パー”的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】

50

【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、本発明のコンピュータプログラムは、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い、当該優劣判定の結果に応じて変動するパラメータ値を更新する処理をコンピュータシステムに実行させるためのコンピュータプログラムであって、前記コンピュータシステムを、前記複数の選択対象のうち何れかの選択対象に対して、前記優劣判定の結果、比較対照となる選択対象に対して優勢である場合に、前記パラメータ値の変動幅を他の選択対象に対する前記パラメータ値の変動幅と異なるように設定された設定情報を記憶する記憶手段、及び前記設定情報を参照して、前記特定の選択対象と他の選択対象とが視覚的に区別できるような画像データを生成する画像生成手段として機能させる。

【0006】

好ましくは、前記画像生成手段は、前記設定情報を参照して、前記特定の選択対象とその他の選択対象とが視覚的に区別できるようなアイコンの画像データを生成する。

【0007】

好ましくは、前記画像生成手段は、前記特定の選択対象に対応付けられて表示されるアイコンの表示サイズと、その他の選択対象に対応付けられて表示されるアイコンの表示サイズを変えて前記画像データを生成する。

【0008】

好ましくは、前記選択対象は、ジャンケンの手形態を示す“グー”、“チョキ”、“パー”である。

【0009】

本発明のネットワークサーバは、オープンネットワークに接続するクライアント装置からの要求に応答して、上記のコンピュータプログラムを前記クライアント装置へ配信する。

【0010】

本発明のコンピュータシステムは、上記のコンピュータプログラムを実装する。

【0011】

本発明のプログラムを記録するコンピュータ読み取り可能な記録媒体として、例えば、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、磁気記録媒体（フレキシブルディスク、磁気カード、磁気テープ等の磁気にデータの読み取りが可能な記録媒体）、或いはメモリ素子（DRAM等の半導体メモリ素子、FRAM等の強誘電体メモリ素子）を備えたメモリカートリッジ等の可搬性記録媒体等が好適である。

【0012】

本発明のコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、相対的な優劣関係が予め定められた複数の選択対象のうち、一の選択対象による優劣判定の結果が比較対象となる選択対象に対して優勢である場合に対戦相手のパラメータに与える変動量が、他の選択対象による優劣判定の結果が比較対象となる選択対象に対して優勢である場合の変動量よりも多くなるよう設定された設定情報が記録されている。

【0013】

10

20

30

40

50

本発明のコンピュータ読取可能な記録媒体は、本発明のコンピュータプログラムを実装したコンピュータシステムによってデータ処理されるデータを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、前記複数の選択対象のうち少なくとも一つに対してパラメータ値の変動に対する追加効果を加えるオプションデータが記録されている。

【0014】

本発明のコンピュータシステムは、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い、当該優劣判定の結果に応じて変動するパラメータ値を更新する処理を行うコンピュータシステムであって、本発明の記録媒体から前記設定情報を読み取る読み取り手段と、前記読み取り手段が読み取った設定情報を記憶する記憶手段と、前記設定情報を参照して、前記特定の選択対象と他の選択対象とが視覚的に区別できるような画像データを生成する画像生成手段とを備える。10

【0015】

好ましくは、前記読み取り手段は、さらに、本発明の記録媒体から前記オプションデータを読み取り、これを前記記憶手段に記憶する一方、前記優劣判定の結果に応じて、前記記憶手段に記憶されたオプションデータを基に前記パラメータ値の更新に追加効果を与えるパラメータ更新手段をさらに備える。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、パラメータ値の変動幅が他の選択対象と異なるように設定された特定の選択対象を当該他の選択対象と視覚的に区別できるように表示したため、プレイヤ同士でどの選択対象を選択するか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。20

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、各図を参照して本実施形態について説明する。

【0018】

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AとプレイヤBが対戦する場合を想定して以下の説明を進める。

【0019】

本ゲームにおいては、プレイヤ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Aが選択したキャラクタ、52はプレイヤBが選択したキャラクタ、61～63はプレイヤ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。30

【0020】

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

【0021】

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様を変えることで、プレイヤ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ヤ50

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Aは“パー”を他のジャンケン種別に對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Aもまた、プレイヤ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、その裏をかいて“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をより楽しむことができる。

【0022】

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Aがプレイヤ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Bに与えたり、或いはその他の追加効果を与えることができる。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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

攻撃オプション設定情報13とは、プレイヤ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。

【0026】

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。

【0027】

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

10

20

30

40

50

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。

【0028】

CPU30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。

【0029】

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。

【0030】

この場合、上記の説明では、プレイヤ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。

【0031】

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。）。

【図面の簡単な説明】

【0032】

【図1】本実施形態のゲーム画面の一例である。

【図2】本実施形態のゲーム装置の機能ブロック図である。

10

20

30

40

50

【符号の説明】

【0033】

10 ... RAM

11 ... OS

12 ... コンピュータプログラム

13 ... 攻撃オプション設定情報

14 ... ジャンケン種別選択情報

15 ... ダメージ値

16 ... テーブル

17 ... ワーク領域

20 ... コントローラ

30 ... CPU

31 ... 優劣判定手段

32 ... ダメージ演算手段

33 ... 画像生成手段

40 ... ディスプレイ

51, 52 ... キャラクタ

61 ~ 66 ... アイコン

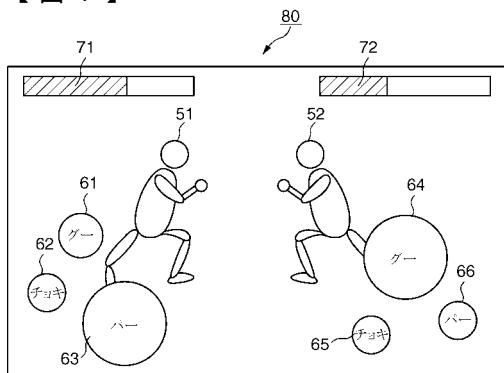
71, 72 ... メータ

80 ... ゲーム画面

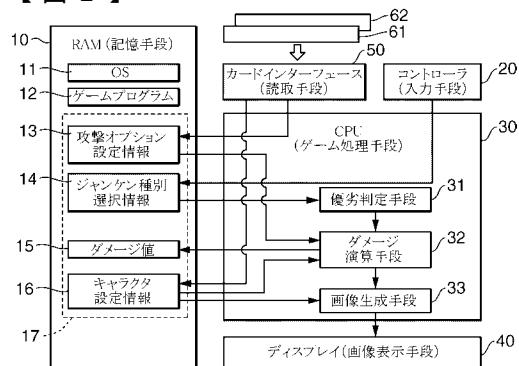
10

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12号 株式会社セガ内

審査官 大山 栄成

(56)参考文献 特開2006-026431(JP,A)
特開平05-307634(JP,A)
るろうに剣心 - 明治剣客浪漫譚 - 十勇士陰謀編, 日本, 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント, 1998年 9月18日, 独立行政法人 工業所有権情報・研修館受入, 解説書
The PlayStation BOOKS デッド オア アライブ 2 パーフェクトガイド, 日本, ソフトバンク パブリッシング株式会社, 2000年 6月26日, 初版, p. 7-12, p. 21-22, ISBN4-7973-1354-4
ドカポンQ モンスターハンター!, 電撃GBアドバンス9月号, 日本, メディアワークス, 2001年 9月 1日, 第1巻/第5号/通巻5号, p. 116-117

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F1/00-13/12