

(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2010-142347

(P2010-142347A)

(43) 公開日 平成22年7月1日(2010.7.1)

(51) Int.Cl.
A63F 13/10 (2006.01)F I
A63F 13/10テーマコード (参考)
2C001

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2008-320914 (P2008-320914)
(22) 出願日 平成20年12月17日 (2008.12.17)特許法第30条第1項適用申請有り [刊行物1] 平成20年10月6日掲載、掲載アドレス <http://www.square-enix.co.jp/sidia/>(71) 出願人 308033283
株式会社スクウェア・エニックス
東京都渋谷区代々木三丁目22番7号
(74) 代理人 100114720
弁理士 須藤 浩
(74) 代理人 100128749
弁理士 海田 浩明
(72) 発明者 高橋 光則
東京都渋谷区代々木三丁目22番7号 株式会社スクウェア・エニックス内
Fターム(参考) 2C001 BA06 BC05 CA01 CB01 CB03
CB05 CC01 CC08

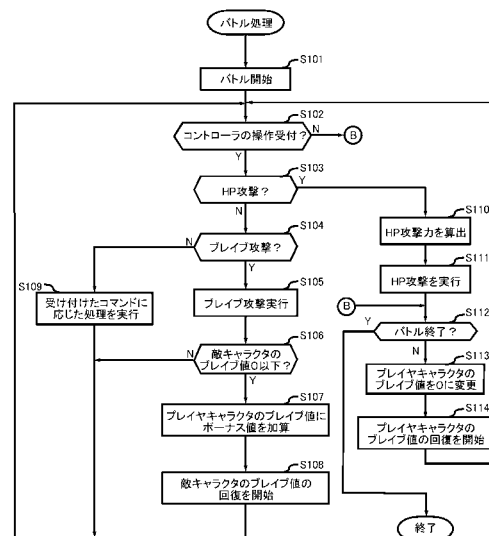
(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム処理装置、ビデオゲーム処理方法、およびビデオゲーム処理プログラム

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム上のレベル差がある場合であっても戦略によっては対等に対戦することが可能となるバトル制御を行う。

【解決手段】 ビデオゲーム処理装置100が、互いのブレイブ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブ値であって、HP攻撃の攻撃力の算出に用いられるそのブレイブ値を奪い合うブレイブバトルを含むバトルを制御し、プレイヤーPからのブレイブ攻撃の実行要求に応じて、プレイヤーキャラクタPCによる敵キャラクタNPCに対するブレイブ攻撃を実行し、敵キャラクタNPCに設定されたブレイブ値の一部又は全部をプレイヤーキャラクタPCに移し、プレイヤーからのHP攻撃の実行要求に応じて、プレイヤーキャラクタPCによる敵キャラクタNPCに対するHP攻撃を実行し、敵キャラクタNPCに設定されたHPの値を低下させる。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、

互いのブレイブパラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、前記生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられる当該ブレイブパラメータの値を奪い合うブレイブバトルを含む前記プレイヤーキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御手段を含み、

10

前記バトル制御手段は、

前記プレイヤーからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の一部又は全部を前記プレイヤーキャラクタに移すブレイブ攻撃制御手段と、

前記プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定された生命パラメータの値を低下させる生命パラメータ攻撃制御手段とを有する

ことを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項 2】

20

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値に応じた攻撃力を算出し、算出した攻撃力に応じて低下させる生命パラメータの値を算出する

請求項 1 記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 3】

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値が大きいほど、大きい攻撃力となるように当該攻撃力を算出する

請求項 2 記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 4】

前記ブレイブ攻撃制御手段は、ブレイブパラメータ攻撃の実行により前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の全部を前記プレイヤーキャラクタに移したときは、前記プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値にボーナス値を加算する

30

請求項 1 から請求項 3 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 5】

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行したあと、前記プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値を生命パラメータ攻撃の攻撃力を向上不能な攻撃力向上不能値に低下させる

請求項 1 から請求項 3 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理装置。

40

【請求項 6】

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値を前記攻撃力向上不能値に低下させたあと、徐々に所定の初期値まで回復させる

請求項 5 記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 7】

前記プレイヤーによって操作される操作手段を含み、

前記ブレイブ攻撃制御手段は、前記操作手段を構成する複数の操作部のうちの所定操作部の操作によるブレイブパラメータ攻撃の実行要求を受け付け、

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記操作手段を構成する複数の操作部のうちの特

50

定操作部の操作による生命パラメータ攻撃の実行要求を受け付ける

請求項 1 から請求項 6 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 8】

プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、

互いのブレイブパラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、前記生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられる当該ブレイブパラメータの値を奪い合うブレイブバトルを含む前記プレイヤーキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御処理を含み、

10

前記バトル制御処理では、

前記プレイヤーからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の一部又は全部を前記プレイヤーキャラクタに移すブレイブ攻撃制御処理と、

前記プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定された生命パラメータの値を低下させる生命パラメータ攻撃制御処理とを実行する

ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

20

【請求項 9】

プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御させるビデオゲーム処理プログラムであって、

コンピュータに、

互いのブレイブパラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、前記生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられる当該ブレイブパラメータの値を奪い合うブレイブバトルを含む前記プレイヤーキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御処理を実行させ、

30

前記バトル制御処理では、

前記プレイヤーからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の一部又は全部を前記プレイヤーキャラクタに移すブレイブ攻撃制御処理と、

前記プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定された生命パラメータの値を低下させる生命パラメータ攻撃制御処理とを

実行させるためのビデオゲーム処理プログラム。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御するための技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、RPG（ロールプレイングゲーム：プレイヤーがゲームの世界の中であるキャ

50

ラクタの役割を演じ、様々な経験を通して成長していく過程を楽しみながら、所定の目的を達成していくことを遊戯するゲーム）と呼ばれるビデオゲームや、敵キャラクタとのバトルを中心に楽しむアクションゲームと呼ばれるビデオゲームが各種提供されている。

【0003】

RPGやアクションゲームでは、一般に、敵キャラクタとのバトルに勝利していくことで、プレイヤーキャラクタの各種パラメータやゲーム上のレベルが上昇していくこととされる（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

【特許文献1】特開2004-267306号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述した従来のビデオゲームでは、各種パラメータやレベルによりバトルにおける能力が特定されてしまうため、例えば他のプレイヤーキャラクタとバトルを行う場合、互いのレベルが大きく離れていると勝負が一瞬でついてしまい、バトルが成立しなくなってしまうことがあるという問題があった。

【0006】

近年、携帯ゲーム機が普及し、通信ネットワークを介して他のプレイヤーと対戦することが可能な各種のビデオゲームが提供されているが、対戦するキャラクタのレベル差が大きい場合には、戦略によらずに互角に戦うことができないため、そのようなビデオゲームの遊戯意欲が失われてしまう虞がある。従って、レベル差がある相手でも対等に対戦することが可能なバトルシステムの開発が望まれている。

【0007】

本発明は、上記の問題を解決すべく、ゲーム上のレベル差がある場合であっても戦略によっては対等に対戦することが可能となるバトル制御を行うことができるビデオゲーム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】

【0008】

本発明のビデオゲーム処理装置は、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、互いのブレイブパラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、前記生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられる当該ブレイブパラメータの値を奪い合うブレイブバトルを含む前記プレイヤーキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御手段を含み、前記バトル制御手段は、前記プレイヤーからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の一部又は全部を前記プレイヤーキャラクタに移すブレイブ攻撃制御手段と、前記プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定された生命パラメータの値を低下させる生命パラメータ攻撃制御手段とを有することを特徴とする。

【0009】

上記の構成としたことで、ゲーム上のレベル差がある場合であっても戦略によっては対等に対戦することが可能となるバトル制御を行うことができるようになる。

【0010】

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値に応じた攻撃力を算出し、算出した攻撃力に応じて低下させる生命パラメータの値を算出する構成とされていてもよい。

10

20

30

40

50

【0011】

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値が大きいほど、大きい攻撃力となるように当該攻撃力を算出する構成とされていてもよい。

【0012】

前記ブレイブ攻撃制御手段は、ブレイブパラメータ攻撃の実行により前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の全部を前記プレイヤキャラクタに移したときは、前記プレイヤキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値にボーナス値を加算する構成とされていてもよい。

【0013】

10

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行したあと、前記プレイヤキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値を生命パラメータ攻撃の攻撃力を向上不能な攻撃力向上不能値に低下させる構成とされていてもよい。

【0014】

前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記プレイヤキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値を前記攻撃力向上不能値に低下させたあと、徐々に所定の初期値まで回復させる構成とされていてもよい。

【0015】

20

前記プレイヤによって操作される操作手段を含み、前記ブレイブ攻撃制御手段は、前記操作手段を構成する複数の操作部のうちの所定操作部の操作によるブレイブパラメータ攻撃の実行要求を受け付け、前記生命パラメータ攻撃制御手段は、前記操作手段を構成する複数の操作部のうちの特定操作部の操作による生命パラメータ攻撃の実行要求を受け付ける構成とされていてもよい。

【0016】

30

また、本発明のビデオゲーム処理方法は、プレイヤが操作するプレイヤキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、互いのブレイブパラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、前記生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられる当該ブレイブパラメータの値を奪い合うブレイブバトルを含む前記プレイヤキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御処理を含み、前記バトル制御処理では、前記プレイヤからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤキャラクタによる前記敵キャラクタに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の一部又は全部を前記プレイヤキャラクタに移すブレイブ攻撃制御処理と、前記プレイヤからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定された生命パラメータの値を低下させる生命パラメータ攻撃制御処理とを実行することを特徴とする。

【0017】

40

さらに、本発明のビデオゲーム処理プログラムは、プレイヤが操作するプレイヤキャラクタと敵キャラクタとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定された生命パラメータの値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御させるビデオゲーム処理プログラムであって、コンピュータに、互いのブレイブパラメータ攻撃により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、前記生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられる当該ブレイブパラメータの値を奪い合うブレイブバトルを含む前記プレイヤキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルを制御するバトル制御処理を実行させ、前記バトル制御処理では、前記プレイヤからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤキャラクタによる前記敵キャラクタに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定

50

されたブレイブパラメータの値の一部又は全部を前記プレイヤキャラクタに移すブレイブ攻撃制御処理と、前記プレイヤからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、前記プレイヤキャラクタによる前記敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行し、前記敵キャラクタに設定された生命パラメータの値を低下させる生命パラメータ攻撃制御処理とを実行させるためのものである。

【発明の効果】

【0018】

本発明によれば、ゲーム上のレベル差がある場合であっても戦略によっては対等に対戦することが可能となるバトル制御を行うことができるビデオゲームを提供することができるようになる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

以下、本発明の一実施の形態について図面を参照して説明する。

【0020】

図1は、本発明の一実施の形態を示すビデオゲーム処理装置100の構成例を示すブロック図である。図2は、ビデオゲーム処理装置100の外観構成の例を示す正面図である。図1及び図2に示すように、ビデオゲーム処理装置100は、ゲームプログラム読み取り部10、制御部11、記憶部12、表示部13、音声出力部14、およびプレイヤ操作受付部15、操作部30、31、32を含む。なお、表示部13や操作部30、31、32は、ビデオゲーム処理装置100の外部に備えていてもよい。

20

【0021】

ゲームプログラム読み取り部10は、ゲームプログラムが格納された記憶媒体を内蔵するゲームカートリッジ20を着脱可能に受け付ける。ゲームプログラム読み取り部10は、挿入されたゲームカートリッジ20の記憶媒体から必要なゲームプログラムを読み出す。なお、この実施形態では、ゲームカートリッジ20に内蔵される記憶媒体には、アクションゲームに分類されるビデオゲームプログラムが記憶されているものとする。なお、例えば、バトル場面においてプレイヤの操作に応じたコマンドを実行してプレイヤキャラクタに攻撃などの各種の行動を実行させるようなゲームであれば、どのようなゲームであってもよい。

【0022】

30

制御部11は、ゲームプログラム読み取り部10により読み取られたゲームプログラムを実行し、プレイヤの操作に応じてビデオゲームを進行するための各種の制御を実行する機能を有する。

【0023】

記憶部12は、ビデオゲームを進行する際に必要なゲームプログラムや各種のデータを記憶する記憶媒体である。記憶部12は、例えばRAMなどの不揮発性のメモリによって構成される。記憶部12には、ゲームの進行に従って登録・更新される各種の情報や、ゲームカートリッジ20に内蔵される記憶媒体から読み出されたゲームにおいて使用される各種の情報が格納される。

【0024】

40

本例では、記憶部12には、プレイヤキャラクタ管理テーブル12aと、HP攻撃コマンド管理テーブル12bと、ブレイブ攻撃コマンド管理テーブル12cと、ブレイブ値管理テーブル12dとが格納されている。各テーブル12a～12dについては、後で詳しく説明する。

【0025】

表示部13は、制御部11の制御に従って、ゲーム進行やプレイヤ操作に応じたゲーム画面を表示する表示装置である。表示部13は、例えば、液晶表示装置によって構成される。

【0026】

音声出力部14は、制御部11の制御に従って、ゲーム進行やプレイヤ操作に応じて音

50

声を出力する。プレイヤ操作受付部 15 は、操作部（コントローラ、キーパッド）30, 31, 32 からのプレイヤ操作に応じた操作信号を受け付け、その結果を制御部 11 に通知する。

【0027】

図 2 に示すように、操作部 30 は、ビデオゲーム処理装置 100 における筐体の正面に配置されている表示部 13 の左側に配された十字キーであり、上方キー 30a、下方キー 30b、右方キー 30c および左方キー 30d が含まれる。また、操作部 31 は、操作部 30 の下部に配されたジョイスティックである。さらに、操作部 32 は、表示部 13 の右側に配されたボタン群であり、○ボタン 32a、×ボタン 32b、□ボタン 32c および △ボタン 32d が含まれる。ビデオゲーム処理装置 100 には、セレクトボタンやスタートボタンなどの他の操作部も配設されているが、ここでは説明を省略する。

10

【0028】

このように構成された操作部 30, 32 は、それぞれのボタンと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、例えばその対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン／オフに応じた検出信号が操作部 30, 32 において生成されるとともに、操作部 31 の傾倒方位に対応した検出信号が操作部 31 において生成される。

【0029】

操作部 30, 31, 32 において生成された 2 系統の検出信号がプレイヤ操作受付部 15 に供給され、操作部 30, 31, 32 からの検出信号がプレイヤ操作受付部 15 を介して制御部 11 に入力されることにより、操作部 30, 32 上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報と、操作部 31 の状態を示す検出情報として制御部 11 に伝達される。このようにして、操作部 30, 31, 32 に対してなされたプレイヤによる操作指令（操作入力）が制御部 11 に与えられる。

20

【0030】

ここで、本例のビデオゲーム処理装置 100 にて実行されるビデオゲームの概要について説明する。図 3 及び図 4 は、本例のビデオゲームの概要を説明するためのゲーム画面（バトル画面）の例を示す説明図である。本例では、図 3 に示すように、ゲーム画面上（ゲームフィールド上）に、プレイヤキャラクタ（プレイヤによって操作されるキャラクタ）PC と敵キャラクタ（ビデオゲーム処理プログラムに従って制御されるキャラクタ）NPC が表示される。また、図 3 に示すように、各キャラクタのブレイブ値（攻撃力の算出基準となる値）を表示するブレイブ値表示領域 101, 103 と、各キャラクタの生命値（HP）を表示する HP ゲージ 102, 104 とが表示される。

30

【0031】

本例のビデオゲームは、各キャラクタに、相手のブレイブ値を奪うためのブレイブ攻撃の実行を指示するための「ブレイブ攻撃コマンド」と、自己のブレイブ値に応じた攻撃力で相手の HP を低下させるための HP 攻撃の実行を指示するための「HP 攻撃コマンド」が設定されている。プレイヤ P は、相手キャラクタの攻撃力を低下させるとともに自己キャラクタの攻撃力を上昇させるための「ブレイブ攻撃」と、自己のブレイブ値に応じた攻撃力で相手の HP を低下させるための「HP 攻撃」との 2 種類の攻撃方法を適宜選択することによって、自己キャラクタの HP を戦闘不能値（例えば「0」）にすることなく相手キャラクタの HP を戦闘不能値まで低下させることで、相手キャラクタである敵キャラクタ NPC に自己キャラクタを勝利させることができる。

40

【0032】

プレイヤ P は、操作部 30, 31, 32 のうち、操作部 30, 31 を左手の親指で操作するとともに、操作部 32 を右手の親指で操作することによって、プレイヤキャラクタ PC を移動させたり、プレイヤキャラクタの行動（攻撃、防御、回復など）を指定するためのコマンドを選択する。本例では、□ボタン 32c の押下操作を行うことによって「HP 攻撃コマンド」を選択し、○ボタン 32a の押下操作を行うことによって「ブレイブ攻撃コマンド」を選択する。

【0033】

50

また、図 3 に示すように、ゲーム画面には、相手のブレイブ値を攻撃力向上不能値（例えば「0」）にした場合にボーナスポイントとして獲得できる「マップブレイブ」の値を示すマップブレイブ値表示領域 105 が設けられている。本例では、例えばプレイヤーキャラクター PC のブレイブ攻撃により、敵キャラクター NPC のブレイブ値が攻撃力向上不能値まで低下した場合、図 4 に示すように、敵キャラクター NPC のブレイブ値表示領域 103 には「BREAK」と表示され、プレイヤーキャラクター PC のブレイブ値表示領域 101 には、相手のブレイブ値を 0 にする前の自己のブレイブ値にマップブレイブ値を加算した値が表示される。すなわち、マップブレイブ値がボーナス値としてプレイヤーキャラクター PC に与えられる。

【0034】

本例では、上記のようにしてバトルが進行する。なお、相手キャラクターのブレイブ値が攻撃力向上不能値（例えば「0」）以下になった場合であっても、さらにブレイブ攻撃により相手キャラクターからブレイブ値を奪えるようにしてもよい。

【0035】

次に、本例のビデオゲーム処理装置 100 の動作について説明する。

図 5 は、ビデオゲーム処理装置 100 が実行するバトル処理の例を示すフローチャートである。バトル処理では、プレイヤーキャラクター PC と敵キャラクター NPC によるバトルの開始から終了までの処理が実行される。なお、本発明に関係しない処理については、その内容を省略している場合がある。

【0036】

バトル処理は、例えば、プレイヤー P による操作部 30, 31, 32 の操作によりバトル開始操作がなされたときに開始され、制御部 11 は、先ず、プレイヤーキャラクター PC と敵キャラクター NPC とを含む各種の情報表示したバトル画面（例えば図 3 参照）を表示し、バトルを開始する（ステップ S101）。なお、本例のビデオゲームが RPG 等の場合には、制御部 11 が、移動フィールドにおいてプレイヤー P が操作するプレイヤーキャラクター PC が敵キャラクター NPC に遭遇したと判断したことに応じてバトル処理を開始するようにすればよい。この場合、例えば制御部 11 が、敵キャラクター NPC が位置する移動フィールド上の座標とプレイヤーキャラクター PC が位置する移動フィールド上の座標が所定距離内の座標であるか否かを監視する構成とすればよい。

【0037】

図 6 は、プレイヤーキャラクター管理テーブル 12 a におけるプレイヤーキャラクター情報の格納状態の例を説明するための説明図である。図 6 に示すように、プレイヤーキャラクター情報は、キャラクター ID と、レベルと、HP と、初期ブレイブ値と、コマンド ID と、コントローラ操作とを含む情報である。「ブレイブ値」とは、「攻撃力」の算出基準となる値である。本例においては、ブレイブ値がそのまま攻撃力を示す値となり、その値がそのまま相手キャラクターに与える HP ダメージ量となるものとする。すなわち、ブレイブ攻撃によって、相手キャラクターの HP を自己のブレイブ値分だけ低下させることが可能となる。なお、他の要素、例えばバトル経過時間などによって攻撃力が変化する構成としてもよい。ブレイブ値は、後述するブレイブ値管理テーブル 12 d により管理される。

【0038】

「初期ブレイブ値」とは、バトルが開始されるときにプレイヤーキャラクター PC が所持するブレイブ値であり、プレイヤーキャラクター PC のレベルや、アイテム、敵キャラクター NPC とのレベル差をパラメータとした所定の計算式などにより、ステップ S101 にて、バトル画面を表示する前に、制御部 11 により決定される。コマンド ID とコントローラ操作は、それぞれ対応付けされた情報である。具体的には、HP 攻撃コマンド管理テーブル 12 b とブレイブ攻撃コマンド管理テーブル 12 c により管理されるコマンド ID と、操作部 30, 31, 32 における 1 または 2 以上の操作ボタンが対応付けされて記憶されている。各操作ボタンに対応付けさせるコマンド ID は、プレイヤーに選択させるようにしてもよいし、制御部 11 が自動的に決定するようにしてもよい。

【0039】

10

20

30

40

50

制御部 11 は、ステップ S 101 にて、プレイヤーキャラクタ管理テーブル 12 a の設定内容に応じて、プレイヤーキャラクタ P C やブレイブ値などをバトル画面に表示する。

【0040】

バトルが開始されると、制御部 11 は、プレイヤー操作受付部 16 を介して、プレイヤー P による操作部（コントローラ）30, 31, 32 の操作を、操作内容に応じたコマンドの入力として受け付ける（ステップ S 102）。操作部 30, 31, 32 の操作を受け付けていなければ（ステップ S 102 の N）、ステップ S 112 に移行する。

【0041】

コマンド入力を受け付けると、制御部 11 は、受け付けたコマンドが H P 攻撃コマンドを指定するものであるか否かを判定する（ステップ S 103）。「H P 攻撃」とは、攻撃対象の H P を低下させるための攻撃であり、その内容等は H P 攻撃コマンド管理テーブル 12 b により管理されるものとする。

【0042】

図 7 は、H P 攻撃コマンド管理テーブル 12 b における H P 攻撃コマンド情報の格納状態の例を示す説明図である。図 7 に示すように、H P 攻撃コマンド情報は、コマンド I D と、行動内容・効果と、設定条件が対応付けられた情報である。設定条件が満たされたコマンドのみが、プレイヤーキャラクタ P C に設定可能となり、バトル開始前に、所定の数だけコントローラの操作に対応付けされた状態でプレイヤーキャラクタ管理テーブル 12 a に格納される。

【0043】

受け付けたコマンドが H P 攻撃コマンドでない場合は（ステップ S 103 の N）、制御部 11 は、受け付けたコマンドがブレイブ攻撃コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 103）。「ブレイブ攻撃」とは、攻撃対象のブレイブ値を奪うための攻撃であり、本例においては、プレイヤーキャラクタ P C によるブレイブ攻撃が敵キャラクタ N P C にヒットすると、制御部 11 は、ブレイブ値に基づく所定の計算式によりダメージ量を決定し、その値を敵キャラクタ N P C のブレイブ値から減算し、プレイヤーキャラクタ P C のブレイブ値に加算する。

【0044】

ブレイブ攻撃に関する情報は、ブレイブ攻撃コマンド管理テーブル 12 c によって管理されるものとする。図 8 は、ブレイブ攻撃コマンド管理テーブル 12 c におけるブレイブ攻撃情報の格納状態の例を示す説明図である。図 8 に示すように、ブレイブ攻撃コマンド情報は、コマンド I D と、行動内容・効果と、対応する攻撃の攻撃力と、設定条件が対応付けられた情報である。設定条件が満たされたコマンドのみが、プレイヤーキャラクタ P C に設定可能となり、バトル開始前に、所定の数だけコントローラの操作に対応付けされた状態でプレイヤーキャラクタ管理テーブル 12 a に格納される。

【0045】

受け付けたコマンドがブレイブ攻撃コマンドであると判定した場合には（ステップ S 104 の Y）、制御部 11 は、ブレイブ攻撃を実行する（ステップ S 105）。ステップ S 105 では、ブレイブ攻撃演出を実行するとともに、ブレイブ攻撃のヒット判定、ヒットしたときに奪われるブレイブ値の算出、算出したブレイブ値を敵キャラクタ N P C のブレイブ値から減算するとともにプレイヤーキャラクタ P C のブレイブ値に加算する処理などが実行される。ヒットしたときに奪われるブレイブ値は、実行されたブレイブ攻撃の攻撃力に基づいて算出される。例えば、その攻撃力が示す値、その攻撃力の所定数倍の値などとすればよい。

【0046】

ブレイブ攻撃を実行すると、制御部 11 は、敵キャラクタ N P C のブレイブ値が攻撃力向上不能値（H P 攻撃での攻撃力を向上させることができない値、本例では「0」）になったか否かを判断する（ステップ S 106）。ここで、ブレイブ値は、ブレイブ値管理テーブル 12 d により管理されているものとする。図 9 は、ブレイブ値管理テーブル 12 d におけるブレイブ値情報の格納状態の例を示す説明図である。図 9 に示すように、ブレイ

10

20

30

40

50

ブ値情報は、プレイヤーキャラクタPCのブレイブ値と、敵キャラクタNPCのブレイブ値と、マップブレイブ値とを含む情報である。「マップブレイブ値」とは、マップ上（バトル画面上）に提示されている値であって、相手のブレイブ値を攻撃力向上不能値にすると、ボーナスポイントとして自己のブレイブ値に加算される値を示すものである。本例において、マップブレイブ値は、バトルフィールドにおいて、例えば特定のエリアにキャラクタが進入することといった特定の条件を満たすことにより変化する構成としている。なお、他にも、例えば、キャラクタのブレイブ攻撃が実行されるごとにそれに応じた値がマップブレイブ値に加算されるといった構成としてもよい。また、マップブレイブ値は、キャラクタ毎に設定され、レベルの低いキャラクタのブレイブ値が高く設定されることで、バトルが一方的になることを防ぐような構成としてもよい。

10

【0047】

制御部11は、敵キャラクタNPCのブレイブ値が攻撃力向上不能値になったと判断すると（ステップS106のY）、プレイヤーキャラクタPCのブレイブ値にマップブレイブ値をボーナスとして加算し（ステップS107）、敵キャラクタのブレイブ値を所定の値（初期ブレイブ値に、攻撃力向上不能値になったあと獲得したブレイブ値を加算した値）まで回復させる処理を開始する（ステップS108）。なお、このときの回復速度は、例えば、キャラクタのレベルに応じて変化する構成としてもよい。そして、ステップS102に戻る。

【0048】

ステップS104にて受け付けたコマンドがブレイブ攻撃コマンドでないと判断した場合（ステップS104のN）、制御部11は、受け付けたコマンドに応じた処理を実行し（ステップS109）、ステップS102に移行する。また、ステップS106にてブレイブ攻撃により敵キャラクタNPCのブレイブ値が攻撃力向上不能値になっていないと判断した場合には（ステップS106のN）、ステップS102に移行する。

20

【0049】

一方、ステップS103において、受け付けたコマンドがHP攻撃コマンドであると判定した場合には（ステップS103のY）、制御部11は、HP攻撃力を算出する（ステップS110）。本例においては、制御部11は、ブレイブ値管理テーブル12dを参照し、HP攻撃実行時のブレイブ値をHP攻撃力として決定する。なお、ブレイブ値の所定数倍の値、ブレイブ値に所定数を加算した値など、他の計算方法によりブレイブ値に基づいて算出した値をHP攻撃力とするようにしてもよい。この場合、ブレイブ値が大きいほど、HP攻撃力が大きくなるような計算方法を用いるようにすればよい。

30

【0050】

HP攻撃力を算出すると、制御部11は、算出した攻撃力でのHP攻撃を実行する（ステップS111）。ステップS111では、HP攻撃演出、HP攻撃のヒット判定、ヒットしたときのダメージ値（減算するHPの値）の算出、算出結果に応じて敵キャラクタNPCのHPを減算する処理などの各種の処理が実行される。本例では、HP攻撃力がヒットしたときのダメージ値となる。なお、HP攻撃力が示す値の所定数倍の値、HP攻撃力が示す値に所定数を加算した値など、他の計算方法によりHP攻撃力に基づいて算出した値をダメージ値とするようにしてもよい。この場合、HP攻撃力が大きいほど、ダメージ値が大きくなるような計算方法を用いるようにすればよい。

40

【0051】

プレイヤーキャラクタPCによるHP攻撃を実行すると、制御部11は、敵キャラクタNPCのHPが戦闘不能値（例えば「0」）になったか否かを確認することで、バトルが終了したか否かを判定する（ステップS112）。バトルが終了したと判断すると（ステップS112のY）、制御部11は、バトル処理を終了する。

【0052】

一方、バトルが終了していないと判断すると、制御部11は、プレイヤーキャラクタPCのブレイブ値を攻撃力向上不能値（例えば「0」）に強制的に変更し（ステップS113）、プレイヤーキャラクタPCのブレイブ値を初期ブレイブ値まで回復させる処理を開始し（

50

ステップS114)、ステップS102に移行する。なお、制御部11は、プレイヤーキャラクタPCのブレイブ値を一定速度で初期ブレイブ値まで回復させるものとする。なお、ブレイブ値の回復中は、ブレイブ攻撃コマンドの攻撃力が増加する構成としてもよい。

【0053】

なお、上記の例では、プレイヤーキャラクタPCから敵キャラクタNPCに対してHP攻撃やブレイブ攻撃が実行される場合について説明したが、敵キャラクタNPCからプレイヤーキャラクタPCに対してHP攻撃やブレイブ攻撃が実行された場合についても同様に制御部11によって処理される。

【0054】

以上に説明したように、上述した一実施の形態では、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタPCと敵キャラクタNPCとが対戦し、互いの生命パラメータ攻撃（HP攻撃）により相手のキャラクタに設定された生命パラメータ（HP）の値を戦闘不能となる戦闘不能値まで低下させたキャラクタの勝利とするビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置100が、互いのブレイブパラメータ攻撃（ブレイブ攻撃）により相手のキャラクタに設定されたブレイブパラメータであって、生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられるそのブレイブパラメータの値（ブレイブ値）を奪い合うブレイブバトル（例えばステップS104～ステップS108等）を含むプレイヤーキャラクタPCと敵キャラクタNPCとのバトルを制御し、プレイヤーからのブレイブパラメータ攻撃の実行要求に応じて、プレイヤーキャラクタPCによる敵キャラクタNPCに対するブレイブパラメータ攻撃を実行し、敵キャラクタNPCに設定されたブレイブパラメータの値の一部又は全部をプレイヤーキャラクタPCに移し、プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、プレイヤーキャラクタPCによる敵キャラクタNPCに対する生命パラメータ攻撃を実行し、敵キャラクタNPCに設定された生命パラメータの値を低下させる構成としているので、ゲーム上のレベル差がある場合であっても戦略によっては対等に対戦することが可能となるバトル制御を行うことができるようになる。

【0055】

すなわち、生命パラメータ攻撃の攻撃力の算出に用いられるそのブレイブパラメータの値（ブレイブ値）を奪い合うブレイブバトルを含むバトルを制御し、プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、プレイヤーキャラクタPCによる敵キャラクタNPCに対する生命パラメータ攻撃を実行し、敵キャラクタNPCに設定された生命パラメータの値を低下させる構成としているので、ブレイブ値を奪うことによって相手の攻撃力を低下させると同時に自己の攻撃力を向上させることが可能となり、ゲーム上のレベル差がある場合であってもブレイブ値を上手に奪うことによって対等に対戦することが可能となるバトル制御を行うことができるようになる。

【0056】

上記のように、上述した実施の形態では、生命値パラメータの値を低下させるHP攻撃とは別に、そのHP攻撃の攻撃力に影響を与えるブレイブ値を奪い合うブレイブ攻撃を実行可能なバトル制御を行う構成としているので、相手キャラクタの攻撃力を奪うブレイブ攻撃と、ブレイブ値によって特定される攻撃力を用いて相手キャラクタのHPを減らすHP攻撃の二種類の攻撃をうまく組み合わせることで、ゲーム上のレベル差がある場合であってもバトルに勝利することが可能となる。

【0057】

また、上述した実施の形態において、ビデオゲーム処理装置100が、プレイヤーからの生命パラメータ攻撃の実行要求に応じて、プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値に応じた攻撃力を算出し、算出した攻撃力に応じて低下させる生命パラメータの値を算出する構成とした場合には、ブレイブパラメータの値に基づいて低下させる生命パラメータの値（ダメージ値）を算出することが可能となり、蓄積しているブレイブ値を考慮して生命パラメータ攻撃を行うか否かを判定することで、有効な生命パラメータ攻撃を行うことができるようになるため、バトルにおける戦略のバリエーションを増やすことが可能となる。

【0058】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置100が、プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値が大きいほど、大きい攻撃力となるようにその攻撃力を算出する構成としているので、ブレイブパラメータの値の大きさに基づいて低下させる生命パラメータの値（ダメージ値）を大きくすることが可能となり、蓄積しているブレイブ値を考慮して生命パラメータ攻撃を行うか否かを判定することで、有効な生命パラメータ攻撃を行うことができるようになるため、バトルにおける戦略のバリエーションを増やすことが可能となる。

【0059】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置100が、ブレイブパラメータ攻撃の実行により敵キャラクタに設定されたブレイブパラメータの値の全部をプレイヤーキャラクタに移したときは、プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値にボーナス値を加算する構成としているので、HP攻撃の攻撃力を一気にアップさせることが可能となり、ゲーム上のレベル差がある場合であっても攻撃力において大きく逆転することが可能となるため、レベル差のある相手であっても対等以上に戦うことが可能となるようなバトル制御を行うことができる。

【0060】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置100が、プレイヤーキャラクタによる敵キャラクタに対する生命パラメータ攻撃を実行したあと、プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値を生命パラメータ攻撃の攻撃力を向上不能な攻撃力向上不能値に低下させる構成としているので、ブレイブ値が大きい場合に強い攻撃力でのHP攻撃を連続して実行することを禁止することが可能となり、戦闘が一方的になってしまうことを防止することができる。

【0061】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置100が、プレイヤーキャラクタに設定されているブレイブパラメータの値を攻撃力向上不能値に低下させたあと、徐々に所定の初期値まで回復させる構成としているので、初期値から再度ブレイブ値を蓄積していくことで、強い攻撃力でのHP攻撃を再度実行することが可能となり、多様な戦略によるバトルを行うことができるようになる。

【0062】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置100が、プレイヤーによって操作される操作部30、31、32を含み、複数の操作部30、31、32のうちの所定操作部（○ボタン32a）の操作（押下操作）によるブレイブパラメータ攻撃の実行要求を受け付け、複数の操作部30、31、32のうちの特定操作部（□ボタン32c）の操作（押下操作）による生命パラメータ攻撃の実行要求を受け付ける構成としているので、それぞれの攻撃に対応する操作部の操作によって、簡単にブレイブ攻撃とHP攻撃とを発動することが可能となる。すなわち、熟練度の低いプレイヤーであっても簡単な選択操作によりバトル状況に合った意図する攻撃を的確に選択することが可能なコマンド選択受付制御を行うことができるようになる。

【0063】

なお、上述した実施の形態では特に言及していないが、本例のゲーム画面には、例えば図10に示すように、プレイヤーに所定の条件が満たされていることを報知するためのメッセージを表示するメッセージ表示領域106と、所定の条件を満たすことにより蓄積されるEXポイントの蓄積値を表示するEXゲージ107、108が表示される。

【0064】

「EXポイント」とは、バトルフィールド上に配置されたアイテムを取得することにより得ることのできるポイントであり、EXポイントを所定値以上蓄積されると、プレイヤーはコントローラの操作により、EXモードを発動することができる。EXモードでは、所定の時間だけ、各キャラクタに予め設定された攻撃力が上昇したり、プレイヤーキャラクタPCが変身して実行可能なコマンドが変更したりする。プレイヤーキャラクタPCのEXポ

10

20

30

40

50

イントが所定値以上蓄積されると、制御部 11 は、メッセージ表示領域 106 にその旨を表示する。

【0065】

また、上述した実施の形態では特に言及していないが、バトル処理において、制御部 11 が、例えば上述したステップ S102 によるコントローラの操作を待機しているときに、プレイヤーキャラクタ PC のブレイブ値から予測される HP 攻撃により与えるダメージと、敵キャラクタ NPC の残り HP とを比較し、プレイヤーキャラクタ PC による HP 攻撃が敵キャラクタ NPC にヒットした場合に、敵キャラクタ NPC の HP が 0 となりバトルに勝利することが可能な状態であると判断した場合、例えば図 11 に示すように、メッセージ表示領域 106 にその旨を表示するような構成としてもよい。このような構成とすることで、アクションゲームの苦手なプレイヤーであっても、好適なタイミングでコマンドの選択を行いやすくなり、ゲームの趣向性を向上させることが可能となる。

10

【0066】

なお、上述した一実施の形態では特に言及していないが、戦闘場面において、プレイヤーキャラクタの魔法（召喚魔法）によって味方キャラクタとして召喚される精霊や魔物を示す召喚獣（幻獣、ガーディアンフォースなどと呼ばれる場合もある）を登場させ、召喚された召喚獣のみがブレイブ攻撃を実行でき、プレイヤーキャラクタ PC は HP 攻撃のみ実行可能とする構成としてもよい。このように構成すれば、レベル差の大きい相手と戦闘する場合であっても、対等に戦うことが可能となる。

20

【0067】

なお、上述した実施形態では、ビデオゲーム処理装置 100 がゲームカートリッジ 20 から読み取ったゲームプログラムに基づいて上述したゲーム処理などの各種の処理を実行する構成としていたが、ゲームサーバからインターネットなどの通信ネットワークを介してゲームプログラムを取得するようにしてもよい。また、ビデオゲーム処理装置 100 がゲームサーバとして機能し、通信ネットワークを介してゲームプログラムをゲーム端末に提供するようにしてもよい。

【0068】

なお、上述した実施の形態では、ビデオゲーム処理装置 100 は、自己が備える記憶装置（記憶部 12）に記憶されている制御プログラム（ビデオゲーム処理プログラム）に従って、上述した各種の処理を実行する。

30

【産業上の利用可能性】

【0069】

本発明によれば、ゲーム上のレベル差がある場合であっても戦略によっては対等に対戦することが可能となるバトル制御を行うのに有用である。

【図面の簡単な説明】

【0070】

【図 1】本発明の一実施形態におけるビデオゲーム処理装置の構成例を示すブロック図である。

【図 2】ビデオゲーム処理装置の外観の例を示す正面図である。

【図 3】バトル画面の例を示す説明図である。

40

【図 4】バトル画面の例を示す説明図である。

【図 5】バトル処理の例を示すフローチャートである。

【図 6】プレイヤーキャラクタ管理テーブルの格納状態の例を示す説明図である。

【図 7】HP 攻撃コマンド管理テーブルの格納状態の例を示す説明図である。

【図 8】ブレイブ攻撃コマンド管理テーブルの格納状態の例を示す説明図である。

【図 9】ブレイブ値管理テーブルの格納状態の例を示す説明図である。

【図 10】バトル画面の例を示す説明図である。

【図 11】バトル画面の例を示す説明図である。

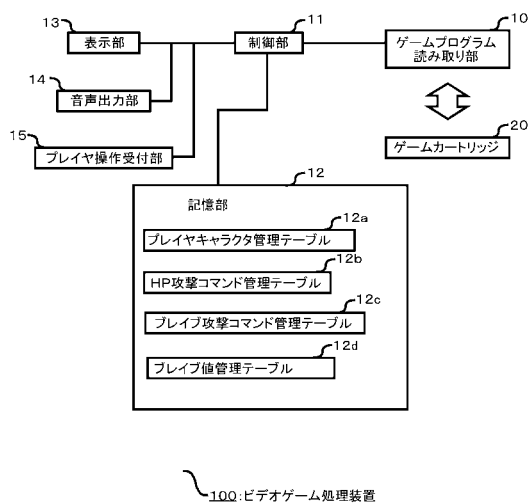
【符号の説明】

【0071】

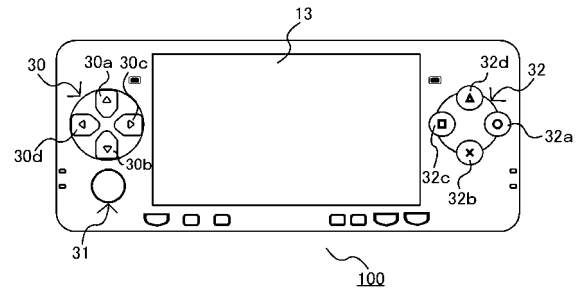
50

10	ゲームプログラム読み取り部
11	制御部
12	記憶部
13	表示部
14	音声出力部
15	プレイヤー操作受付部
30, 31, 32	操作部
100	ビデオゲーム処理装置

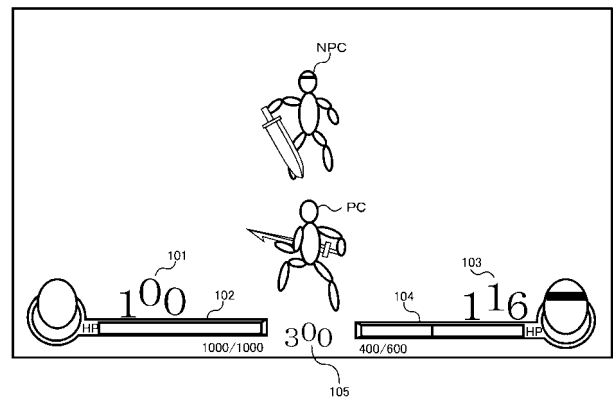
【図1】



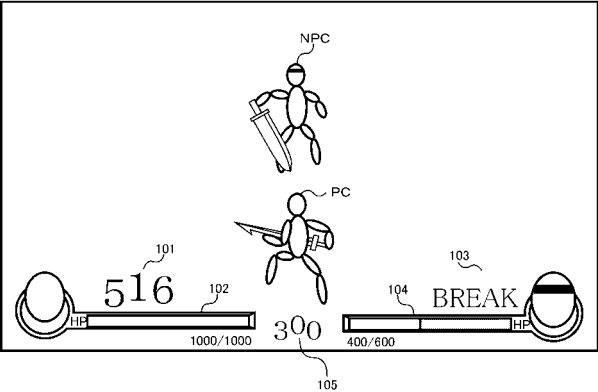
【図2】



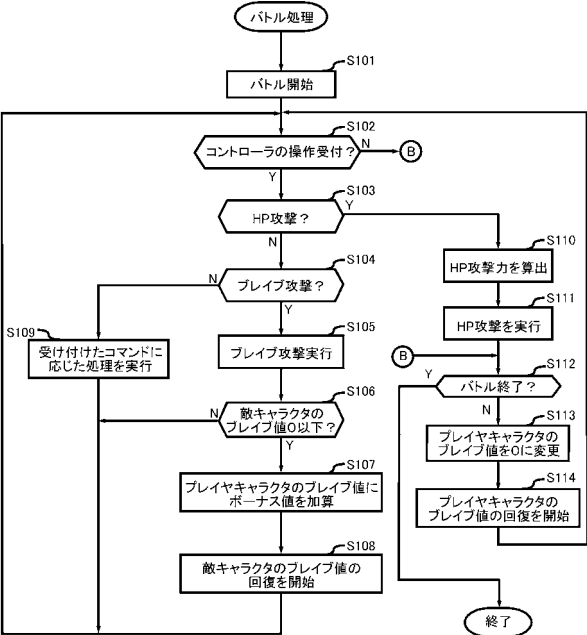
【図3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

プレイヤーキャラクター管理テーブル

キャラクタID	レベル	HP	初期ブレイブ値	コマンドID	コントローラ操作	...
0001	10	1000/1000	100	HP-001	□ボタン	...
				HP-002	□ボタン+方向キー左	...
				HP-003	□ボタン+方向キー右	...
				BR-001	○ボタン	...
				BR-003	○ボタン+方向キー左	...
				BR-005	○ボタン+方向キー右	...

【図 7】

HP攻撃コマンド管理テーブル

コマンドID	行動内容・効果	設定条件
HP-001	近接攻撃	初期設定
HP-002	遠距離攻撃	キャラクターのレベルが2以上
⋮	⋮	⋮

【図 8】

ブレイブ攻撃コマンド管理テーブル

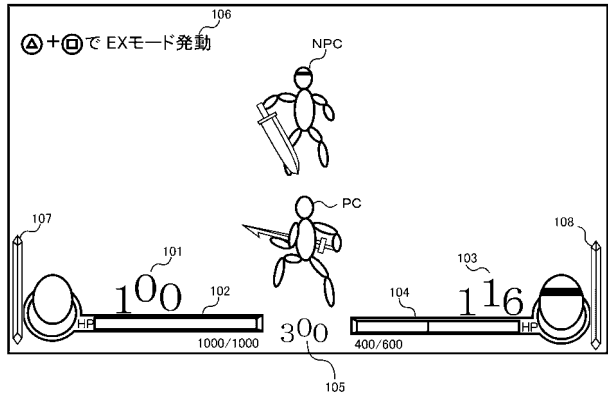
コマンドID	行動内容・効果	攻撃力	設定条件
BR-001	近接攻撃	20	初期設定
BR-002	遠距離攻撃	10	キャラクターのレベルが3以上
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 9】

ブレイブ値管理テーブル

プレイヤーキャラクターのブレイブ値	敵キャラクターのブレイブ値	マップブレイブ値
100	116	300

【図 10】



【図 1 1】

