

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3991236号
(P3991236)

(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. Cl.	F I
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 C
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10

請求項の数 6 (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2006-83573 (P2006-83573)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成18年3月24日(2006.3.24)		株式会社セガ
(62) 分割の表示	特願2005-331409 (P2005-331409)		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
(65) 公開番号	特開2006-223880 (P2006-223880A)	(74) 代理人	100080953
(43) 公開日	平成18年8月31日(2006.8.31)		弁理士 田中 克郎
審査請求日	平成18年4月18日(2006.4.18)	(74) 代理人	100093861
			弁理士 大賀 眞司
早期審査対象出願		(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) 【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ーによって対戦を行うゲーム装置であって、

前記プレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタが前記ゲーム画面の左右に対峙して位置する画像と、前記対峙する左側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され、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、

対戦に勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージ量が、前記選択対象のうち10
のいずれかについて他の選択対象より大きくなるように設定する手段と、

前記プレイヤーの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤー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ー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、を含み、

前記対戦する二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象の画像が前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示されており、かつ前記いずれかの選択対象について対戦相手のキャラクタに与えるダメージ量が他の選択対象より大きくなっていることが前記プレイヤーによって互いに識別できるように視覚的に区
20

別して前記ゲーム画面に表示されており、

前記対戦は、前記ゲーム画面に前記選択対象の画像が左右下側にそれぞれ同時に表示されているとき、対戦する前記二人のプレイヤーがそれぞれ前記操作入力手段を操作して前記選択対象のいずれかを選択してジャンケンを行うことにより行われ、前記ジャンケンによって選択された選択対象の優劣が前記判定手段によって判定され、前記演算されたダメージ量を前記ジャンケンで劣勢と判定されたプレイヤーのキャラクタに与えるものであることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項 2】

操作入力手段と、コンピュータプログラムに従って動作するゲーム処理手段と、該ゲーム処理手段で生成された画像データに基づきゲーム画面として画像表示させる画像表示手段とを備え、一つのディスプレイ上に表示された前記ゲーム画面を見る二人のプレイヤーによって対戦ゲームを行う電子装置における前記ゲーム処理手段に、

10

対戦する前記プレイヤーそれぞれによる操作によって選択されたキャラクタがゲーム画面の左右に対峙して位置する画像と、前記対峙する左側のキャラクタに対応してゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応してゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた少なくとも3つの選択対象を含む画像と、が含まれる前記ゲーム画面を画像表示させる画像データを生成する段階と、

対戦に勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージ量が、前記選択対象のうちのいずれかについて他の選択対象より大きくなるように設定する段階と、

前記プレイヤー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段階と、

20

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ーのキャラクタに与えるダメージ量を演算する段階と、を実行させるためのコンピュータプログラムであり、

前記画像データを生成する段階は、前記対戦する二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象の画像が前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示され、かつ前記いずれかの選択対象について対戦相手のキャラクタに与えるダメージ量が他の選択対象より大きくなっていることが前記プレイヤー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ゲーム画面に表示されるための画像データを生成するように構成されており、

前記対戦は、前記ゲーム画面に前記選択対象の画像が左右下側にそれぞれ同時に表示されているとき、対戦する前記二人のプレイヤーがそれぞれ前記操作入力手段を操作して前記選択対象のいずれかを選択してジャンケンを行うことにより行われ、前記ジャンケンによって選択された選択対象の優劣が前記判定手段によって判定され、前記演算されたダメージ量を前記ジャンケンで劣勢と判定されたプレイヤーのキャラクタに与えるものであることを特徴とするコンピュータプログラム。

30

【請求項 3】

二人のプレイヤーがディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置であって、

前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタと、該選択されたキャラクタのそれぞれに対応して配置された、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象と、を表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

40

前記二人のプレイヤーそれぞれによる入力手段の操作によって選択された選択対象のそれぞれを比較して前記対戦における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ー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、を備えており、

前記画像生成手段は、前記ディスプレイに表示されたゲーム画面において、前記選択対象のいずれかが対戦相手のキャラクタに対しより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象であることを前記二人のプレイヤーによって認識できるような記号、文字、若しくは絵の画像、又はアイコンの表示態様を変えた画像によって表示するための画像データを生成するものであり、

50

前記対戦は、前記ゲーム画面に前記二人のプレイヤーによって選択されたキャラクタと、該キャラクタに対応する前記3つの選択対象がそれぞれ同時に表示されているとき、対戦する前記二人のプレイヤーがそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかを選択してジャンケンを行うことにより行われ、前記ジャンケンによって選択された選択対象の優劣が前記判定手段によって判定され、前記演算されたダメージ量を前記ジャンケンで劣勢と判定されたプレイヤーのキャラクタに与えるものである、
ゲーム装置。

【請求項4】

コンピュータを、二人のプレイヤーがディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置として機能させるプログラムであって、

10

前記コンピュータを、

前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタと、該選択されたキャラクタのそれぞれに対応して配置された、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象と、を表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

前記二人のプレイヤーそれぞれによる入力手段の操作によって選択された選択対象のそれぞれを比較して前記対戦における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ー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、
して機能させるものであり、

前記画像生成手段は、前記ディスプレイに表示されたゲーム画面において、前記選択対象のいずれかが対戦相手のキャラクタに対しより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象であることを前記二人のプレイヤーによって認識できるような記号、文字、若しくは絵の画像、又はアイコンの表示態様を変えた画像によって表示するための画像データを生成するものであり、

20

前記対戦は、前記ゲーム画面に前記二人のプレイヤーによって選択されたキャラクタと、該キャラクタに対応する前記3つの選択対象がそれぞれ同時に表示されているとき、対戦する前記二人のプレイヤーがそれぞれ前記3つの選択対象のいずれかを選択してジャンケンを行うことにより行われ、前記ジャンケンによって選択された選択対象の優劣が前記判定手段によって判定され、前記演算されたダメージ量を前記ジャンケンで劣勢と判定されたプレイヤーのキャラクタに与えるものである、
プログラム。

30

【請求項5】

二人のプレイヤーが一つのディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置であって、

前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタと該キャラクタのそれぞれに対応する相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象とを、前記キャラクタを前記ゲーム画面の左右に対峙して配置し、前記対峙する左側のキャラクタに対応する前記3つの選択対象を前記ゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応する前記3つの選択対象を前記ゲーム画面の右下側にそれぞれ配置して前記ディスプレイに表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

40

前記プレイヤーの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤー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のそれぞれを比較して前記対戦における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ー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、を備えており、

前記画像生成手段は、前記対戦する前記二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象を前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示し、かつ前記選択対象のいずれかが対戦相手のキャラクタに対しより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象であることを前記二人のプレイヤーによって認識できるような記号、文字、若しくは絵の画像、又は選択対象の表示態様を変えた画像によって表示す

50

るための画像データを生成するものであり、

前記対戦は、前記ゲーム画面に前記選択対象の画像が左右下側にそれぞれ同時に表示されているとき、対戦する前記二人のプレイヤーがそれぞれ前記操作入力手段を操作して前記選択対象のいずれかを選択してジャンケンを行うことにより行われ、前記ジャンケンによって選択された選択対象の優劣が前記判定手段によって判定され、前記演算されたダメージ量を前記ジャンケンで劣勢と判定されたプレイヤーのキャラクタに与えるものである、ゲーム装置。

【請求項6】

コンピュータを、二人のプレイヤーが一つのディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置として機能させるプログラムであって、

10

前記コンピュータを、

前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタが前記ゲーム画面の左右に対峙して位置する画像と、前記対峙する左側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象を含む画像と、を含む前記ゲーム画面を、前記ディスプレイに表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

前記プレイヤーの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤー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のそれぞれを比較して前記対戦における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ー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して機能させるためのプログラムであり、

20

前記画像生成手段は、前記対戦する前記二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象を前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示し、かつ前記選択対象のいずれかが対戦相手のキャラクタに対しより多くのダメージを与えることのできる選択対象であることを前記二人のプレイヤーによって認識できるような記号、文字、若しくは絵の画像、又は選択対象の表示態様を変えた画像によって表示するための画像データを生成するものであり、

前記対戦は、前記ゲーム画面に前記選択対象の画像が左右下側にそれぞれ同時に表示されているとき、対戦する前記二人のプレイヤーがそれぞれ前記操作入力手段を操作して前記選択対象のいずれかを選択してジャンケンを行うことにより行われ、前記ジャンケンによって選択された選択対象の優劣が前記判定手段によって判定され、前記演算されたダメージ量を前記ジャンケンで劣勢と判定されたプレイヤーのキャラクタに与えるものである、プログラム。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、特許文献1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。

40

【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。

50

【 0 0 0 4 】

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ことができるゲーム装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

上記の課題を解決するために、本発明によるゲーム装置は、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ものであって、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、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、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、優劣判定手段での判定結果と、キャラクタ設定情報とに基づいて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、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、画像生成手段が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、その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

【 0 0 0 6 】

また、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、読み取り手段が攻撃オプション設定情報を読み取って、ジャンケン種別に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、ダメージ演算手段がダメージ値を演算する際に、ジャンケンに勝った側が選択した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、を更に備えると好ましい。

20

【 0 0 0 7 】

さらに、これまでの経緯に沿って換言すれば、本発明は、以下のとおり表現することもできる。すなわち、本発明による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。

30

【 0 0 0 8 】

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。

【 0 0 0 9 】

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。

40

【 0 0 1 0 】

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。

【 0 0 1 1 】

また、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。

【 0 0 1 2 】

50

さらに、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。

【0013】

ここで、本発明のプログラムを記録するコンピュータ読取り可能な記録媒体としては、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的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。

10

【0014】

また、本発明のコンピュータ読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に設定された設定情報が記録されている。

【0015】

さらに、本発明のコンピュータ読取り可能な記録媒体は、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り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。

20

【0016】

またさらに、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取手段と、前記読取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。

【0017】

好ましくは、前記読取手段は、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。

30

【発明の効果】

【0018】

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、プレイヤー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。

【発明を実施するための最良の形態】

40

【0019】

以下、本発明の実施の形態について詳細に説明する。なお、同一の要素には同一の符号を付し、重複する説明を省略する。また、上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図面に示す位置関係に基づくものとする。さらに、図面の寸法比率は、図示の比率に限定されるものではない。また、以下の実施の形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をその実施の形態のみに限定する趣旨ではない。さらに、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、さまざまな変形が可能である。

【0020】

図1は、本発明によるゲーム装置の一実施形態のゲーム画面80の一例を示す。本実施形態では、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、以下説明する。

50

【 0 0 2 1 】

このゲームにおいては、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。

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

また、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。

【 0 0 2 5 】

図2は、本ゲームをコンピュータシステム上で実行する本発明によ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。

【 0 0 2 6 】

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

10

20

30

40

50

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、RAM 10 にロードされるものである。

【0027】

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 RAM 10 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。

10

【0028】

また、CPU 30 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。

20

【0029】

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。

【0030】

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。

30

【0031】

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。

40

【0032】

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

50

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。

【0033】

なお、上記の説明はジャンケン为例に説明したが、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。）。 10

【図面の簡単な説明】

【0034】

【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。

【符号の説明】

【0035】

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

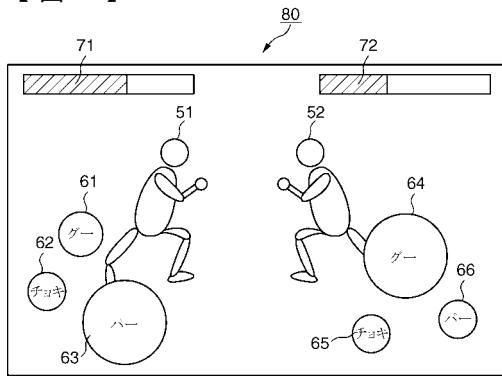
10

20

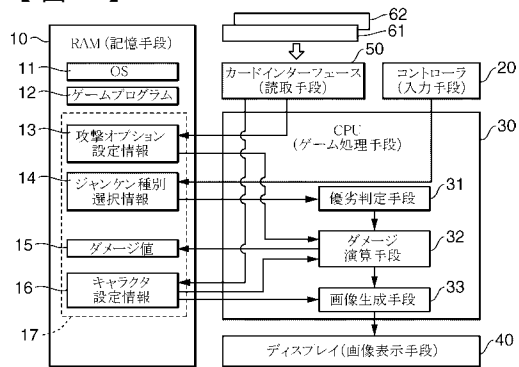
30

40

【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 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

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F1/00 - 13/12