

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5385590号  
(P5385590)

(45) 発行日 平成26年1月8日 (2014.1.8)

(24) 登録日 平成25年10月11日 (2013.10.11)

(51) Int.Cl.

F I

<b>A 6 3 F</b>	<b>13/58</b>	<b>(2014.01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>13/00</b>	<b>2 7 0</b>
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/537</b>	<b>(2014.01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>13/00</b>	<b>2 4 6</b>
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/69</b>	<b>(2014.01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>13/00</b>	<b>2 9 2</b>
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/833</b>	<b>(2014.01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>13/00</b>	<b>3 6 2</b>
<b>A 6 3 F</b>	<b>13/54</b>	<b>(2014.01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>13/00</b>	<b>2 5 4</b>

請求項の数 10 (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2008-288933 (P2008-288933)  
 (22) 出願日 平成20年11月11日 (2008.11.11)  
 (65) 公開番号 特開2010-115253 (P2010-115253A)  
 (43) 公開日 平成22年5月27日 (2010.5.27)  
 審査請求日 平成23年11月7日 (2011.11.7)

(73) 特許権者 000134855  
 株式会社バンダイナムコゲームス  
 東京都品川区東品川4丁目5番15号  
 (74) 代理人 100124682  
 弁理士 黒田 泰  
 (74) 代理人 100104710  
 弁理士 竹腰 昇  
 (74) 代理人 100090479  
 弁理士 井上 一  
 (72) 発明者 金 旻秀  
 東京都品川区東品川四丁目5番15号 株  
 式会社バンダイナムコゲームス内

審査官 宮本 昭彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム及びゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータに、操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラムであって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び/又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段、

前記パラメータ値が前記上限に達し、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段、

前記プレイヤーキャラクタが行う第1特殊行動の発動操作が入力されたことを検知する第1発動操作検知手段、

前記パラメータ値が前記上限に達し、且つ前記第1発動操作検知手段による検知がなされた場合に、前記プレイヤーキャラクタに前記第1特殊行動を実行させる第1特殊行動実行制御手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記パラメータ値変更手段が、前記第1特殊行動が実行された場合に前記パラメータ値を所定量減ずる、

10

20

\_\_プログラム。

【請求項 2】

コンピュータに、操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラムであって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を予め定められた変更可能最大上限までの範囲で変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段、

前記上限が前記変更可能最大上限となっており、且つ前記パラメータ値が前記上限に達しているか否かを判定する最大上限到達判定手段、

前記プレイヤーキャラクタが行う第 2 特殊行動の発動操作が入力されたことを検知する第 2 発動操作検知手段、

前記最大上限到達判定手段により肯定判定され、且つ前記第 2 発動操作検知手段による検知がなされた場合に、前記プレイヤーキャラクタに前記第 2 特殊行動を実行させる第 2 特殊行動実行制御手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記パラメータ値変更手段が、前記第 2 特殊行動が実行された場合に前記パラメータ値を所定量減ずる、

\_\_プログラム。

【請求項 3】

コンピュータに、操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラムであって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記パラメータ値変更手段が、

前記パラメータ値を増加させる行動として予め定められた所定行動を前記プレイヤーキャラクタが行ったことを検知する所定行動実行検知手段を有し、前記所定行動実行検知手段による検知に応じて前記パラメータ値を増加させる、

\_\_プログラム。

【請求項 4】

コンピュータに、操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラムであって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する

10

20

30

40

50

図化モデル表示制御手段、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記プレイヤーキャラクタは、所定の武器を有しており、

前記パラメータ値は、第1パラメータ値と第2パラメータ値を含み、

前記プレイヤーキャラクタの前記武器を用いた武器動作と前記武器を用いない身体動作との動作制御をプレイヤーの操作入力に応じて実行する動作制御手段として前記コンピュータを機能させ、

前記パラメータ値変更手段が、前記武器動作の実行に伴って前記第1パラメータ値を増加させ、前記身体動作の実行に伴って前記第2パラメータ値を増加させる、  
プログラム。

#### 【請求項5】

コンピュータに、操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラムであって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段、

前記プレイヤーキャラクタの所定行動時に同時再生される音声と前記プレイヤーキャラクタの性能設定の補正量とが予め対応づけて定められた組合せの中から、プレイヤーの選択操作に応じて組合せを選択する選択手段、

前記選択手段によって選択された組合せの補正量に基づいて前記プレイヤーキャラクタの性能設定を補正する性能設定補正手段、

前記選択手段によって選択された組合せの音声を再生制御する音声再生制御手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

#### 【請求項6】

操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御するためのゲーム装置であって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段と、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段と、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段と、

前記パラメータ値が前記上限に達し、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段と、

前記プレイヤーキャラクタが行う第1特殊行動の発動操作が入力されたことを検知する第1発動操作検知手段と、

前記パラメータ値が前記上限に達し、且つ前記第1発動操作検知手段による検知がなさ

10

20

30

40

50

れた場合に、前記プレイヤーキャラクタに前記第 1 特殊行動を実行させる第 1 特殊行動実行制御手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記第 1 特殊行動が実行された場合に前記パラメータ値を所定量減ずる、

ゲーム装置。

【請求項 7】

操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御するためのゲーム装置であって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段と、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段と、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段と、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段と、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を予め定められた変更可能最大上限までの範囲で変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段と、

前記上限が前記変更可能最大上限となっており、且つ前記パラメータ値が前記上限に達しているか否かを判定する最大上限到達判定手段と、

前記プレイヤーキャラクタが行う第 2 特殊行動の発動操作が入力されたことを検知する第 2 発動操作検知手段と、

前記最大上限到達判定手段により肯定判定され、且つ前記第 2 発動操作検知手段による検知がなされた場合に、前記プレイヤーキャラクタに前記第 2 特殊行動を実行させる第 2 特殊行動実行制御手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記第 2 特殊行動が実行された場合に前記パラメータ値を所定量減ずる、

ゲーム装置。

【請求項 8】

操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御するためのゲーム装置であって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段と、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段と、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段と、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段と、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、

前記パラメータ値を増加させる行動として予め定められた所定行動を前記プレイヤーキャラクタが行ったことを検知する所定行動実行検知手段を有し、前記所定行動実行検知手段による検知に応じて前記パラメータ値を増加させる、

ゲーム装置。

【請求項 9】

10

20

30

40

50

操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御するためのゲーム装置であって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段と、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段と、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段と、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段と、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段と、

を備え、

前記プレイヤーキャラクタは、所定の武器を有しており、

前記パラメータ値は、第１パラメータ値と第２パラメータ値を含み、

前記プレイヤーキャラクタの前記武器を用いた武器動作と前記武器を用いない身体動作との動作制御をプレイヤーの操作入力に応じて実行する動作制御手段を更に備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記武器動作の実行に伴って前記第１パラメータ値を増加させ、前記身体動作の実行に伴って前記第２パラメータ値を増加させる、

ゲーム装置。

#### 【請求項１０】

操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御するためのゲーム装置であって、

上限が定められた前記プレイヤーキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段と、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合に基づく図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段と、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段と、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段と、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段と、

前記プレイヤーキャラクタの所定行動時に同時再生される音声と前記プレイヤーキャラクタの性能設定の補正量とが予め対応づけて定められた組合せの中から、プレイヤーの選択操作に応じて組合せを選択する選択手段と、

前記選択手段によって選択された組合せの補正量に基づいて前記プレイヤーキャラクタの性能設定を補正する性能設定補正手段と、

前記選択手段によって選択された組合せの音声を再生制御する音声再生制御手段と、

を備えるゲーム装置。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【０００１】

本発明は、コンピュータに、操作入力に応じてプレイヤーキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラム等に関する。

#### 【背景技術】

#### 【０００２】

ビデオゲームの人気ジャンルに、武器や身体を駆使して対戦相手と格闘するゲームがある。近年リリースされた多くの格闘ゲームは、対戦するキャラクタは通常攻撃に加えて特定の条件を満たすと発動させることのできる特別攻撃（単に「必殺技」などとも呼ばれる

10

20

30

40

50

。)を使うことができるように設定されている。プレーヤは、どのように通常攻撃に特別攻撃を織り交ぜて攻めるか戦術を考慮しつつゲームを楽しむものであり、特別攻撃の発動条件等の設定は格闘ゲームの楽しさを形成する重要な要素となっている。

【0003】

特別攻撃に関しては、キャラクタの行動に応じてポイントが貯まるゲージをゲーム画面内に表示させるとともに、そのゲージがポイントで一杯になると特別攻撃の発動が可能である旨プレーヤに報知するものも知られるところである（例えば、特許文献1を参照）。

【0004】

更には、攻撃技の実行によってポイントが貯まるオフェンスゲージと、防御技の実行によってポイントが貯まるディフェンスゲージとの2種類のゲージを設定し、両方のゲージが貯まると特別攻撃が可能になるゲームも知られるところである（例えば、2005年、株式会社セガ製プレイステーション2用ゲームソフト「ザ・ランブルフィッシュ」を参照）。

【特許文献1】特開2004-354号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特別攻撃や、その発動条件充足度合いを示すゲージによる表現は、格闘対戦ゲームで一般的に採用されるに至っており、プレーヤにとっては、当たり前で普通の機能と認知されている。そのため、プレーヤは、ゲージが一杯になったら特別攻撃を発動するといった単調な繰り返し操作をするだけであった。

【0006】

本発明は、こうした見慣れた特別攻撃のゲージ表現によるマンネリ化を解消し、特別攻撃等のプレーヤキャラクタの特別な行動を利用してよりゲーム性を高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記の課題を解決する第1の発明は、コンピュータに、操作入力に応じてプレーヤキャラクタを制御してゲームを進行制御させるためのプログラムであって、

上限が定められた前記プレーヤキャラクタのパラメータ値を操作入力及び/又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段（例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、SP攻撃ゲージ制御部218、図19のステップS60～S68）、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合を視認可能な図化モデル（例えば、図2のSP攻撃ゲージ10、ゲージフレームモデル12、バーモデル14）を表示制御する図化モデル表示制御手段（例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、SP攻撃ゲージ制御部218、画像生成部260、図18のS176）、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段（例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、SP攻撃ゲージ制御部218、図19のステップS106）、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段（例えば、図1の制御ユニット1210、ゲームコントローラ1230、図11の操作入力部100、処理部200、ゲーム演算部210、SP攻撃ゲージ制御部218、図19のステップS120）、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段（例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、SP攻撃ゲージ制御部218、図19のステップS124）、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

## 【 0 0 0 8 】

また、別形態の発明として、操作入力に応じてプレーヤキャラクタを制御してゲームを進行制御するためのゲーム装置であって、

上限が定められた前記プレーヤキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更するパラメータ値変更手段と、

前記パラメータ値の前記上限に対する相対的な割合を視認可能な図化モデルを表示制御する図化モデル表示制御手段と、

前記パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしているか否かを判定する変更条件合致判定手段と、

所定の変更許可操作が入力されたことを検知する変更許可操作検知手段と、

前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、前記上限を変更するとともに、前記図化モデルを当該変更後の上限に適合する図化モデルに変更する変更手段と、を備えるゲーム装置（例えば、図 1 の家庭用ゲーム装置 1 2 0 0 ）を構成してもよい。

## 【 0 0 0 9 】

ここで言う「ゲーム進行」とは、例えば、プレーヤキャラクタが特定アイテムを取得した、特定のキャラクタや建造物等を破壊した、特定のダンジョンをクリアした、特定キャラクタの話を聞いた、特定キャラクタを仲間にした、などゲームを進めていく上での状況変化を言う。

## 【 0 0 1 0 】

第 1 の発明によれば、上限が定められたプレーヤキャラクタのパラメータ値を操作入力及び／又はゲーム進行に応じて変更しつつ、現在のパラメータ値を上限に対する相対的な割合として図化・表示させることができる。

ここまでは、公知のビデオゲーム等で使用されるパラメータ値の表示ゲージに類似するところであるが、本発明では更に、パラメータ値に基づく所定の変更条件を満たしている、且つプレーヤによって変更許可操作が入力された場合に、パラメータ値の上限を変更するとともにパラメータ値を図化するモデルを変更後の上限に適したモデルに変更することができる。つまり、特定の条件を満たすと、プレーヤキャラクタのパラメータ値を視覚化する図化モデルの外観が変化し、上限値が増加するといった機能拡張を果たす。見かけ上、キャラクタの能力向上（この場合、パラメータ値の上限値の拡大という能力向上）に伴って図化モデルも成長する格好となる。

こうした、パラメータ値の図化モデルが成長し、その外観を変化させる要素は、従来のゲームにおいては存在しない。図化対象のパラメータ値を特別攻撃発動条件に係るパラメータ値とすると、プレーヤキャラクタの特別行動を利用してよりゲーム性を高めることができる。

## 【 0 0 1 1 】

第 2 の発明は、前記図化モデル表示制御手段が、前記パラメータ値に応じて増減するグラフ表示（例えば、図 2 の S P 攻撃ゲージ 1 0 ）或いはメータ表示（例えば、図 2 4 のメータ 7 0 - 1 ~ 7 0 - 3 ）を、前記上限に応じた限界に達するまでの可変範囲で表示変更することで前記図化モデルの表示制御を行い、

前記変更手段が、変更後の前記上限に応じて前記可変範囲を表示変更することで前記図化モデルを変更する、ように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

## 【 0 0 1 2 】

第 2 の発明によれば、第 1 の発明と同様の効果を奏するとともに、グラフやメータの形式でパラメータ値を図化することができる。見かけ上、グラフやメータの表示限界がパラメータ値の上限に対応するので一目でパラメータ値の相対的な割合が理解できるので好ましい。

## 【 0 0 1 3 】

第 3 の発明は、第 1 又は第 2 の発明のプログラムであって、前記プレーヤキャラクタが行う第 1 特殊行動の発動操作が入力されたことを検知する第 1 発動操作検知手段（例えば

10

20

30

40

50

、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、PC動作制御部212、図22のステップS150)、

前記変更条件を満たし、且つ前記第1発動操作検知手段による検知がなされた場合に、前記プレイヤーキャラクタに前記第1特殊行動を実行させる第1特殊行動実行制御手段(例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、PC動作制御部212、図22のステップS154)、として前記コンピュータを機能させ、

前記変更条件合致判定手段が、前記パラメータ値が前記上限に達していることをもって前記変更条件を満たしていると判定し、前記パラメータ値変更手段が、前記第1特殊行動が実行された場合に前記パラメータ値を所定量減ずる、ように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

10

#### 【0014】

第3の発明によれば、第1又は第2の発明と同様の効果を奏するとともに、パラメータ値が上限に達していて、且つプレイヤーによって第1特殊行動の発動操作が入力された場合に、プレイヤーキャラクタに第1特殊行動をさせるように制御することができる。この場合、第1特殊行動発動の対価としてパラメータ値が消費される。そして、その一方で、パラメータ値が上限に達していると図化モデルの成長を次段階に進めることができる。

つまり、プレイヤーにとってみれば、第1特殊行動を発動させるか、パラメータ値の上限を上げるかの選択が可能になる。よって、よりゲームプレイの戦術性が多様化し、ゲームの興趣を高めることができる。

#### 【0015】

20

第4の発明は、第1～第3の何れかの発明のプログラムであって、前記変更手段が、前記上限を、予め定められた変更可能最大上限までの範囲で変更するように前記コンピュータを機能させ、

前記上限が前記変更可能最大上限となっており、且つ前記パラメータ値が前記上限に達しているか否かを判定する最大上限到達判定手段(例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、図22のステップS160～S162)

、前記プレイヤーキャラクタが行う第2特殊行動の発動操作が入力されたことを検知する第2発動操作検知手段(例えば、図1の制御ユニット1210、ゲームコントローラ1230、図11の操作入力部100、処理部200、ゲーム演算部210、図22のステップS158)、

30

前記最大上限到達判定手段により肯定判定されており、且つ前記第2発動操作検知手段による検知がなされた場合に、前記プレイヤーキャラクタに前記第2特殊行動を実行させる第2特殊行動実行制御手段(例えば、図1の制御ユニット1210、図11の処理部200、ゲーム演算部210、PC動作制御部212、図22のステップS164)、として前記コンピュータを機能させ、

前記パラメータ値変更手段が、前記第2特殊行動が実行された場合に前記パラメータ値を所定量減ずるように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

#### 【0016】

第4の発明によれば、第1～第3の発明の何れかと同様の効果を奏するとともに、図化対象のパラメータ値の上限が、所定の変更可能最大上限まで高められていて、プレイヤーによって第2特殊行動の発動操作が入力された場合、プレイヤーキャラクタに第2特殊行動を実行させるとともに、同行動の発動の対価としてパラメータ値を所定量減ずることができる。つまり、成長する図化モデル一杯までパラメータ値を貯めると、特殊行動を発動させることができる。

40

#### 【0017】

第5の発明は、第1～第4の何れかの発明のプログラムであって、前記パラメータ値変更手段が、前記パラメータ値を増加させる行動として予め定められた所定行動を前記プレイヤーキャラクタが行ったことを検知する所定行動実行検知手段(例えば、図11の処理部200、ゲーム演算部210、SP攻撃ゲージ制御部218、図19のステップS60～

50



S 6 6 )を有し、前記所定行動実行検知手段による検知に応じて前記パラメータ値を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【 0 0 1 8 】

第 5 の発明によれば、第 1 ～ 第 4 の発明の何れかと同様の効果を奏するとともに、プレイヤーキャラクタが所定の行動を行うとパラメータ値が貯まるようにできる。所定行動は、例えば、格闘対戦ゲームや R P G、シューティングゲームなどでは特定種類の攻撃動作や、防御、回復呪文の詠唱、アイテムの取得などとすると良い。パラメータ値を貯めさせるために、プレイヤーに所定行動を励行させる奨励効果が期待できる。

【 0 0 1 9 】

第 6 の発明は、第 1 ～ 第 5 の何れかの発明のプログラムであって、前記プレイヤーキャラクタは、所定の武器を有しており、前記パラメータ値は、第 1 パラメータ値と第 2 パラメータ値を含み、前記プレイヤーキャラクタの前記武器を用いた武器動作と前記武器を用いない身体動作との動作制御をプレイヤーの操作入力に応じて実行する動作制御手段（例えば、図 1 1 の処理部 2 0 0、ゲーム演算部 2 1 0、P C 動作制御部 2 1 2、図 2 2 のステップ S 1 3 8 ～ S 1 4 4）として前記コンピュータを機能させ、

10

前記パラメータ値変更手段が、前記武器動作の実行に伴って前記第 1 パラメータ値を増加させ、前記身体動作の実行に伴って前記第 2 パラメータ値を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【 0 0 2 0 】

第 6 の発明によれば、第 1 ～ 第 5 の発明の何れかと同様の効果を奏するとともに、武器動作と身体動作それぞれの実行に伴って第 1 パラメータ値又は第 2 パラメータ値を変更することができる。よって、武器動作と身体動作をバランス良く発動させるように奨励する効果が期待できる。

20

【 0 0 2 1 】

第 7 の発明は、第 1 ～ 第 6 の何れかの発明のプログラムであって、前記変更手段が、前記変更条件を満たしており、且つ前記変更許可操作検知手段による検知がなされた場合に、更に、前記プレイヤーキャラクタの性能設定を変更するように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【 0 0 2 2 】

第 7 の発明によれば、第 1 ～ 第 6 の発明の何れかと同様の効果を奏するとともに、パラメータ値の上限の向上及び図化モデルの変更に伴って、プレイヤーキャラクタの性能設定を変更することができる。

30

例えば、性能設定を高めるように変更するならば、プレイヤーキャラクタの成長・レベルアップを実現することができる。性能設定を高める変更と低める変更とを混在させるならば、一概にパラメータ値の上限の向上等がゲームプレイに有利に働くとは限らないようにして、ゲームプレイの戦術性を高める効果が生まれる。

【 0 0 2 3 】

第 8 の発明は、第 1 ～ 第 7 の何れかの発明のプログラムであって、

前記プレイヤーキャラクタの所定行動時（例えば、図 6 の S P 攻撃発動時）に同時再生される音声（例えば、図 6 の S P 攻撃ボイス）と前記プレイヤーキャラクタの性能設定の補正量とが予め対応づけて定められた組合せの中から、プレイヤーの選択操作に応じて組合せを選択する選択手段（例えば、図 1 1 の処理部 2 0 0、ゲーム演算部 2 1 0、ボイス設定部 2 1 6、図 1 3 のボイス種類設定データ 5 3 0、図 1 8 のステップ S 6 ～ S 8）、

40

前記選択手段によって選択された組合せの補正量に基づいて前記プレイヤーキャラクタの性能設定を補正する性能設定補正手段（例えば、図 1 1 の処理部 2 0 0、ゲーム演算部 2 1 0、ボイス設定部 2 1 6、図 1 3 のボイス種類設定データ 5 3 0、パラメータ変更値 5 3 2 d、図 1 8 のステップ S 1 0）、

前記選択手段によって選択された組合せの音声を再生制御する音声再生制御手段（例えば、図 1 1 の処理部 2 0 0、ゲーム演算部 2 1 0、音生成部 2 5 0、ボイスデータライブラリ 5 4 0、図 2 2 のステップ S 1 5 4、S 1 6 4）、

50

として前記コンピュータを機能させるプログラムである。

【 0 0 2 4 】

第 8 の発明によれば、第 1 ～ 第 7 の発明の何れかと同様の効果を奏するとともに、所定行動と同時再生される音声をプレーヤの好みに応じて設定できるとともに、選択された音声の種類に応じてプレーヤキャラクタの性能設定を補正してカスタマイズすることができる。

【 0 0 2 5 】

第 9 発明は、第 1 ～ 第 8 の発明の何れかのプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な情報記憶媒体である。ここで言う「情報記憶媒体」とは、例えば磁気ディスクや光学ディスク、ＩＣメモリなどを含む。第 9 の発明によれば、第 1 ～ 第 8 の発明の何れかのプログラムをコンピュータに読み取らせて実行させることによって、コンピュータに第 1 ～ 第 8 の発明の何れかと同様の効果を発揮させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 6 】

〔第 1 実施形態〕

次に、第 1 実施形態として、本発明を適用したゲーム装置として家庭用ゲーム装置を挙げ、同装置で格闘対戦ゲームを実行する例を説明する。

【 0 0 2 7 】

〔ゲーム装置の構成〕

図 1 は、本実施形態における家庭用ゲーム装置の構成例を説明するシステム構成図である。家庭用ゲーム装置 1 2 0 0 は、ゲーム装置本体 1 2 0 1 と、ゲームコントローラ 1 2 3 0 と、ビデオモニタ 1 2 2 0 とを備える。

【 0 0 2 8 】

ゲーム装置本体 1 2 0 1 は、例えばＣＰＵや画像処理用ＬＳＩ、ＩＣメモリ等が実装された制御ユニット 1 2 1 0 と、光学ディスク 1 2 0 2 やメモリカード 1 2 0 4 といった情報記憶媒体の読み取り装置 1 2 0 6 , 1 2 0 8 とを備える。そして、家庭用ゲーム装置 1 2 0 0 は、光学ディスク 1 2 0 2 やメモリカード 1 2 0 4 からゲームプログラム及び各種設定データを読み出し、ゲームコントローラ 1 2 3 0 に為される操作入力に基づいて制御ユニット 1 2 1 0 で各種のゲーム演算を実行してビデオゲームを実行する。

【 0 0 2 9 】

制御ユニット 1 2 1 0 は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）やＧＰＵ（Graphics Processing Unit）及びＤＳＰ（Digital Signal Processor）などの各種マイクロプロセッサ、ＡＳＩＣ（Application Specific Integrated Circuit）、ＩＣメモリなどの電気電子機器を備え家庭用ゲーム装置 1 2 0 0 の各部を制御する。また、制御ユニット 1 2 1 0 は、インターネットやＬＡＮ（Local Area Network）、ＷＡＮ（Wide Area Network）と言った通信回線 1 と接続して外部装置との間でデータ通信を実現する通信装置 1 2 1 2 を備える。

【 0 0 3 0 】

ゲームコントローラ 1 2 3 0 は、選択の決定やキャンセル、タイミングの入力などに用いられるコントローラ上面に設けられたプッシュボタン 1 2 3 2 と、左右の前側面に設けられたＲボタン 1 2 3 3 Ｒ及びＬボタン 1 2 3 3 Ｌと、図で言うところの上下左右の各方向を単独入力するための方向入力キー 1 2 3 4 と、右アナログレバー 1 2 3 6 Ｒと、左アナログレバー 1 2 3 6 Ｌとを備える。

【 0 0 3 1 】

右アナログレバー 1 2 3 6 Ｒ及び左アナログレバー 1 2 3 6 Ｌは、図で言うところの上下方向と左右方向の 2 軸方向を同時入力可能な方向入力デバイスである。レバーを倒すことによって 2 軸成分を含む任意の方向入力と、レバーの傾倒量に応じた任意操作量を入力することができる。また、何れのアナログレバーも、操作入力していない中立状態からレバーの軸方向に押し込むことでプッシュスイッチとして使用することもできる。

【 0 0 3 2 】

本実施形態では、プッシュボタン 1 2 3 2 でプレーヤキャラクタの通常攻撃や防御などの動作種類の選択と発動タイミングの入力を行い、方向入力キー 1 2 3 4 或いは左アナログレバー 1 2 3 6 L の方向入力で移動操作を入力する。また、それらに R ボタン 1 2 3 3 R 及び L ボタン 1 2 3 3 L で S P 攻撃（スペシャル攻撃）の操作入力をする。その他、これらの各種ボタンの組み合わせ入力によって様々な操作入力の実現される。

#### 【 0 0 3 3 】

ゲーム装置本体 1 2 0 1 の制御ユニット 1 2 1 0 は、ゲームコントローラ 1 2 3 0 から受信した検出信号や操作入力信号に基づいてゲーム画像やゲーム音を生成してビデオゲームを実行する。生成されたゲーム画像やゲーム音は、信号ケーブル 1 2 0 9 で接続されたビデオモニタ 1 2 2 0（ディスプレイモニタ）に出力される。ビデオモニタ 1 2 2 0 には、画像を表示するフラットパネルディスプレイ 1 2 2 2 と音声を放音するスピーカ 1 2 2 4 とが備えられており、プレーヤはフラットパネルディスプレイ 1 2 2 2 に映し出されるゲーム画像を見ながら、スピーカ 1 2 2 4 から放音されるゲーム音を聞きつつゲームをプレイする。

10

#### 【 0 0 3 4 】

尚、本実施形態では、必要なプログラムや各種設定データを光学ディスク 1 2 0 2 やメモ리카ード 1 2 0 4 から読み出す構成としているが、制御ユニット 1 2 1 0 の通信装置 1 2 1 2 でインターネットや L A N（Local Area Network）、W A N（Wide Area Network）などの有線 / 無線の通信回線 1 に接続して外部の装置からダウンロードする構成としても良い。

20

#### 【 0 0 3 5 】

##### [ ゲームの概要の説明 ]

次に、図 2 は本実施形態における格闘対戦ゲームの概要を説明するためにゲーム画面の一例を示した図である。本実施形態におけるビデオゲームは、プレーヤキャラクタ P C と、対戦キャラクタ 2 とが武器 W P や身体を駆使して格闘対戦する所謂、格闘対戦ゲームである。尚、本実施形態における対戦キャラクタ 2 はコンピュータ制御される N P C（ノンプレイアブル）とするが、家庭用ゲーム装置 1 2 0 0 一台で 2 人プレイする場合や、ネットワーク対戦形式で同ゲームを実行する場合には対戦キャラクタ 2 に対応するプレーヤが存在することになる。

30

#### 【 0 0 3 6 】

ゲーム画面は、仮想 3 次元仮想空間に形成されたゲーム空間（対戦ステージ）上に、武器 W P を備えたプレーヤキャラクタ P C 及び対戦キャラクタ 2 の各キャラクタモデルが左右に対峙配置された様子を仮想カメラで撮影したゲーム空間画像上に、各種情報表示を合成して生成される。

#### 【 0 0 3 7 】

情報表示として、画面上部には、プレーヤキャラクタ P C 及び対戦キャラクタ 2 それぞれのヒットポイントの残量を初期基準値を 1 0 0 % とするグラフで図化した H P ゲージ（ヒットポイントゲージ）4 と、現在の試合数を示すラウンド表示 6 と、今現在プレイ中のラウンドにおける対戦可能な残時間を示す残時間表示 8 とが配置される。また、画面下部には、プレーヤキャラクタ P C 及び対戦キャラクタ 2 それぞれの S P 攻撃ゲージ（スペシャル攻撃ゲージ）1 0 が配置される。

40

#### 【 0 0 3 8 】

S P 攻撃ゲージ 1 0 は、対応付けられるキャラクタの所定動作に応じて貯まる 2 種類のポイントを、バーの左右長さをそれぞれ 1 0 0 % として現在のポイントの相対値を視認可能に図化したバーグラフである。所定のポイントが貯まると S P 攻撃を発動させることができるようになる。

#### 【 0 0 3 9 】

本実施形態の S P 攻撃ゲージ 1 0 は、中央から左右の各方向に伸びる 2 つのゲージが一体に形成されている。中央から右側が武器ゲージ 1 0 w、中央から左側が身体ゲージ 1 0 p と呼ばれる。

50

武器ゲージ 10w 及び身体ゲージ 10p は、それぞれゲージフレームモデル 12 内をバーモデル 14 が左右それぞれの方向に伸びることで、対応するキャラクタの内部パラメータ値である武器ポイント及び身体ポイントの現在値を、ゲージフレームモデル 12 に設定されている上限に対する相対的な割合を、上限に応じた限界に達するまでの可変範囲の長さで示す。すなわち、武器ポイント及び身体ポイントの現在値の、ゲージフレームモデル 12 に設定されている上限に対する相対的な割合として示される。

#### 【0040】

図3～図6は、本実施形態におけるSP攻撃ゲージで図化されるパラメータ値を増加させる行動とSP攻撃ゲージの変化の例を説明するための概念図である。

図3に示すように、SP攻撃ゲージと対応づけられるキャラクタ（同図の例ではプレイヤーキャラクタPC）が武器WPを用いた攻撃をすると、武器ポイントには所定の武器ポイント加算値だけ加算され、武器ゲージ10wにおけるバーモデル14が右方向に伸びる。尚、同図では武器WPを剣としているが、これに限らず、槍や斧、錫杖は勿論、銃や弓、ミサイル、手裏剣などの飛び道具、魔法を発動させるための魔法具、その他所持可能なアイテム（必ずしも武器に分類されるものに限らない）とすることができる。

#### 【0041】

同様に、図4に示すように、対応づけられるキャラクタが身体を用いた攻撃（蹴り・殴り・絞技・寝技・頭突き・平手打ち・尾の叩きつけ等）をすると、身体ポイントには所定の身体ポイント加算値だけ加算され、身体ゲージ10pにおけるバーモデル14が左方向に伸びる。

#### 【0042】

また、図5に示すように、本実施形態ではゲーム進行中にランダムなタイミングで表示されるランダム操作ガイド20が表示され、この表示に従って規定時間内に表示された操作入力を実行すると、武器ポイントと身体ポイントの両方にそれぞれ武器ポイント加算値、身体ポイント加算値が加算され、下向きハッチング矢印先のSP攻撃ゲージ10に示すように、武器ゲージ10w、身体ゲージ10pそれぞれでバーグラフ14が伸びる。

#### 【0043】

本実施形態におけるランダム操作ガイド20は、プレイヤーへの呼びかけとなるガイドテキスト22と操作入力の種類を示すガイドマーク24とが含まれている。ガイドマーク24は、例えば押しボタン1232の各ボタンにプリントされているマークに対応づけられているものとする。

そして、プレイヤーがランダム操作ガイド20が表示されている間に、ガイドマーク24に一致する操作入力をする。ランダム操作ガイド20に従う操作入力は、対戦キャラクタ2の動作に応じてプレイヤーが適当と思われるタイミングで入力する操作入力とは別に、一時的に外部干渉して強制的に行わせる操作入力に相当する。ランダム操作ガイド20は、そのように一時的に操作入力のタイミングに干渉し、場合によっては攻撃や防御のタイミングを制限することになるが、その対価として武器ポイントと身体ポイントとの両方を一度に増加させるといったメリットを有する。これによって、ゲームの流れに変化点を作り出し、ゲームをより面白くできる。

尚、ランダム操作ガイド20は、ガイドマーク24のみとしても良い。また、ランダム操作ガイド20の表示位置は固定に限らず、画面の特定方向へ流れるように表示させ、所定位置に到達するまでの時間を操作入力の受付期間として扱う構成としても良い。

#### 【0044】

また、図6に示すように、武器ポイントと身体ポイントが所定のSP攻撃可能条件を満たすと、第1の特別行動であるSP攻撃を発動することができる。

本実施形態では、武器ポイントと身体ポイントとの両方が、SP攻撃可能条件値に達していると、SP攻撃ゲージ10の近傍にSP攻撃可能通知30が表示される。同図の例では、SP攻撃ゲージ10bfは、武器ポイントと身体ポイントの両方とも、バーモデル14がゲージフレームモデル12の左端及び右端に到達しており、SP攻撃可能条件値に達していることを示している。つまり、同図の例のゲージフレームモデル12では、その上

10

20

30

40

50

限がS P 攻撃可能条件値に設定されている。そして、S P 攻撃可能通知30によって、R ボタン1233RとL ボタン1233Lを同時押しするとS P 攻撃ゲージが発動される旨表示されている。

#### 【0045】

S P 攻撃が発動されると、例えば対応するキャラクタ（同図の例ではプレーヤキャラクタPC）の武器WPが光や炎を纏ったかのようなエフェクト表示28が付与され、掛声を読み上げるS P 攻撃ボイス29が再生されるとともに攻撃動作される。S P 攻撃を受けると、攻撃を受けた側は通常の武器攻撃や身体攻撃よりも高いダメージを被る。

#### 【0046】

そして、S P 攻撃の発動の対価として、武器ポイントと身体ポイントとが所定量だけ減算される。同図の例では、S P 攻撃可能条件値と対価とされる単位が同一に設定されているので、発動前まで一杯であったゲージが空になることになる（S P 攻撃ゲージ10bf

S P 攻撃ゲージ10af）。また、武器ポイントと身体ポイントが減算されてS P 攻撃可能条件を満たせなくなったので、S P 攻撃可能通知30の表示は解除される。

#### 【0047】

尚、本実施形態では武器ポイントと身体ポイントの両方がS P 攻撃可能条件値に達することをS P 攻撃発動の要件としているが、これに限らず値の異なる両ポイントが所定の比率（例えば、1：2）に達した場合や、何れか一方がゲームフレームモデル12の端部に達した（一杯になった）ことを要件としても良いのは勿論である。

#### 【0048】

また、本実施形態の特徴の一つとして、S P 攻撃ゲージ10は機能拡張して成長する要素を備える。

図7は、本実施形態におけるS P 攻撃ゲージ10の成長過程を示す概念図である。先ず、ゲーム開始当初のS P 攻撃ゲージ10-1はレベル1の初期状態にある。この時のゲージフレームモデル12では、上限がS P 攻撃可能条件値に設定されている。よって、武器ポイント及び身体ポイントが加算されていき、バーモデル14でフレームが一杯になるとS P 攻撃可能条件値に達することとなる（S P 攻撃ゲージ10-1b）。

#### 【0049】

ゲームが進行して武器ポイントと身体ポイントが加算され、両者がS P 攻撃可能条件を満たす値となると、S P 攻撃可能通知30が表示される（S P 攻撃ゲージ10-1b）。また、S P 攻撃ゲージ10-1にレベルアップ可能通知32が表示される。

S P 攻撃可能通知30は、S P 攻撃発動操作入力のガイドを兼ねる表示であり、同図の例ではR ボタン1233RとL ボタン1233Lを同時に押すようにガイドしている。レベルアップ可能通知32は、ゲージフレームモデル12の一部が通常と異なる表示形態（例えば、表示色や明度、形状、明滅パターン、飾り枠の有無）となることで、S P 攻撃ゲージのレベルアップが可能になったことを報知する。

#### 【0050】

この状態で、プレーヤは二つの選択肢を得ていることになる。

第1の選択肢は、S P 攻撃可能通知30に従ってS P 攻撃を発動させることである。S P 攻撃が発動すると、前述のごとく武器ポイントと身体ポイントは消費されることになる。ゲージが満タン状態のS P 攻撃ゲージ10-1bは、ゲージが空状態のS P 攻撃ゲージ10-1となる。

第2の選択肢は、S P 攻撃ゲージをレベルアップさせることである。所定のレベルアップ許可操作を入力すると、S P 攻撃ゲージ10-1は機能拡張されたレベル2となる（S P 攻撃ゲージ10-2）。内部处理的には、武器ポイント及び身体ポイントを図化するモデルが、上限値のアップした別のモデルに切り換えられることで実現される。或いは、単にグラフの上限値設定のみが変更されるとしても良い。

#### 【0051】

レベル2になったS P 攻撃ゲージ10-2の上限はS P 攻撃可能条件値の2倍となる。ゲージフレームモデル12の左右の長さは、武器ポイント及び身体ポイントがS P 攻撃可

10

20

30

40

50

能条件値の2倍になったときに丁度一杯になるように設定され、S P 攻撃可能条件値を1単位として目盛が付されている。つまり、レベル2のS P 攻撃ゲージ10 - 2は、S P 攻撃を2回連続して発動させることができるほど、武器ポイントと身体ポイントとを貯めることができるように機能拡張されたことになる。

【0052】

レベル2に成長したS P 攻撃ゲージ10 - 2で更にゲームが進行すれば、やがて武器ポイントと身体ポイントが貯まってゆく。

レベル1のS P 攻撃ゲージ10 - 1bからS P 攻撃を発動させずにゲージを成長させていれば、S P 攻撃可能条件値が1単位分は貯まっているので、S P 攻撃可能通知30は表示されたままとなる。よって、ポイントが貯まる課程においてもS P 攻撃の発動操作をすれば1単位分のポイントを消費してS P 攻撃を使用することができる(S P 攻撃ゲージ10 - 2c)。

10

【0053】

レベル2のS P 攻撃ゲージ10 - 2において、S P 攻撃可能条件値が2単位分貯まると、もう一段階のレベルアップが可能になり、再びレベルアップ可能通知32が表示される。ここでプレイヤーが所定のレベルアップ許可操作を入力すれば、S P 攻撃ゲージ10 - 2はレベル3に成長する。レベル3のS P 攻撃ゲージ10 - 3は、ゲージフレームモデル12の左右それぞれの長さが、S P 攻撃可能条件値を1単位として、本実施形態における変更可能最大上限の3単位分で一杯になるように設定されている。

20

【0054】

レベル3に成長したS P 攻撃ゲージ10 - 3で、ゲームが進行するとやがて武器ポイントと身体ポイントが貯まってゆく。

レベル2のS P 攻撃ゲージ10 - 2bからS P 攻撃を発動させずにゲージを成長させていれば、S P 攻撃可能条件値が2単位分は貯まっているので、S P 攻撃可能通知30は表示されたままとなる。よって、レベル3にレベルアップ後のポイントが貯まる課程においても、S P 攻撃の発動操作をすれば1単位分の武器ポイントと身体ポイントを消費してS P 攻撃を使用することができる(S P 攻撃ゲージ10 - 3c)。

【0055】

そして、レベル3のS P 攻撃ゲージ10 - 3において、S P 攻撃可能条件値が3単位分は貯まると、上級S P 攻撃可能条件と満たすと判断されて上級S P 攻撃可能通知34が表示される(S P 攻撃ゲージ10 - 3b)。

30

上級S P 攻撃可能通知34は、例えばゲージフレーム12の一部に特別なマークが付与されたり特別な表示形態に変化することで実現され、プレイヤーに第2の特別行動である上級S P 攻撃が使用可能になったことを報知する。

【0056】

上級S P 攻撃は、本実施形態における第2の特殊行動である。上級S P 攻撃としては、S P 攻撃よりも攻撃力の高い技や、ヒットポイントの一部又は全部回復、相手の行動の一定時間の制限などの特別行動を適宜設定することができる。そして、上級S P 攻撃を発動すると、その対価として貯まっていた武器ポイントと身体ポイントの全てのポイントを消費する(S P 攻撃ゲージ10 - 3d)。

40

【0057】

こうした、特別行動の発動に係るパラメータ値を視覚化する図化モデルが、段階的に成長する要素は、従来の格闘対戦ゲーム等には無い。武器攻撃や身体攻撃を繰り返してゲームを進めると、S P 攻撃ゲージ10が成長し、それに伴ってS P 攻撃を連続して使用できるようになるという戦術的な多様性がもたらされ、よりゲームの興趣を高めることができる。

【0058】

また、本実施形態では更に、こうしたS P 攻撃ゲージの成長に伴ってキャラクタの性能パラメータ(対戦性能)が自動的に変更される。

例えば、図8に示すように、性能パラメータとして、身体サイズ変化や、武器攻撃速度

50

、身体攻撃速度、攻撃受け後の復帰速度、攻撃受け時ののけぞり動作などを設定し、レベル1（LV1）を標準状態として、レベル2（LV2）やレベル3（LV3）へレベルアップするにつれて能力が高まる設定と、逆に能力が低下する設定とを混在させて設定する。つまり、レベルアップに伴って、ある能力は高まるが、別の能力は低下するといった設定を用意する。

#### 【0059】

よって、キャラクタのパラメータ値を図化したゲージが、その見かけを変化させながら成長し、更にその成長に伴って能力が変化するという従来に無い要素をゲーム内に取り入れることができるので、よりゲームの興趣を高めることができる。

しかも、SP攻撃ゲージのレベルアップに伴って性能が向上する部分と低下する部分とが混在する設定となっているので、一概にSP攻撃ゲージをレベルアップすれば良いというものではなく、対戦する相手キャラクタの特性との兼ね合いでレベルアップしない方が有利であったりすることも起き得る。よって、格闘対戦ゲームにおける重要な要素である特別攻撃にからんだ戦術要素がより多彩なものとなり、ゲームの面白みをより高めることができる。

#### 【0060】

尚、本実施形態では、レベル3がゲージ成長の最終段階到達となるが、レベル4以上に成長可能に設定することもできるし、逆にレベル2で成長の最終段階としても良く、ゲームの内容やゲームバランス等を考慮のうえ適宜設定すると良い。

#### 【0061】

また、特別攻撃にからんでゲームの面白みを高めるもう一つの要素として、本実施形態ではSP攻撃や上級SP攻撃の発動時に再生される音声（SP攻撃ボイス、上級SP攻撃ボイス）をプレイヤーが自在に選択できるとともに、その選択に応じて性能パラメータが自動的に変化するように設定されている。

#### 【0062】

図9～図10は、本実施形態における音声種類を選択するボイスセッティング画面の例を示す図である。図9に示すように、ボイスセッティング画面W4では、プレイヤーキャラクタの画像40と共に、SP攻撃発動時に再生されるSP攻撃ボイスの設定欄42と、上級SP攻撃発動時に再生される上級SP攻撃ボイスの設定欄44とが表示される。これらの設定欄42、44には、音声の台詞に相当するボイステキスト42a、44aと、当該音声を選択された時に性能パラメータの変更内容を簡略説明するパラメータ変更内容テキスト42b、44bとが含まれる。

#### 【0063】

例えば、図9のSP攻撃ボイスの選択設定欄42の例では、声優によって予め読み上げられた「喰らえ！魂の怒り！」の音声を選択すると、攻撃力が増加することを示している。また、上級SP攻撃ボイスの選択設定欄44では、同じく声優によって予め読み上げられた「秘技！炎斬！！」の音声はデフォルトの設定に相当し、性能が初期設定から変化しないことを示している。

#### 【0064】

選択を変更する場合には、SP攻撃ボイスの選択設定欄42であればRボタン1233Rを、上級SP攻撃ボイスの選択設定欄44であればLボタン1233Lを操作すると選択肢を選択できるようになる。例えば、図10に示すように、ボイステキスト46aとパラメータ変更通知テキスト46bとをセットとした選択肢が複数配列された選択自在なブルダウンメニュー46が表示される。そして、方向入力キー1234の上/下操作で所望する選択肢を選択し、プッシュボタン1232の所定ボタンに割り当てられた決定操作で選択を決定・適用する。

#### 【0065】

こうしたSP攻撃ボイス及び上級SP攻撃ボイスの選択と、それに対応したキャラクタの性能設定の変更とによって、見かけ上は変らないが性能をカスタマイズすることができる。キャラクタの見かけが変らないので、対戦当初はそのキャラクタがこういった性能設

10

20

30

40

50

定になっているか分からない。分かるのは、実際に対戦してみてＳＰ攻撃や上級ＳＰ攻撃が発動されるのに伴って再生されるＳＰ攻撃ボイスや上級ＳＰボイスを聴いてからである。このように、一見しては相手の性能設定が分からないようにする仕様は、対戦（特に対人対戦）に良い意味での緊張感を与えるとともに、ＳＰ攻撃や上級ＳＰ攻撃の発動タイミングを計る戦術性をより多様にしてゲームの面白さを高める効果が得られる。

また、アニメやマンガを原作としたキャラクタが登場するゲームにおいて、キャラクタの外観を変更せずに、プレーヤの好みを反映したカスタマイズをする手法としても大変有効である。

#### 【００６６】

尚、本実施形態では、ＳＰ攻撃や上級ＳＰ攻撃といった特別行動についてのみ、音声選択とそれにもなう性能パラメータの変更を設定しているが、通常攻撃にも同様に適用することができる。ただし、その場合には対戦開始とともに通常攻撃に関連して変更された性能パラメータの内容が相手に知られてしまうことになる。

#### 【００６７】

##### [ 機能ブロックの説明 ]

次に、上述のようなゲームを実現するための具体的な構成について説明する。

図１１は、本実施形態における家庭用ゲーム装置１２００の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。同図に示すように本実施形態では、操作入力部１００と、処理部２００と、音出力部３５０と、画像表示部３６０と、通信部３７０と、記憶部５００とを備える。

#### 【００６８】

操作入力部１００は、プッシュボタンや、レバー、タッチパッド、ダイヤル、キーボード、マウス、各種ポインタ、加速度センサ、傾斜センサなどの入力デバイスやセンサ類によって実現され、プレーヤによって為された各種の操作入力に応じて操作入力信号を処理部２００に出力する。図１のゲームコントローラ１２３０が操作入力部１００に該当する。

#### 【００６９】

処理部２００は、例えばマイクロプロセッサやＡＳＩＣ（特定用途向け集積回路）、ＩＣメモリなどの電子部品によって実現され、各機能部との間でデータの入出力を行うとともに所定のプログラムやデータ及び操作入力部１００からの操作入力信号に基づいて各種の演算処理を実行して、家庭用ゲーム装置１２００の動作を制御する。図１では、ゲーム装置本体１２０１に内蔵された制御ユニット１２１０が処理部２００に該当する。

#### 【００７０】

そして、本実施形態における処理部２００は、ゲーム演算部２１０と、音生成部２５０と、画像生成部２６０と、通信制御部２７０とを備える。

#### 【００７１】

ゲーム演算部２１０は、ゲームの進行に係る処理を実行する。例えば、床面や背景のオブジェクトを配置して仮想３次元空間中にゲーム空間を形成する処理、ゲーム空間中に配置したキャラクタオブジェクトの動作制御処理、ヒット判定処理、物理演算処理、ゲーム結果の判定処理などが実行対象に含まれる。

#### 【００７２】

より具体的には、本実施形態のゲーム演算部２１０は、操作入力部１００に為された操作入力に基づいてプレーヤキャラクタＰＣの動作を制御するＰＣ（プレーヤキャラクタ）動作制御部２１２と、対戦キャラクタ２を自動制御するＮＰＣ動作制御部２１４と、ボイス設定部２１６と、ＳＰ攻撃ゲージ制御部２１８とを含む。

#### 【００７３】

ＰＣ動作制御部２１２は、通常の移動・攻撃・防御の動作制御は勿論のこと、ＳＰ攻撃（第１特殊行動）の発動操作及び上級ＳＰ攻撃（第２特殊行動）が入力されたことを検知し、それらの特別な攻撃動作制御を実行する。

#### 【００７４】



N P C 動作制御部 2 1 4 は、公知の格闘対戦ゲームにおける N P C の制御技術と同様にして実現できる。

【 0 0 7 5 】

ボイス設定部 2 1 6 は、ゲーム開始前にボイスセッティング画面 W 4 を表示させてプレイヤーに特別行動（ S P 攻撃、上級 S P 攻撃 ）に伴って再生される音声種類を選択させ、その選択結果に従ってプレイヤーキャラクタ P C の性能パラメータの値を変更する。

【 0 0 7 6 】

S P 攻撃ゲージ制御部 2 1 8 は、 S P 攻撃ゲージの表示の変更と、変更に伴って対応づけられたキャラクタの性能パラメータの値の変更を行う。

より具体的には、（ 1 ）各キャラクタの所定のパラメータ値をその時々 S P 攻撃ゲージのレベル設定値に応じたゲージフレームモデル 1 2 とバーモデル 1 4 とで図化・視覚化した S P 攻撃ゲージ 1 0 を生成・表示する処理、（ 2 ）対応するキャラクタの所定動作の実行を検知して武器ポイント及び身体ポイントを変更する処理、（ 3 ）図化するパラメータ値が所定のレベルアップ可能条件（＝図化モデルの変更条件）を満たすことを検知してレベルアップ可能通知 3 2 を表示させてプレイヤーに通知する処理、（ 4 ）操作入力部 1 0 0 に所定のレベルアップ許可操作（＝図化モデルの変更許可操作）が為された場合に、 S P 攻撃ゲージのレベル設定値と図化モデルを変更する処理、（ 5 ）レベル設置値の変更に伴って対応づけられるキャラクタの性能パラメータの値を変更する処理、を実行する。

【 0 0 7 7 】

音生成部 2 5 0 は、例えばデジタルシグナルプロセッサ（ D S P ）などのプロセッサやその制御プログラムなどの公知技術によって実現され、ゲーム演算部 2 1 0 による処理結果に基づいてゲームに係る効果音や B G M、各種操作音の音信号を生成し、音出力部 3 5 0 に出力する。

【 0 0 7 8 】

音出力部 3 5 0 は、音生成部 2 5 0 から入力される音信号に基づいて効果音や B G M 等を音出力する装置によって実現される。図 1 ではビデオモニタ 1 2 2 0 のスピーカ 1 2 2 4 がこれに該当する。

【 0 0 7 9 】

画像生成部 2 6 0 は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ（ D S P ）などのプロセッサ、その制御プログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用 I C メモリ等の公知技術によって実現される。例えば画像生成部 2 6 0 は、ゲーム演算部 2 1 0 による処理結果に基づいて 1 フレーム時間（ 1 / 6 0 秒 ）で 1 枚のゲーム画像を生成し、生成したゲーム画像の画像信号を画像表示部 3 6 0 に出力する。

【 0 0 8 0 】

画像表示部 3 6 0 は、画像生成部 2 6 0 から入力される画像信号に基づいて各種ゲーム画像を表示する。例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管（ C R T ）、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった画像表示装置によって実現できる。図 1 ではビデオモニタ 1 2 2 0 のフラットパネルディスプレイ 1 2 2 2 が該当する。

【 0 0 8 1 】

通信制御部 2 7 0 は、データ通信に係るデータ処理を実行し、通信部 3 7 0 を介して外部装置とのデータのやりとりを実現する。

【 0 0 8 2 】

通信部 3 7 0 は、通信回線 1 と接続して通信を実現する。例えば、無線通信機、モデム、 T A（ターミナルアダプタ）、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現され、図 1 では通信装置 1 2 1 2 がこれに該当する。

【 0 0 8 3 】

記憶部 5 0 0 は、予め定義されたプログラムやデータを記憶するとともに、処理部 2 0 0 の作業領域として用いられて処理部 2 0 0 が各種プログラムに従って実行した演算結果や操作入力部 1 0 0 から入力される入力データ等を一時的に記憶する。この機能は、例えば R A M や R O M などの I C メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、 C D - R O M や

10

20

30

40

50

DVDなどの光学ディスクなどによって実現される。

【0084】

本実施形態における記憶部500は、処理部200にゲーム装置1200を統合的に制御させるための諸機能を実現するためのシステムプログラム502や、ゲームを実行させるために必要なゲームプログラム504、並びに各種データ等を記憶する。処理部200がゲームプログラム504を読み出して実行することによって、処理部200にゲーム演算部210としての機能を実現させることができる。

【0085】

また、記憶部500には、予め用意されるデータとして、ゲーム空間設定データ510と、キャラクタ初期設定データ512と、ボイスセッティング画面素材データ528と、ボイス種類設定データ530と、ボイスデータライブラリ540と、ランダム操作ガイド設定データ542と、レベルアップ時パラメータ変更設定データ544と、SP攻撃ゲージ設定データ546と、HPゲージ設定データ548と、通知表示設定データ550とを記憶する。更にゲームの進行に伴って生成され、随時書き換えられるデータとして、キャラクタステータスデータ552を記憶する。

また、ゲームの進行に係る処理を実行するに当たり必要となる情報として、例えば仮想カメラを制御するための画角・視線方向・姿勢情報などのデータ、ラウンド数や制限時間のカウントデータなどが適宜記憶される。

【0086】

ゲーム空間設定データ510には、仮想3次元空間にゲーム空間（本実施形態では格闘するステージ）を形成するための背景となるオブジェクトや各種アイテムのオブジェクトを配置・表示させるための各種データが格納されている。オブジェクトのモデリングデータや、テクスチャデータなどがそれに当たる。

【0087】

キャラクタ初期設定データ512には、図12に示すように、プレイヤーキャラクタPCや対戦キャラクタ2のキャラクタ毎の初期設定データセット514が複数格納されている。初期設定データセット514には、適用キャラクタの識別情報を格納する適用キャラクタID516と、キャラクタを表示させるためのオブジェクトのモデルやテクスチャのデータを含むモデルデータ518と、モデルに移動や各種攻撃等の動作をさせるためのモーションデータ520と、初期パラメータ設定522とを含む。

【0088】

初期パラメータ設定522には、SP攻撃ゲージに関して、レベル設定値552aと、SP攻撃ゲージの表示に使用されるモデル識別情報を格納する適用ゲージID522bと、SP攻撃の発動時に再生される音声種類を格納するSP攻撃ボイス種類522cと、上級SP攻撃の発動時に再生される音声種類を格納する上級SP攻撃ボイス種類522dとを含む。

【0089】

また、対応するキャラクタの能力に関して、ヒットポイント524a、攻撃値524b、防御値524c、武器攻撃速さ524d、身体攻撃速さ524e、攻撃受け後復帰速さ524f、のけぞり動作有無524g、可変身体部分寸法比524hを含む。

また、SP攻撃ゲージの表示制御に関して、身体ポイントの一回の加算量を定義する身体ポイント加算値524jと、武器ポイントの一回の加算量を定義する武器ポイント加算値524kと、ランダム操作ガイドに従った操作入力が成功した場合の一回の加算量を定義するガイドポイント加算値524mとを含む。

その他、ゲームの内容等に応じて適宜パラメータを設定することができる。

【0090】

ボイスセッティング画面素材データ528は、ボイスセッティング画面を表示させるために必要な画像データや制御データを格納する。

【0091】

ボイス種類設定データ530には、ボイスセッティング画面で選択可能な選択肢の設定

10

20

30

40

50

を格納する。具体的には、S P 攻撃ボイスの選択に適用される S P 攻撃ボイス設定データ 5 3 2 と、上級 S P 攻撃ボイスの選択に適用される上級 S P 攻撃ボイス設定データ 5 3 4 とを含む。これらの設定データは、選択肢の識別を示すとともに再生される音声データの識別情報を兼ねるボイス種類 5 3 2 a , 5 3 4 a に対応づけて、ボイスセッティング画面で表示されるボイステキスト 5 3 2 b , 5 3 4 b 及びパラメータ変更内容テキスト 5 3 2 c , 5 3 4 c と、当該選択肢が選択設定された場合の実際のパラメータの変更内容を定義するパラメータ変更値 5 3 2 d , 5 3 4 d とを格納する。

【 0 0 9 2 】

ボイスデータライブラリ 5 4 0 は、ボイスセッティングで選択可能な S P 攻撃ボイス及び上級 S P 攻撃ボイスの音声データを格納する。

10

【 0 0 9 3 】

ランダム操作ガイド設定データ 5 4 2 は、ランダム操作ガイドを表示させるための情報を格納する。例えば図 1 4 に示すように、ガイドテキスト 5 4 2 a と、ガイドマーク 5 4 2 b と、ガイド種類 5 4 2 c とのデータセットを複数格納する。各セットは、それぞれランダム操作ガイドを表示する際に一度に使用される組をなしている。ガイド種類 5 4 2 c は、ランダム操作ガイドに対応して為された操作入力の正誤を判定する際に比較される正解に相当する情報である。

【 0 0 9 4 】

レベルアップ時パラメータ変更設定データ 5 4 4 は、S P 攻撃ゲージのレベルアップに伴う対応するキャラクタの性能パラメータ値の変更内容を定義する。例えば図 1 5 に示すように、変更対象パラメータ 5 4 4 a と、レベル 1 ~ レベル 3 における各変更内容に対応づけて格納する。例えば、本実施形態は「武器攻撃速さ」のパラメータは、レベル 1 を標準としてレベル 2 では 1 . 2 倍速、レベル 3 では 2 倍速に能力が向上する設定となっているが、反面、「身体攻撃速度」のパラメータは、レベル 2 では 0 . 5 倍速、レベル 3 では 0 . 3 倍速といった具合に能力が低下する設定となっている。向上する能力と低下する性能の配分等はゲームバランスの観点から、対戦するキャラクタの設定を考慮して適宜設定するのが好ましい。

20

【 0 0 9 5 】

S P 攻撃ゲージ設定データ 5 4 6 は、成長に伴って変化する S P 攻撃ゲージの設定値や表示形態を定義する情報を格納する。例えば図 1 6 に示すように、ゲージ I D 5 4 6 a と対応づけて、レベル 5 4 6 b と、ゲージが一杯になる値を示す上限値 5 4 6 c と、ゲージフレームモデル 5 4 6 d と、バーモデル 5 4 6 e とを対応づけて格納する。

30

【 0 0 9 6 】

H P ( ヒットポイント ) ゲージ設定データ 5 4 8 は、H P ゲージを画面表示させるのに必要な情報を格納するデータであって、公知の格闘対戦ゲームのそれと同様に実現される。

【 0 0 9 7 】

通知表示設定データ 5 5 0 は、S P 攻撃可能通知 3 0 や、レベルアップ可能通知 3 2 を画面表示させるのに必要なデータであって、公知の格闘対戦ゲームにおける通知表示と同様の手法で実現される。

40

【 0 0 9 8 】

キャラクタステータスデータ 5 5 2 は、現在のプレーヤキャラクタ P C 及び対戦キャラクタ 2 の各種パラメータ値を格納する。

【 0 0 9 9 】

例えば図 1 7 に示すように、適用されるキャラクタ毎に一つのデータセット 5 5 4 を形成している。一つのデータセット 5 5 4 には、適用されるキャラクタの識別情報を格納する適用キャラクタ I D 5 5 6 と、実行中のモーションの種類やフレーム数などを格納するモーション制御データ 5 5 7 を含む。

【 0 1 0 0 】

また、S P 攻撃ゲージに関しては、レベル設定値 5 5 8 a と、適用ゲージ I D 5 5 8 b

50

と、S P 攻撃ボイス種類 5 5 8 c と、上級 S P 攻撃ボイス種類 5 5 8 d といったキャラクター初期設定データ 5 1 2 と同じ種類のパラメータを含む。

更に、現在の武器ポイント 5 5 8 e と、身体ポイント 5 5 8 f とを含む。武器ポイント 5 5 8 e 及び身体ポイント 5 5 8 f の上限値は、現時点におけるレベル設定値 5 5 8 a 又は適用ゲージ I D 5 5 8 b に対応する S P 攻撃ゲージの設定の上限値 5 4 6 c ( 図 1 6 参照 ) が適用される。

#### 【 0 1 0 1 】

その他 ( ヒットポイント 5 6 0 a ~ ガイドポイント加算値 5 6 0 m ) は、基本的にキャラクター初期設定データ 5 1 2 と同じ種類のパラメータを含む。つまり、ゲーム開始時にプレイヤーキャラクター P C 及び対戦キャラクター 2 に選択されたキャラクターの初期設定データがコピーされ、その後のボイスセッティングや S P 攻撃ゲージのレベルアップ、及び格闘戦の攻守の結果が反映される。

#### 【 0 1 0 2 】

##### [ 処理の流れの説明 ]

次に、本実施形態における処理の流れについて説明する。ここで説明される処理は、処理部 2 0 0 がシステムプログラム 5 0 2 及びゲームプログラム 5 0 4 を実行することによって実現される。

#### 【 0 1 0 3 】

図 1 8 は、本実施形態における主たる処理の流れについて説明するためのフローチャートである。まず処理部 2 0 0 は、プレイヤーキャラクターと対戦キャラクターの選択処理を実行する ( ステップ S 2 ) 。例えば、所定の選択画面を表示させるなどの方法で公知のビデオゲームと同様にしてプレイヤーに選択候補キャラクターを選択させ、残った選択候補キャラクターの中からランダムにキャラクターを選択してこれを対戦キャラクター 2 とする。そして、その選択結果を画面表示してプレイヤーキャラクター P C がどのキャラクターと対戦するか知らせる。

#### 【 0 1 0 4 】

次いで、処理部 2 0 0 はキャラクターステータスデータ 5 5 2 を記憶部 5 0 0 に設け、先に選択した 2 体のキャラクターについてキャラクター初期設定データ 5 1 2 の各種設定値を読み出しキャラクターステータスデータ 5 5 2 へコピーする ( ステップ S 4 ) 。尚、武器ポイント 5 5 8 e 及び身体ポイント 5 5 8 f の初期値は「 0 」である。

#### 【 0 1 0 5 】

次に、処理部 2 0 0 は、ボイス種類設定データ 5 3 0 ( 図 1 3 参照 ) を参照してボイスセッティング画面 W 4 ( 図 9 参照 ) を表示させて ( ステップ S 6 ) 、プレイヤーによる選択操作に従ってプレイヤーキャラクター P C の S P 攻撃ボイスと上級 S P 攻撃ボイスに設定されるボイス種類を選択する ( ステップ S 8 ) 。ボイスセッティング画面 W 4 で選択・決定されたボイス種類は、キャラクターステータスデータ 5 5 2 におけるプレイヤーキャラクター P C の S P 攻撃ボイス種類 5 5 8 c 及び上級 S P 攻撃ボイス種類 5 5 8 d に格納する。

#### 【 0 1 0 6 】

次いで、処理部 2 0 0 は、ボイス種類設定データ 5 3 0 にて先に選択されたボイス種類に対応づけられたパラメータ変更値 5 3 2 d , 5 3 4 d の設定に従ってキャラクターステータスデータ 5 5 2 におけるプレイヤーキャラクター P C のデータセット 5 5 4 のパラメータ値を変更する ( ステップ S 1 0 ) 。

ここまでの処理で、プレイヤーキャラクター P C の性能がプレイヤーによるボイス種類の選択に応じてカスタマイズされたことになる。

#### 【 0 1 0 7 】

次に、処理部 2 0 0 はゲーム空間設定データ 5 1 0 を参照して、仮想 3 次元空間内に格闘のステージとなるゲーム空間を形成し、キャラクター初期設定データ 5 1 2 を参照して、プレイヤーキャラクター P C 及び対戦キャラクター 2 のオブジェクトを所定のスタート位置に配置し、それらを撮影する仮想カメラを初期位置に配置する ( ステップ S 1 2 ) 。

そして、この仮想カメラでゲーム空間を撮影したゲーム空間画像を生成し ( ステップ S

10

20

30

40

50

14)、キャラクタステータスデータ552を参照して、各キャラクタのヒットポイント560aを反映したHPゲージ4や、ラウンド表示6、残時間表示8、SP攻撃ゲージ10を合成し、ゲーム画像を生成し表示させる(ステップS16)。

【0108】

SP攻撃ゲージ10については、キャラクタステータスデータ552における各キャラクタのデータセット554のレベル設定値558a及び適用ゲージID558bに対応するゲージフレームモデル12及びバーゲージ14の情報をSP攻撃ゲージ設定データ546より読み出す。あとは、公知のパラメータのゲージ表示手法と同様にして、現在の武器ポイント558e及び身体ポイント558fに従ってSP攻撃ゲージ10を表示する。ゲーム開始段階では、武器ポイント558e及び身体ポイント558fは共に「0」なので、バーモデル14はSP攻撃ゲージ10内には表示されないことになる(図7のSP攻撃ゲージ10-1参照)。

10

【0109】

ここまでの処理で、新たな試合を開始する準備が整ったことになるので、次に処理部200はカウントダウン表示をして現ラウンドの試合のスタート処理をする(ステップS18)。

【0110】

そして、試合がスタートしたならば、ステップS20～S178の処理を、画像表示部360のリフレッシュレートよりも十分短い時間で繰り返し実行して、ゲームの核となる格闘対戦を実現する。

20

【0111】

具体的には、先ず処理部200はNPCである対戦キャラクタ2の動作を自動制御する(ステップS20)。そして、対戦キャラクタ2を対象としてSP攻撃ゲージ制御処理を実行する(ステップS22)。

【0112】

図19に示すように、SP攻撃ゲージ制御処理では、処理部200は対象とするキャラクタの身体攻撃動作が実行された場合(ステップS60のYES)、キャラクタステータスデータ552の対象キャラクタの身体ポイント558fに身体ポイント加算値560jを加算する(ステップS62)。また、対象キャラクタの武器攻撃動作が実行された場合(ステップS64のYES)、同対象キャラクタの武器ポイント558eに武器ポイント加算値560kを加算する(ステップS66)。

30

【0113】

次いで、処理部200はランダム操作ガイド処理を実行する(ステップS68)。

図20に示すように、ランダム操作ガイド処理では、処理部200は先ずランダム操作ガイド20(図5参照)が表示中であるかを判定し、表示中でなければ(ステップS70のNO)、ランダム操作ガイド表示20を表示するかしないかの選択処理を行う(ステップS72)。例えば、乱数を発生させて決定する。

【0114】

ここでランダム操作ガイドを表示すると選択した場合(ステップS74のYES)、処理部200は更にランダム操作ガイド設定データ542に登録されている選択肢の中から何れか一つをランダムに選択して(ステップS76)、これを画面に表示処理する(ステップS78)。そして、同表示からの経過時間のカウントを開始する(ステップS80)。

40

【0115】

次いで、処理部200は、表示されたランダム操作ガイドに従った操作入力があったか否かを判定する(ステップS82)。ランダム操作ガイド設定データ542において(図14参照)、現在表示されているランダム操作ガイド20の組み合わせに対応づけられているガイド種類542cが、ランダム操作ガイド20の表示中に操作入力部100から入力された場合、つまりガイドマーク24に対応する操作入力ランダム操作ガイド20の表示中に為された場合に肯定判定する。そして、肯定判定された場合(ステップS82の

50

YES)、処理部200は身体ポイント558fと武器ポイント558eにガイドポイント加算値560mを加算して(ステップS84)、ランダム操作ガイド処理を終了する。

【0116】

一方、既にランダム表示ガイド20が表示されている場合(ステップS70のYES)、処理部200はランダム操作ガイド表示から所定時間(例えば、2~3秒程度)が経過しているかを判定する(ステップS86)。そして、経過していなければ(ステップS86のNO)、ステップS82に移行し、経過していれば(ステップS86のYES)、ランダム操作ガイドの表示を解除して(ステップS88)、ランダム操作ガイド処理を終了する。

【0117】

図19に戻って、ランダム操作ガイド処理を終了したならば、次に処理部200はSP攻撃可能通知処理を実行する。

【0118】

図21に示すように、SP攻撃可能通知処理では、処理部200は先ず第1特殊行動の発動可能条件を満たすか否かを判定する。具体的には武器ポイント558eと身体ポイント558fの両方が、所定のSP攻撃可能条件値に達しているか否かを判定する(ステップS92)。本実施形態では、SP攻撃可能条件値はレベル1のSP攻撃ゲージ10の上限値546c(図16参照)と同じに設定されている。もし肯定ならば(ステップS92のYES)、処理部200はSP攻撃可能通知30(図6参照)を画面に表示させ(ステップS94)、もし否定ならば(ステップS92のNO)、SP攻撃可能通知30の表示を解除する(ステップS96)。

【0119】

次いで、処理部200は第2特殊行動の発動可能条件を満たすか否かを判定する。具体的には武器ポイント558eと身体ポイント558fの両方が、所定の上级SP攻撃可能条件値に達しているか否かを判定する(ステップS98)。本実施形態では、上级SP攻撃可能条件値はレベル3のSP攻撃ゲージ10の上限値546cと同じに設定されている。もし肯定ならば(ステップS98のYES)、処理部200は上级SP攻撃可能通知34(図7参照)を画面に表示させ(ステップS100)、SP攻撃可能通知処理を終了する。反対に、否定ならば(ステップS98のNO)、上级SP攻撃可能通知34の表示を解除して(ステップS102)、SP攻撃可能通知処理を終了する。

【0120】

図19のフローチャートに戻って、次いで処理部200は、キャラクタステータスデータ552とSP攻撃ゲージ設定データ546を参照して、現在の武器ポイント558eと身体ポイント558fとが、現時点の適用ゲージID558bの図化モデルに対応づけられている上限値546cに達しているか否かを判定する(ステップS106)。そして、上限値546cに達していれば(ステップS106のYES)、更に現在のレベル設定値558aが「3」未満であれば(ステップS108のYES)、レベルアップ可能通知32を表示させる(ステップS112)。これで、プレイヤーにSP攻撃ゲージ10がレベルアップ可能になったことが報知される。

【0121】

次いで、処理部200は処理対象のキャラクタがNPCであるか否かを判定する(ステップS114)。対戦キャラクタ2についてSP攻撃ゲージ制御処理を実行していれば肯定判定され、プレイヤーキャラクタPCについて実行していれば否定判定される。

【0122】

そして、肯定判定された場合(ステップS114のYES)、処理部200はレベルアップ許可/不許可をランダムに決定し(ステップS116)、その結果レベルアップを許可する決定がなされた場合には(ステップS118のYES)、レベル設定値558aを「1」加算して更新する(ステップS122)。また、処理対象キャラクタがNPCでない場合でも(ステップS114のNO)、操作入力部100から所定のレベルアップ許可操作が入力された場合には(ステップS120のYES)、同様にレベル設定値558a

10

20

30

40

50

を「１」加算して更新する（ステップＳ１２２）。

【０１２３】

次いで処理部２００は、ＳＰ攻撃ゲージ設定データ５４６を参照して更新されたレベル設定値５５８ａにレベル５４６ｂが合致するゲージＩＤ５４６ａを読み出し、適用ゲージＩＤ５５８ｂをこれに変更する（ステップＳ１２４）。更に、レベルアップ時パラメータ変更設定データ５４４を参照して、変更対象パラメータ５４４ａの設定を、変更後のレベルに対応づけられている内容に変更し（ステップＳ１２６）、ＳＰ攻撃ゲージ制御処理を終了する。

【０１２４】

一方、ステップＳ１０６において、現在の武器ポイント５５８ｅと身体ポイント５５８ｆとが上限値５４６ｃに達していないと判定された場合や（ステップＳ１０６のＮＯ）、レベル設定値５５８ａが既に「３」になっていてＳＰ攻撃ゲージ１０がこれ以上レベルアップできない場合には（ステップＳ１０８のＮＯ）、処理部２００はレベルアップ可能通知３２の表示を解除して（ステップＳ１１０）、そのままＳＰ攻撃ゲージ制御処理を終了する。

【０１２５】

図１８に戻って、対戦キャラクタ２を対象とするＳＰ攻撃ゲージ制御処理を実行したならば、次に処理部２００はＰＣ（プレーヤキャラクタ）動作制御処理を実行する（ステップＳ１３０）。

【０１２６】

図２２に示すように、ＰＣ動作制御処理では、処理部２００は先ず今回の制御サイクルにおいて前回の制御サイクルから引き続いて実行中の動作制御が有るか否かを判定する（ステップＳ１３２）。

そして、実行中の動作制御が無くて（ステップＳ１３２のＮＯ）、移動の操作入力があれば（ステップＳ１３４のＹＥＳ）、プレーヤキャラクタＰＣを入力された方向へ今回の制御サイクルの分だけ移動制御させる（ステップＳ１３６）。また、武器攻撃の操作入力があれば（ステップＳ１３８のＹＥＳ）、プレーヤキャラクタＰＣに今回の制御サイクルの分だけ武器攻撃動作をさせる（ステップＳ１４０）。また、身体攻撃の操作入力があれば（ステップＳ１４２のＹＥＳ）、プレーヤキャラクタＰＣに今回の制御サイクルの分だけ身体攻撃動作をさせる（ステップＳ１４４）。また、防御の操作入力があれば（ステップＳ１４６のＹＥＳ）、プレーヤキャラクタＰＣに今回の制御サイクルの分だけ防御動作をさせる（ステップＳ１４８）。

【０１２７】

そして、ＳＰ攻撃の操作入力があった場合で（ステップＳ１５０のＹＥＳ）、且つ武器ポイント５５８ｅと身体ポイント５５８ｆとが共にＳＰ攻撃可能条件値に達している場合（ステップＳ１５２のＹＥＳ）、処理部２００はＳＰ攻撃動作の制御とＳＰ攻撃ボイスの再生を開始し、プレーヤキャラクタＰＣに今回の制御サイクルの分だけＳＰ攻撃動作をさせる（ステップＳ１５４）。そして、武器ポイント５５８ｅと身体ポイント５５８ｆとからそれぞれＳＰ攻撃可能条件値だけ減算する（ステップＳ１５６）。

【０１２８】

また、上級ＳＰ攻撃の操作入力があり（ステップＳ１５８のＹＥＳ）、且つ現在のレベル設定値５５８ａが「３」であり（ステップＳ１６０のＹＥＳ）、且つ武器ポイント５５８ｅと身体ポイント５５８ｆの両方がそれぞれ上級ＳＰ攻撃可能条件値に達している場合（ステップＳ１６２のＹＥＳ）、処理部２００は上級ＳＰ攻撃動作の制御と上級ＳＰ攻撃ボイスの再生を開始し、プレーヤキャラクタＰＣに今回の制御サイクルの分だけ上級ＳＰ攻撃動作をさせる（ステップＳ１６４）。つまり、現在のＳＰ攻撃ゲージ１０で表示されるポイントの上限値が、本実施形態における変更可能最大上限となっており、且つ武器ポイント５５８ｅと身体ポイント５５８ｆとがその上限に達している場合に、上級ＳＰ攻撃動作を発動させることができる。

そして、武器ポイント５５８ｅと身体ポイント５５８ｆとを共に「０」にして、（ステ

10

20

30

40

50

ップS 1 6 6)、P C動作制御処理を終了する。

【0 1 2 9】

一方、ステップS 1 3 2において現在実行中の動作制御ある場合には、処理部2 0 0はその実行中の動作を今回の制御サイクルの分だけ継続させ(ステップS 1 6 8)、P C動作制御処理を終了する。

【0 1 3 0】

図1 8のフローチャートに戻って、処理部2 0 0は次にプレイヤーキャラクタP Cを対象としてS P攻撃ゲージ制御処理を実行する(ステップS 1 7 0)。

次いで、対戦キャラクタ2及びプレイヤーキャラクタP C双方の攻撃のヒット判定と、ヒット判定結果に応じたダメージの反映処理をする(ステップS 1 7 2)。つまり、公知の格闘対戦ゲームと同様に、攻撃を受けた側のヒットポイントを減算し、ダメージを受けた場合の動作制御をさせる。

【0 1 3 1】

ステップS 2 0 ~ S 1 7 2によって、今回の制御サイクルにおけるプレイヤーキャラクタP C及び対戦キャラクタ2の動作が制御されたので、処理部2 0 0はゲーム空間画像を生成して(ステップS 1 7 4)、これに現在のパラメータ値を反映したS P攻撃ゲージ1 0やH Pゲージ4、ラウンド表示6、残時間表示8、S P攻撃可能通知3 0、レベルアップ可能通知3 2などを合成してゲーム画面を生成・表示させる(ステップS 1 7 6)。

【0 1 3 2】

次いで、処理部2 0 0は今回のラウンド終了条件を満たすか否かを判定する(ステップS 1 7 8)。ここでは、公知の格闘対戦ゲームと同様に、プレイヤーキャラクタP C又は対戦キャラクタ2の何れかのヒットポイントが「0」になった場合と、試合時間が「0」になった場合にラウンド終了条件を満たすと判定する。

【0 1 3 3】

そして、ラウンド終了条件が満たされていなければ(ステップS 1 7 8のN O)、ステップS 2 0に戻る。一方、ラウンド終了条件を満たしていれば(ステップS 1 7 8のY E S)、処理部2 0 0は所定数のラウンドが終了した否かを判定する(ステップS 1 8 0)。ここで、まだ所定数のラウンドが消化されていなければ(ステップS 1 8 0のN O)、ラウンド表示6の表示数を変更するなど次ラウンドの開始準備を行って(ステップS 1 8 2)、ステップS 1 2に戻る。所定数のラウンドが消化されていれば(ステップS 1 8 0)、勝敗の判定をその勝敗判定結果を通知する画面を示すなど、ゲームの終了演出を実行して一連の処理を終了する。

【0 1 3 4】

以上、本実施形態によれば、特別攻撃に関するゲージとして、機能が拡張されるとともにその見かけが変化するように成長するゲージを実現することができる。そして、段階的に成長するレベルアップの過程において、当該ゲージに対応づけられたキャラクタの性能を高めることができる。よって、ゲージのポイントを貯めて特別攻撃を発動させるタイミングを計るといった戦術に加えて、ゲージのレベルアップを推し進め性能を高める楽しさ得られる。

【0 1 3 5】

しかも、ゲージのレベルアップに伴って変更される性能は、向上するものと低下するものとが混在されている。特に格闘対戦ゲームのように、対戦する相手キャラクタとの組み合わせが多数存在する場合、相手キャラクタとの相性の関係から必ずしもゲージのレベルアップを進めてそれに伴う性能の変更を推し進めるのが得策とは限らなくなる。よって、特別攻撃の発動タイミングをはかるだけでなく、どのタイミングでゲージのレベルアップをするべきか、更にはそもそもゲージのレベルアップをしない方が良いかといったことも含めた高い戦術性を楽しむこともできるようになる。

【0 1 3 6】

また、キャラクタの外観は変化せず、ゲージの形態でレベルアップが示されるので、原作のあるキャラクタをゲームに登場させる場合には、実質的に外観を変えずにキャラクタ

10

20

30

40

50



のレベルアップを果たすことができる。

【 0 1 3 7 】

また、本実施形態によれば、特別行動（ＳＰ攻撃及び上級ＳＰ攻撃）の発動に合わせて再生される音声データをプレイヤーが選択できるとともに、その選択結果に応じて対応するキャラクタの性能を変更することができる。つまり、単にプレイヤー好みの掛声で技を発動させるといった楽しみが加えられるだけでなく、キャラクタの外観を変更せずに性能をカスタマイズすることができる。

キャラクタの性能がその外観にも勿論ＳＰ攻撃ゲージにも反映されないので、性能設定具合は実際にプレイしてみて、特別行動の発動とともに再生される音声から判断するしかない。従って、プレイヤー同士で対戦する場合において相手の力量を簡単に押し量れなくするこうした仕様は、対戦ゲームにおける戦術性にさらなる深みを与える。

10

【 0 1 3 8 】

〔変形例〕

以上、本発明を適用した実施形態について説明したが、本発明の適用形態がこれに限定されるものではなく、適宜構成要素の追加・省略・変更を施すことができる。

【 0 1 3 9 】

例えば、家庭用ゲーム装置１２００でビデオゲームをスタンドアローンで実行する構成を例に挙げたがこれに限らない。例えば、図２３に示すように、プレイステーションポータブル（登録商標）等で実現される携帯型ゲーム装置１３００－１、１３００－２としても良いし、通信対戦形式でゲームを実行するとしても良い。尚、同図の携帯型ゲーム装置１３００では、家庭用ゲーム装置１２００と同様の構成要素については第１実施形態と同じ符合を付与している。

20

【 0 1 4 0 】

更に、ゲームプログラムが実行可能であるならば、業務用のゲーム装置やデスクトップ型パソコン、ウルトラモバイルＰＣやポケットＰＣ、ネットブックと称される小型パソコン、ノートパソコン、ＰＤＡ（Personal Data Assistance）、スマートフォンとも称される携帯電話／ＰＨＳ（Personal Handy-phone System）とＰＤＡを融合させた携帯端末装置、デジタルオーディオプレイヤーなどの装置をゲーム装置とすることができる。

【 0 1 4 1 】

また、上記実施形態では格闘対戦ゲームを例に挙げたが、本発明が適用されるゲームジャンルはこれに限られない。ゲーム画面にキャラクタのパラメータ値を図化表示する要素を含むゲームであれば、ＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）や、アクションゲーム、シューティングゲーム、恋愛ゲーム、シミュレーションゲームなどその他のジャンルのゲームでも同様に適用できる。

30

【 0 1 4 2 】

また、上記実施形態におけるＳＰ攻撃ゲージ１０は、基本形状をそのままに二種のパラメータをそれぞれ表示できる左右の翼部の長さが変化する形態のゲージ形式、つまりはバーグラフ形式の図化モデルであったが、図化モデルの形態はこれに限らない。

【 0 1 4 3 】

例えば、図２４は所定のパラメータ値をメータの形式で図化表示する例である。同図の（１）（２）（３）の順にレベルアップしてその外観を変化させる。

40

レベル１のＳＰ攻撃メータ７０－１では、図化対象とされる単一のパラメータ値に応じて円形の第１メータ７２が変化するように表示される。第１メータ７２が一杯になるとレベルアップが可能になり、レベルアップが許可されると環状の第２メータ７４が第１メータ７２の外周に付与された外観のレベル２のＳＰ攻撃メータ７０－２となる。

この第２メータ７４では、第１メータ７２と同じパラメータ値の第１メータ７２の表示可能値を越えた部分を表示するとしても良いし、それとは別のパラメータ値を図化するとしても良い。そして、第２メータ７４が一杯になると、更にレベルアップ可能になり、レベルアップが許可されると環状の第３メータ７６が第２メータ７４の外周に付与されたレベル３のゲージ７０－３となる。

50

この第3メータ76では、第1メータ72と同じパラメータ値の第1メータ72の表示可能値を越えた部分を表示するとしても良いし、第1メータ72とも第2メータ74とも異なる別のパラメータ値を図化するとしても良い。ゲージの成長に伴って、表示対象とするパラメータ値を変更するとよりゲームに深みを与えることができる。

#### 【0144】

また、図化モデルの外形を更にキャラクタの性能向上内容をイメージさせるものとしても良い。例えば図25に示すように、レベル1の図化モデル80-1は、人型のゲージ82とする。レベル2の図化モデル80-2では、盾型のゲージ84が追加されることでレベルアップに伴って防御力が向上されていることを報知する。更にレベル3の図化モデル80-3では、武器型のゲージ86が更に追加されて、レベルアップに伴って攻撃力が向上されていることを報知する。

10

#### 【0145】

また、上記実施形態では、各キャラクタの武器攻撃動作と身体攻撃動作の実行に応じて図化対象のパラメータ値（武器ポイント558e、身体ポイント558f）を変更する構成としているが、図化対象のパラメータ値を変更する動作はこれ以外のものも利用できる。例えば、図化対象のパラメータ値を貯めるだけの「ポイント補充動作」を設定することもできる。勿論その場合、移動・攻撃・防御などのその他の行動はできないことになるので、ゲージのポイントをどんどん貯める事ができる反面、敵の攻撃を防ぐ事無く受け続けることになる欠点を有する。

#### 【0146】

20

具体的には、SP攻撃ゲージ制御処理内に、ポイント補充処理を挿入する。

ポイント補充処理は、例えば図26に示すように、処理部200は、ポイント補充動作の操作入力を検知した場合（ステップS200）、プレイヤーキャラクタに、例えばその場に立ちすくんで念ずる動作（補充動作）をさせる制御を開始する（ステップS202）。そして、武器ポイント558eと身体ポイント558fのポイントを比較し、両者のポイントが同じでは無い場合には（ステップS204のNO）、ポイントが少ない方に優先的に1制御サイクルあたり所定のポイントを加算し（ステップS206）、ポイント補充処理を終了する。反対に、武器ポイント558eと身体ポイント558fとが同ポイントの場合には（ステップS204のYES）、1制御サイクルあたり所定のポイントを武器ポイント558eと身体ポイント558fに均等に加算して（ステップS208）、ポイント補充処理を終了する。

30

こうすることで、ポイント補充動作が武器ポイント558eと身体ポイント558fのバランス補正の機会として機能するので利用意義が高くなる。

#### 【0147】

また、図化対象のパラメータ値を変更する条件を、例えば所定のアイテムの取得、標的の撃墜、イベントのクリアなどゲーム進行状態から判定されるものを設定することもできる。

#### 【0148】

また、上記実施形態ではSP攻撃ゲージをレベルアップのみ可能にしたが、レベルアップ可能なタイミングで所定のレベルダウン操作を入力すると、レベルダウンする要素を加えても良い。

40

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0149】

【図1】家庭用ゲーム装置の構成例を示すシステム構成図。

【図2】格闘対戦ゲームの概要を説明するためにゲーム画面の一例を示した図。

【図3】武器攻撃とSP攻撃ゲージの変化の例を説明するための概念図。

【図4】身体攻撃とSP攻撃ゲージの変化の例を説明するための概念図。

【図5】ランダム操作ガイドとSP攻撃ゲージの変化の例を説明するための概念図。

【図6】SP攻撃とSP攻撃ゲージの変化の例を説明するための概念図。

【図7】SP攻撃ゲージの成長過程を示す概念図。

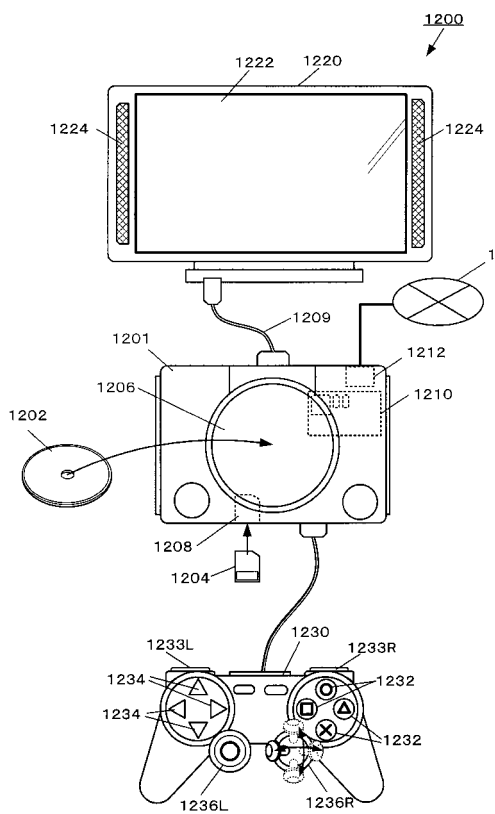
50

【図 8】	レベルアップ時のパラメータ変更の例を示す図。	
【図 9】	ボイスセッティング画面の例を示す図。	
【図 10】	ボイスセッティング画面の例を示す図。	
【図 11】	家庭用ゲーム装置の機能構成の一例を示す機能ブロック図。	
【図 12】	キャラクタ初期設定データのデータ構成例を示す図。	
【図 13】	ボイス種類設定データのデータ構成例を示す図。	
【図 14】	ランダム操作ガイド設定データのデータ構成例を示す図。	
【図 15】	レベルアップ時パラメータ変更設定データのデータ構成例を示す図。	
【図 16】	S P 攻撃ゲージ設定データのデータ構成例を示す図。	
【図 17】	キャラクタステータスデータのデータ構成例を示す図。	10
【図 18】	主たる処理の流れを説明するためのフローチャート。	
【図 19】	S P 攻撃ゲージ制御処理の流れを説明するためのフローチャート。	
【図 20】	ランダム操作ガイド処理の流れを説明するためのフローチャート。	
【図 21】	S P 攻撃可能通知処理の流れを説明するためのフローチャート。	
【図 22】	P C 動作制御処理の流れを説明するためのフローチャート。	
【図 23】	本発明を適用したゲーム装置の変形例を示す図。	
【図 24】	図化モデルの変形例を示す図。	
【図 25】	図化モデルの変形例を示す図。	
【図 26】	ポイント補充処理の流れを説明するためのフローチャート。	
【符号の説明】		20
【 0 1 5 0 】		
2	対戦キャラクタ	
4	H P ゲージ	
1 0	S P 攻撃ゲージ	
1 0 p	身体ゲージ	
1 0 w	武器ゲージ	
1 2	ゲージフレームモデル	
1 4	バーモデル	
2 0	ランダム操作ガイド	
2 2	ガイドテキスト	30
2 4	ガイドマーク	
2 9	S P 攻撃ボイス	
3 0	S P 攻撃可能通知	
3 2	レベルアップ可能通知	
3 4	上級 S P 攻撃可能通知	
4 2	S P 攻撃ボイス設定欄	
4 2 a	ボイステキスト	
4 2 b	パラメータ変更内容テキスト	
4 4	上級 S P 攻撃ボイス設定欄	
1 0 0	操作入力部	40
2 0 0	処理部	
2 1 0	ゲーム演算部	
2 1 2	P C ( プレーヤキャラクタ ) 動作制御部	
2 1 6	ボイス設定部	
2 1 8	S P 攻撃ゲージ制御部	
2 5 0	音生成部	
2 6 0	画像生成部	
3 6 0	画像表示部	
5 0 0	記憶部	
5 0 4	ゲームプログラム	50

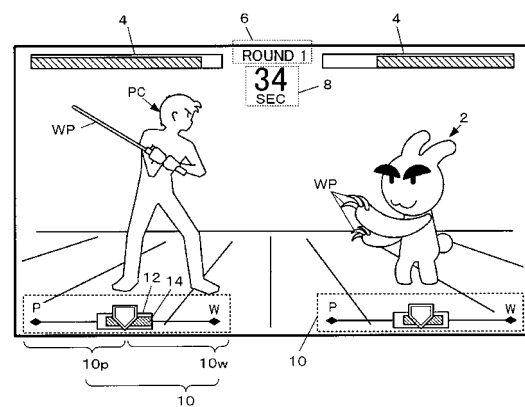
- 5 1 0      ゲーム空間設定データ
- 5 1 2      キャラクタ初期設定データ
- 5 2 8      ボイスセッティング画面素材データ
- 5 3 0      ボイス種類設定データ
- 5 4 0      ボイスデータライブラリ
- 5 4 2      ランダム操作ガイド設定データ
- 5 4 4      レベルアップ時パラメータ変更設定データ
- 5 4 6      S P 攻撃ゲージ設定データ
  - 5 4 6 b      レベル
  - 5 4 6 c      上限値
- 5 5 0      通知表示設定データ
- 5 5 2      キャラクタステータスデータ
  - 5 5 8 a      レベル設定値
  - 5 5 8 b      適用ゲージ I D
  - 5 5 8 c      S P 攻撃ボイス種類
  - 5 5 8 d      上級 S P 攻撃ボイス種類
  - 5 5 8 e      武器ポイント
  - 5 5 8 f      身体ポイント

10

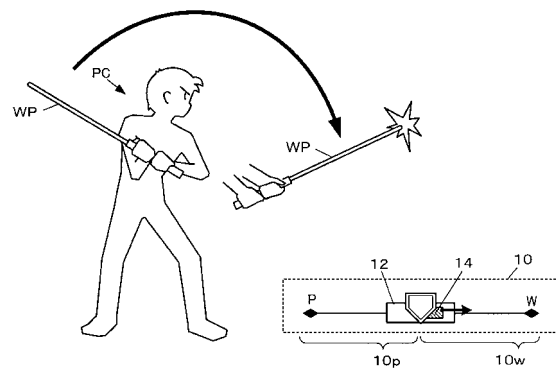
【図 1】



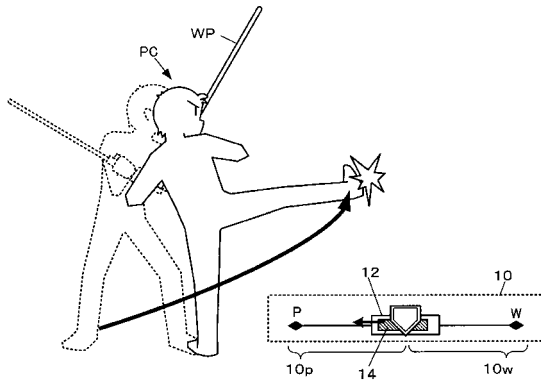
【図 2】



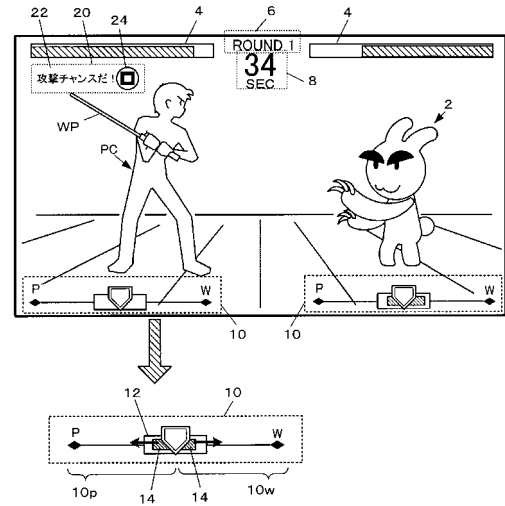
【図 3】



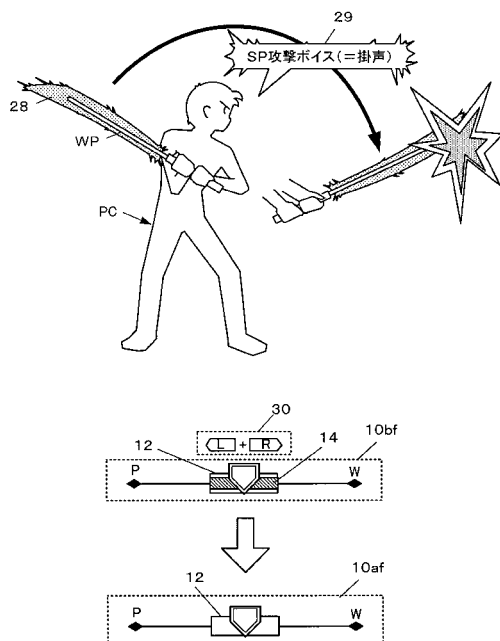
【図4】



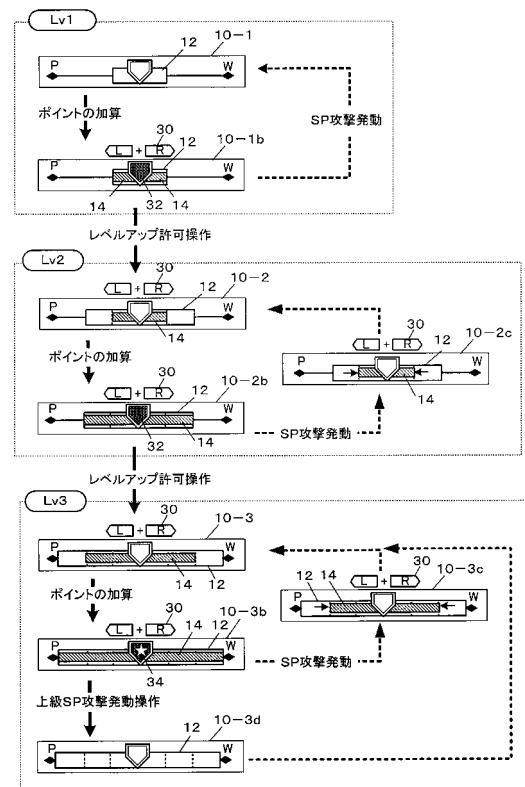
【図5】



【図6】



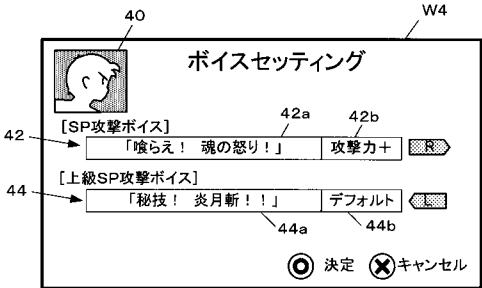
【図7】



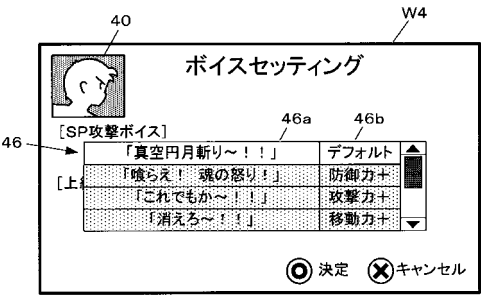
【図 8】

変更対象パラメータ	LV1	LV2	LV3
腕の長さ(身体サイズ変化)	標準	1. 2倍	1. 5倍
武器攻撃速度	標準	1. 2倍速	2倍速
身体攻撃速度	標準	0. 5倍速	0. 3倍速
攻撃受け後の復帰速度	標準	標準	遅
攻撃受け時のけぞり動作	有	無	無
⋮	⋮	⋮	⋮

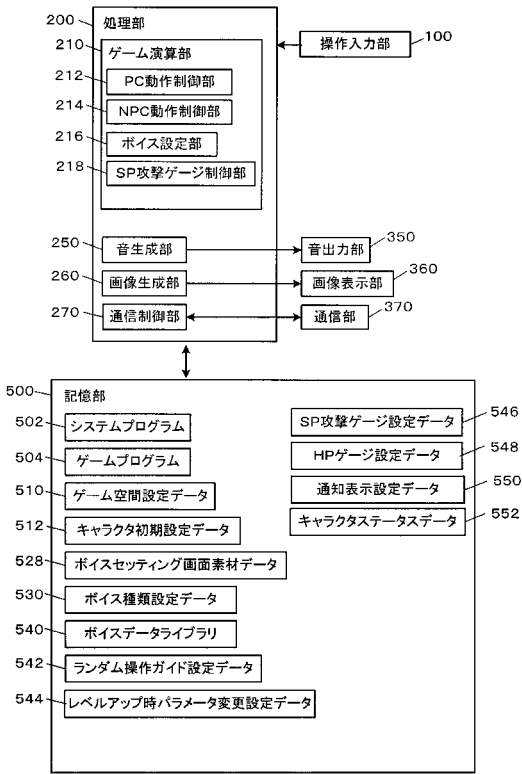
【図 9】



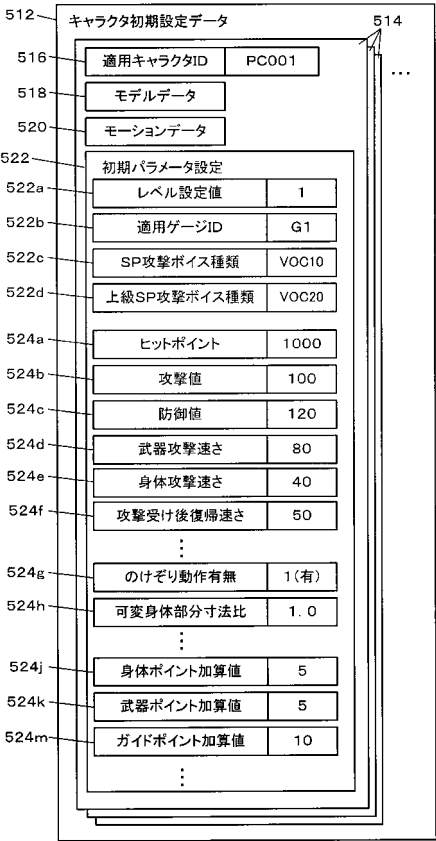
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【図 13】

530

SP攻撃ボイス設定データ			
ボイス種類	ボイステキスト	パラメータ変更内容テキスト	パラメータ変更値
VOC10	「真実円月新り〜!!」	デフォルト	0
VOC11	「俺らえ! 魂の怒り!!」	防御値 +	防御値 +30
VOC12	「これでもか〜!!」	攻撃力 +	攻撃力 +50
VOC13	「沸えろ〜!!」	移動力 +	移動力 +20
...	...	...	...

532

上級SP攻撃ボイス設定データ			
ボイス種類	ボイステキスト	パラメータ変更内容テキスト	パラメータ変更値
VOC20	「秘技! 炎月斬!!」	デフォルト	0
VOC21	「これで終わりにしよう」	武器ポイント +	武器ポイント加算値 +10
VOC22	「さっさと止まらなえ!!」	身体ポイント +	身体ポイント加算値 +50
VOC23	「本当は君が好きだ〜!!」	ガイドポイント +	ガイドポイント加算値 +10
...	...	...	...

534

【図 14】

542

ランダム操作ガイド設定データ		
ガイドテキスト	ガイドマーク	ガイド種類
「攻撃チャンスだ!」	□	武器攻撃
「集中しろ!」	△	武器攻撃
...	...	...

542a

542b

542c

【図 15】

544

レベルアップ時パラメータ変更設定データ			
変更対象パラメータ	LV1	LV2	LV3
可変身体部分寸法比	標準	1.2倍	1.5倍
武器攻撃速さ	標準	1.2倍速	2倍速
身体攻撃速度	標準	0.5倍速	0.3倍速
攻撃受け後の復帰速度	標準	1.0倍	0.5倍
攻撃受け時のけぞり動作	有	無	無
...	...	...	...

544a

【図 16】

546

SP攻撃ゲージ設定データ				
ゲージID	レベル	上限値	ゲージフレームモデル	バーモデル
G1	1	100		
G2	2	200		
G3	3	300		

546a

546b

546c

546d

546e

【図 17】

552

キャラクタステータスデータ	
適用キャラクタID	PC(プレーヤキャラクタ)

554

556

モーション制御データ	
レベル設定値	1
適用ゲージID	G1
SP攻撃ボイス種類	VOC11
上級SP攻撃ボイス種類	VOC20
武器ポイント	50/100(max)
身体ポイント	30/100(max)

557

558a

558b

558c

558d

558e

558f

560a

560b

560c

560d

560e

560f

...

560g

560h

...

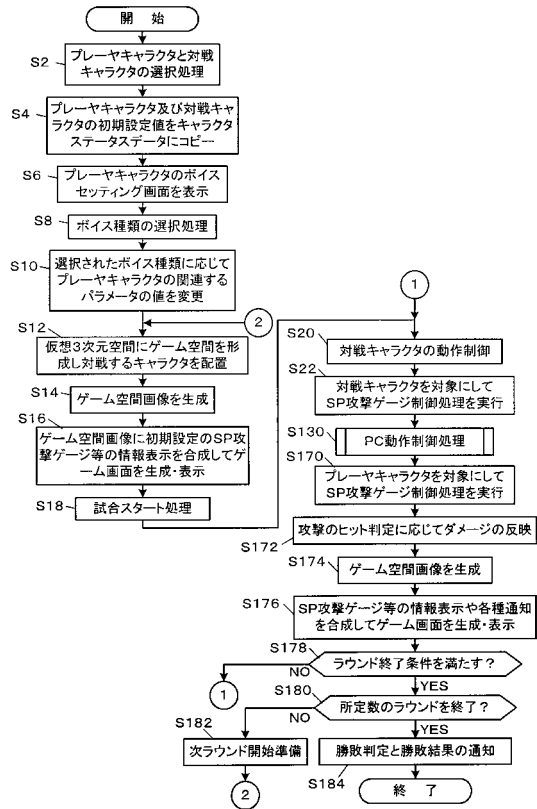
560j

560k

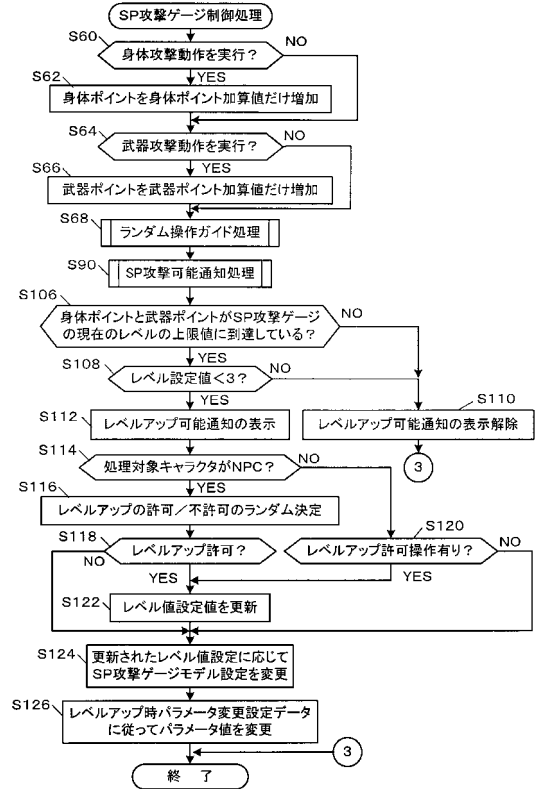
560m

...

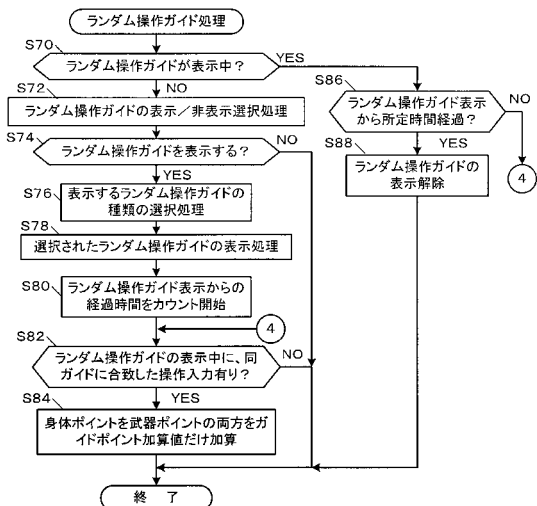
【図 18】



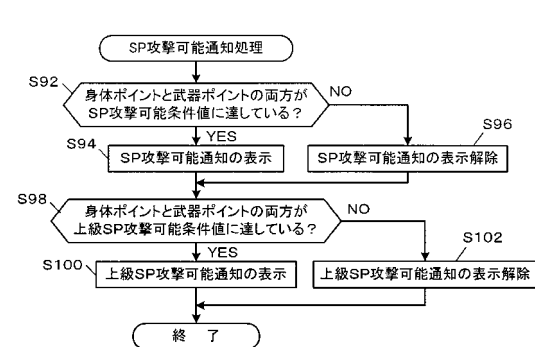
【図 19】



【図 20】

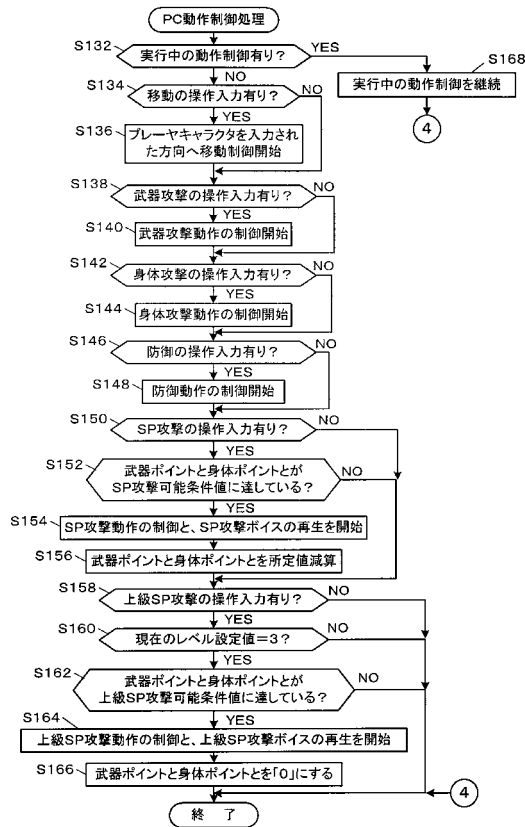


【図 21】

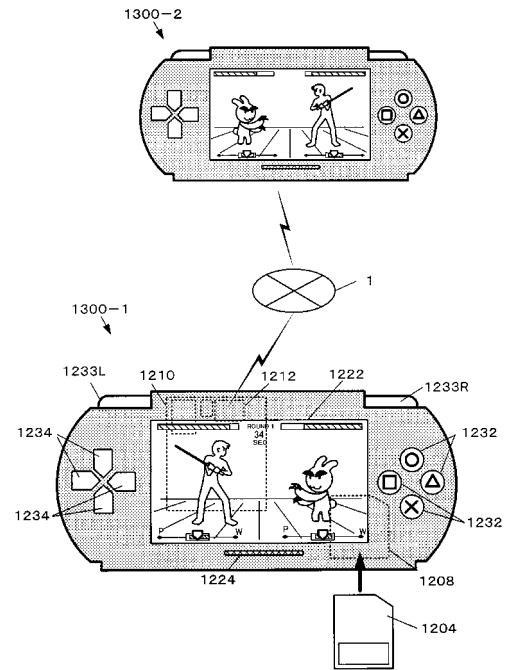




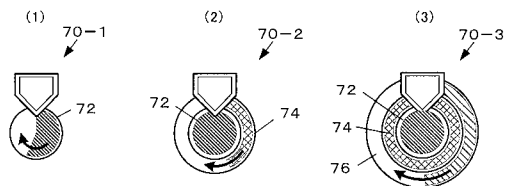
【図 22】



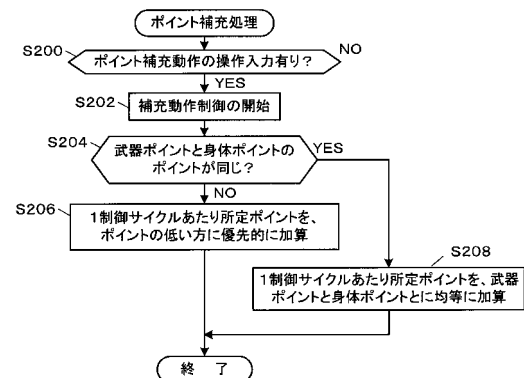
【図 23】



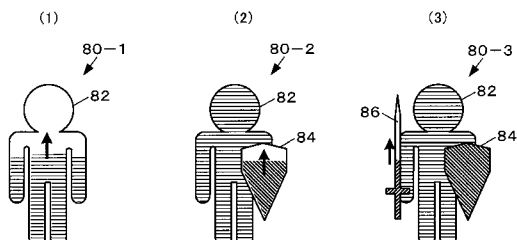
【図 24】



【図 26】



【図 25】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-314687(JP,A)  
特開2005-160757(JP,A)  
特開平11-319321(JP,A)  
ガンダム無双 Special コンプリートガイド, 日本, 株式会社エンターブレイン, 2008年 3月11日, 初版, 第010, 014頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 13/00 - 13/12