

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4620719号
(P4620719)

(45) 発行日 平成23年1月26日(2011.1.26)

(24) 登録日 平成22年11月5日(2010.11.5)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/00

H

A 6 3 F 13/00

C

A 6 3 F 13/00

M

請求項の数 14 (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2007-300959 (P2007-300959)
 (22) 出願日 平成19年11月20日(2007.11.20)
 (65) 公開番号 特開2009-125163 (P2009-125163A)
 (43) 公開日 平成21年6月11日(2009.6.11)
 審査請求日 平成19年11月20日(2007.11.20)

(73) 特許権者 000135748
 株式会社バンダイ
 東京都台東区駒形一丁目4番8号
 (74) 代理人 100076428
 弁理士 大塚 康德
 (74) 代理人 100112508
 弁理士 高柳 司郎
 (74) 代理人 100115071
 弁理士 大塚 康弘
 (74) 代理人 100116894
 弁理士 木村 秀二
 (74) 代理人 100130409
 弁理士 下山 治

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及びコンピュータプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

表示部と制御部を有するゲーム装置であって、
 ゲームに使用されるキャラクタを表すキャラクタデータを複数記憶しているキャラクタ記憶手段と、

遊戯者の選択に応じて前記キャラクタ記憶手段よりメインキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すメインキャラクタ読出手段と、

遊戯者の選択に応じて前記キャラクタ記憶手段よりサポートキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すサポートキャラクタ読出手段と、

前記メインキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータをメインキャラクタデータとして記憶するメインキャラクタ記憶手段と、

前記サポートキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータをサポートキャラクタデータとして記憶するサポートキャラクタ記憶手段と、

前記制御部により実行されることにより、前記メインキャラクタ記憶手段および前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータおよびサポートキャラクタデータを用いたメインゲームが実行されるメインゲームプログラムと、前記制御部により実行されることにより、第1ミニゲームが実行される第1ミニゲームプログラムと、前記制御部により実行されることにより、第2ミニゲームが実行される第2ミニゲームプログラムを記憶したプログラム記憶手段と、

前記プログラム記憶手段から前記メインゲームプログラムを読み出し前記メインキャラ

10

20

クタ記憶手段および前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータおよびサポートキャラクタデータを用いて、前記メインゲームを実行するメインゲーム実行手段と、

前記メインゲーム実行手段によりメインゲームが実行されている最中に、第1ミニゲームを実行するための第1条件または第2ミニゲームを実行するための第2条件のいずれかが成立したか否かを判断するミニゲーム実行判断手段と、

前記ミニゲーム実行判断手段において、第1条件が成立したことが判断されたとき、前記第1ミニゲームプログラムを前記プログラム記憶手段から読み出して、第1ミニゲームを実行し、第2条件が成立したことが判断されたとき、前記第2ミニゲームプログラムを前記プログラム記憶手段から読み出して第2ミニゲームを実行するミニゲーム実行手段と

10

、
からなるゲーム装置であって、

前記キャラクタ記憶手段は、前記キャラクタデータを、当該キャラクタデータがメインキャラクタとして読み出されたとき、サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたサポートキャラクタデータにより表されるサポートキャラクタを、第1ミニゲームまたは第2ミニゲームのいずれと関連付けるかを決定するための関連付けデータを含むものとして記憶しており、

前記メインゲーム実行手段は、前記メインキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータに含まれる関連付けデータに基づく前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタと第1ミニゲームまたは第2ミニゲームとの関連付けを、
遊戯者が認識可能となるように表示部に表示し、

20

前記ミニゲーム実行手段は、

前記メインキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータに含まれる関連付けデータによる関連付けに基づき、前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタが現在実行中のミニゲームと関連付けられているかを判断する関連付け判断手段と、

前記関連付け判断手段により、サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタが、現在実行中のミニゲームと関連付けられていると判断されたとき、実行中のミニゲームにおいて遊戯者を優遇する処理を行なう優遇手段と、
からなることを特徴とするゲーム装置。

30

【請求項2】

請求項1記載のゲーム装置であって、

前記メインゲーム実行手段により実行されるメインゲームは、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つの選択対象を利用して勝敗判定を行うゲームであり、

前記サポートキャラクタは、前記少なくとも3つの選択対象のいずれかと関連づけられ

、
所定の移動速度で移動する、第1のプレーヤの第1のメインキャラクタに関連づけられた前記3つの選択対象の第1のセットと、第2のプレーヤの第2のメインキャラクタに関連づけられた前記3つの選択対象の第2のセットとを含む第1の表示画面を表示部に表示する第1の表示制御手段と、

40

前記3つの選択対象のそれぞれについて指定を受け付けるための操作手段と、

前記第1のセット及び第2のセットの各移動方向における先頭に位置する第1の先頭選択対象及び第2の先頭選択対象を、前記操作手段による選択対象の指定に基づいてそれぞれ決定する第1の決定手段と、

前記第1のセットと第2のセットとが前記第1の表示画面において衝突表示されるか否かを、前記第1のセットと第2のセットとの各移動開始位置からの移動距離に基づいて判定する第1の判定手段と、

前記第1の判定手段により衝突表示されると判定された場合に、前記第1の先頭選択対象と第2の先頭選択対象とについて、前記相対的な優劣関係に基づき勝敗判定を行う第1の勝敗判定手段と

50

を備えることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記第 1 ミニゲームは、前記第 1 の勝敗判定手段が、前記第 1 の先頭選択対象と第 2 の先頭選択対象とが同一の選択対象であって勝敗が決定できない場合に実行されるミニゲームであって、

前記第 1 ミニゲームでは、前記操作手段に対する操作を更に受け付け、受け付けた操作回数に基づいて、勝敗を判定することを特徴とする請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記第 1 の勝敗判定手段が、

前記第 1 ミニゲームにおいて一定時間毎に受け付けた操作回数に基づき前記第 1 のセット及び前記第 2 のセットの前記移動距離をそれぞれ再計算する距離計算手段と、

該移動距離に基づき前記第 1 のセットまたは前記第 2 のセットが、それぞれの前記移動開始位置と一致する位置に移動されたか否かを判定する位置判定手段とを備え、

前記位置判定手段により、

前記第 1 のセットが前記第 1 のセットに対応する前記移動開始位置と一致する位置に移動されたと判定された場合に、前記第 1 のミニゲームにおいて前記第 1 のセットを負け、前記第 2 のセットを勝ちと判定し、

前記第 2 のセットが前記第 2 のセットに対応する前記移動開始位置と一致する位置に移動されたと判定された場合に、前記第 1 ミニゲームにおいて前記第 2 のセットを負け、前記第 1 のセットを勝ちと判定することを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記優遇手段は、前記関連付け判断手段によりサポートキャラクタが第 1 ミニゲームと関連付けられていると判断され、かつ、当該サポートキャラクタが前記第 1 の勝敗判定手段により勝敗が決定できないと判定された先頭選択対象に割り当てられているとき、前記距離計算手段をして、当該サポートキャラクタが属する側のセットの前記移動距離を、前記操作回数に重み付けして計算させることを特徴とする請求項 4 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記第 2 ミニゲームは、前記第 1 の勝敗判定手段により勝ちと判定された先頭選択対象が、予め定められた選択対象である場合に実行されるミニゲームであって、前記ゲーム装置は、

所定の移動速度で移動する、前記第 1 のメインキャラクタに関連づけられた前記 3 つの選択対象の第 3 のセットと、前記第 2 のメインキャラクタに関連づけられた前記 3 つの選択対象の第 4 のセットとを含む第 2 の表示画面を前記表示部に表示する第 2 の表示制御手段と、

前記第 3 のセット及び第 4 のセットの各移動方向における先頭に位置する第 3 の先頭選択対象及び第 4 の先頭選択対象を、前記操作手段による選択対象の指定に基づいてそれぞれ決定する第 2 の決定手段と、

前記第 3 のセットと第 4 のセットとが前記第 2 の表示画面において衝突表示されるか否かを判定する第 2 の判定手段と、

前記第 2 の判定手段により衝突表示されると判定された場合に、前記第 3 の先頭選択対象と第 4 の先頭選択対象とについて、前記相対的な優劣関係に基づき勝敗判定を行う第 2 の勝敗判定手段と、

前記第 2 の勝敗判定手段により、負け、又は、あいこ、と判定された回数が所定回数に達した先頭選択対象を決定する第 3 の決定手段と、

前記第 3 の決定手段により、前記所定回数に達したと決定された先頭選択対象を有するセットを負けと判定する第 3 の勝敗判定手段と

を備える請求項 2 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記優遇手段は、前記関連付け判断手段によりサポートキャラクタが前記第 2 ミニゲー

10

20

30

40

50

ムに関連付けられていると判断され、かつ、当該サポートキャラクタが前記予め定められた選択対象に割り当てられているとき、

前記第3の決定手段をして、当該サポートキャラクタが属する側のセットの、前記予め定められた選択対象と一致する選択対象について、前記所定回数を他の選択対象の場合よりも大きく定めさせることを特徴とする請求項6に記載のゲーム装置。

【請求項8】

前記プログラム記憶手段は、前記制御部により実行されることにより、第3ミニゲームが実行される第3ミニゲームプログラムを記憶しており、前記第3ミニゲームは、前記第1のセット又は第2のセットのプレーヤの勝利回数が所定値に達した場合に実行されるミニゲームであって、前記ゲーム装置は、

10

前記第1のメインキャラクタに関連づけられた前記3つの選択対象の第5のセットと、前記第2のメインキャラクタに関連づけられた前記3つの選択対象の第6のセットとを含む第3の表示画面を前記表示部に表示する第3の表示制御手段と、

前記第5のセットと第6のセットとに含まれる前記3つの選択対象のうち、表示位置を移動させる第1の移動候補と第2の移動候補とをそれぞれのセットについて決定する候補決定手段と、

前記第1の移動候補と第2の移動候補とを移動させる第1の目標位置と第2の目標位置とをそれぞれ決定する目標位置決定手段と、

前記第1の移動候補が前記第1の目標位置へ向かって移動され、前記第2の移動候補が前記第2の目標位置へ向かって移動される場合に、前記第1の移動候補と前記第2の移動候補とが予め定められた距離まで接近したか否かを判定する第3の判定手段と、

20

前記第3の判定手段により接近したと判定された場合に、前記第1の移動候補と前記第2の移動候補とについて、前記相対的な優劣関係に基づき勝敗判定を行う第4の勝敗判定手段と

を備えることを特徴とする請求項2乃至7のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項9】

前記優遇手段は、前記関連付け判断手段によりサポートキャラクタが前記第3ミニゲームと関連付けられていると判断されたとき、前記第4の勝敗判定手段をして、当該サポートキャラクタが属する側のセットの、当該サポートキャラクタが割り当てられた選択対象と一致する移動候補について、前記第3の判定手段により接近と判定された相手方の移動候補が同一の選択対象の場合には、当該サポートキャラクタが割り当てられた選択対象と一致する前記移動候補を勝ちと判定せしめることを特徴とする請求項8に記載のゲーム装置。

30

【請求項10】

前記第4の勝敗判定手段により、前記第1の移動候補の負けが決定した場合に、前記第3の表示制御手段は、前記第1の移動候補の表示を前記第3の表示画面から消去し、

前記第4の勝敗判定手段により、前記第2の移動候補の負けが決定した場合に、前記第3の表示制御手段は、前記第2の移動候補の表示を前記第3の表示画面から消去し、

前記第4の勝敗判定手段により勝敗が決定しない場合に、前記第3の表示制御手段は、前記第1及び第2の移動候補の表示を共に前記第3の表示画面から消去することを特徴とする請求項8又は9に記載のゲーム装置。

40

【請求項11】

前記第1の移動候補が、前記第2のセットにおける前記3つの選択対象のいずれかの初期の表示位置に設定された前記第1の目標位置に到達したか、または、前記第2の移動候補が、前記第1のセットにおける前記3つの選択対象のいずれかの初期の表示位置に設定された前記第2の目標位置に到達したか、に基づいて勝敗判定を行う第5の勝敗判定手段を更に備えることを特徴とする請求項8乃至10のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項12】

前記目標位置決定手段は、

前記候補決定手段において前記第1の移動候補が最先に決定された場合に、前記第1の

50

目標位置を、前記第2のセットの前記3つの選択対象のうち前記第1の移動候補が前記相対的な優劣関係に基づき優勢となる選択対象の表示位置に設定し、

前記第2の目標位置を、前記第1の移動候補が前記第1の目標位置に移動される際に、該第1の移動候補と前記予め定められた距離まで接近する位置に設定することを特徴とする請求項8乃至11のいずれか1項に記載のゲーム装置。

【請求項13】

前記目標位置決定手段が、前記第2の目標位置を、前記第1の移動候補が前記第1の目標位置に移動する際に、該第1の移動候補と前記予め定められた距離まで接近する前記位置に設定し、

前記第4の勝敗判定手段が、該第2の移動候補を勝ちと判定した場合に、

前記目標位置決定手段は更に、前記第2の目標位置を、前記第1のセットの前記3つの選択対象のうちのいずれかであって、前記第2の移動候補が前記相対的な優劣関係に基づき優勢となる選択対象の、初期の表示位置に変更することを特徴とする請求項12に記載のゲーム装置。

【請求項14】

表示部と、

制御部と、

ゲームに使用されるキャラクタを表すキャラクタデータを複数記憶しているキャラクタ記憶手段と、

キャラクタデータをメインキャラクタデータとして記憶するメインキャラクタ記憶手段と、

キャラクタデータをサポートキャラクタデータとして記憶するサポートキャラクタ記憶手段と、

前記制御部により実行されることにより、前記メインキャラクタ記憶手段および前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータおよびサポートキャラクタデータを用いたメインゲームが実行されるメインゲームプログラムと、前記制御部により実行されることにより、第1ミニゲームが実行される第1ミニゲームプログラムと、前記制御部により実行されることにより、第2ミニゲームが実行される第2ミニゲームプログラムを記憶したプログラム記憶手段と、

を有するゲーム装置の前記制御部を、

遊戯者の選択に応じて前記キャラクタ記憶手段よりメインキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すメインキャラクタ読出手段、

遊戯者の選択に応じて前記キャラクタ記憶手段よりサポートキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すサポートキャラクタ読出手段、

前記メインキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータを前記メインキャラクタ記憶手段にメインキャラクタデータとして記憶させるメインキャラクタ記憶制御手段、

前記サポートキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータを前記サポートキャラクタ記憶手段にサポートキャラクタデータとして記憶させるサポートキャラクタ記憶制御手段、

前記プログラム記憶手段から前記メインゲームプログラムを読み出し前記メインキャラクタ記憶手段および前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータおよびサポートキャラクタデータを用いて、前記メインゲームを実行するメインゲーム実行手段、

前記メインゲーム実行手段によりメインゲームが実行されている最中に、第1ミニゲームを実行するための第1条件または第2ミニゲームを実行するための第2条件のいずれかが成立したか否かを判断するミニゲーム実行判断手段、

前記ミニゲーム実行判断手段において、第1条件が成立したことが判断されたとき、前記第1ミニゲームプログラムを前記プログラム記憶手段から読み出して、第1ミニゲームを実行し、第2条件が成立したことが判断されたとき、前記第2ミニゲームプログラムを

10

20

30

40

50

前記プログラム記憶手段から読み出して第2ミニゲームを実行するミニゲーム実行手段、として機能させるコンピュータプログラムであって、

前記キャラクタ記憶手段は、前記キャラクタデータを、当該キャラクタデータがメインキャラクタとして読み出されたとき、サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたサポートキャラクタデータにより表されるサポートキャラクタを、第1ミニゲームまたは第2ミニゲームのいずれと関連付けるかを決定するための関連付けデータを含むものとして記憶しており、

前記メインゲーム実行手段は、前記メインキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータに含まれる関連付けデータに基づく前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタと第1ミニゲームまたは第2ミニゲームとの関連付けを、

10

遊戯者が認識可能となるように表示部に表示し、

前記コンピュータプログラムは更に、前記ミニゲーム実行手段を、前記メインキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータに含まれる関連付けデータによる関連付けに基づき、前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタが現在実行中のミニゲームと関連付けられているかを判断する関連付け判断手段、

前記関連付け判断手段により、サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタが、現在実行中のミニゲームに関連付けられていると判断されたとき、実行中のミニゲームにおいて遊戯者を優遇する処理を行なう優遇手段、として機能させることを特徴とするコンピュータプログラム。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置及びコンピュータプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

2人の対戦者がメインのゲームとしてカードゲームを行い、カードゲームの勝敗が決定すると、対戦型のミニゲームが実行されるゲーム装置が提案されている（特許文献1を参照）。この従来から知られているゲーム装置においては、対戦型のミニゲームは、カードの種類の数だけ設けられている。

30

【特許文献1】特開2007-75576号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、従来のゲーム装置は、自身および対戦相手が、どのミニゲームであると有利か、または不利か、というような情報は明示されておらず、したがって、そのような情報に基づいて工夫をするようなゲーム装置ではなかった。

【0004】

すなわち、メインのゲーム中に所定の条件が満たされることに応じてミニゲームが行われる場合、該ミニゲームについて割り当てられるサポートキャラクタと、該ミニゲームとの関連性を考慮しながらメインのゲームを行わせるための表示を提供するものではなかった。

40

【0005】

本願はこのような課題を鑑み、ゲームのメインのゲーム中に所定の条件が満たされることに応じて行われるミニゲームについて割り当てられるサポートキャラクタと、該ミニゲームとの関連性を考慮しながらメインのゲームを行わせるための表示を提供する改良技術を提案することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための一つの側面に対応する本発明は、表示部と制御部を有するゲ

50

ーム装置であって、

ゲームに使用されるキャラクタを表すキャラクタデータを複数記憶しているキャラクタ記憶手段と、

遊戯者の選択に応じて前記キャラクタ記憶手段よりメインキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すメインキャラクタ読出手段と、

遊戯者の選択に応じて前記キャラクタ記憶手段よりサポートキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すサポートキャラクタ読出手段と、

前記メインキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータをメインキャラクタデータとして記憶するメインキャラクタ記憶手段と、

前記サポートキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータをサポートキャラクタデータとして記憶するサポートキャラクタ記憶手段と、

前記制御部により実行されることにより、前記メインキャラクタ記憶手段および前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータおよびサポートキャラクタデータを用いたメインゲームが実行されるメインゲームプログラムと、前記制御部により実行されることにより、第1ミニゲームが実行される第1ミニゲームプログラムと、前記制御部により実行されることにより、第2ミニゲームが実行される第2ミニゲームプログラムを記憶したプログラム記憶手段と、

前記プログラム記憶手段から前記メインゲームプログラムを読み出し前記メインキャラクタ記憶手段および前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータおよびサポートキャラクタデータを用いて、前記メインゲームを実行するメインゲーム実行手段と、

前記メインゲーム実行手段によりメインゲームが実行されている最中に、第1ミニゲームを実行するための第1条件または第2ミニゲームを実行するための第2条件のいずれかが成立したか否かを判断するミニゲーム実行判断手段と、

前記ミニゲーム実行判断手段において、第1条件が成立したことが判断されたとき、前記第1ミニゲームプログラムを前記プログラム記憶手段から読み出して、第1ミニゲームを実行し、第2条件が成立したことが判断されたとき、前記第2ミニゲームプログラムを前記プログラム記憶手段から読み出して第2ミニゲームを実行するミニゲーム実行手段と

、

からなるゲーム装置であって、

前記キャラクタ記憶手段は、前記キャラクタデータを、当該キャラクタデータがメインキャラクタとして読み出されたとき、サポートキャラクタ記憶手段に記憶されたサポートキャラクタデータにより表されるサポートキャラクタを、第1ミニゲームまたは第2ミニゲームのいずれと関連付けるかを決定するための関連付けデータを含むものとして記憶しており、

前記メインゲーム実行手段は、前記メインキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータに含まれる関連付けデータに基づく前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタと第1ミニゲームまたは第2ミニゲームとの関連付けを、遊戯者が認識可能となるように表示部に表示し、

前記ミニゲーム実行手段は、前記メインキャラクタ記憶手段に記憶されたメインキャラクタデータに含まれる関連付けデータによる関連付けに基づき、前記サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタが現在実行中のミニゲームと関連付けられているかを判断する関連付け判断手段と、

前記関連付け判断手段により、サポートキャラクタ記憶手段に記憶されているサポートキャラクタが、現在実行中のミニゲームに関連付けられていると判断されたとき、実行中のミニゲームにおいて遊戯者を優遇する処理を行なう優遇手段と、からなることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本願によれば、メインのゲーム中に所定の条件が満たされることに応じて行われるミニ

10

20

30

40

50

ゲームについて割り当てられるサポートキャラクタと、該ミニゲームとの関連性を考慮しながらメインのゲームを行わせるための表示を提供することにより、より戦略的なゲーム装置を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下添付図面を参照して、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。

【0009】

本実施形態における、ゲーム装置100の基本構成を図1に示す。CPU101は、RAM(ランダムアクセスメモリ)102やROM(リードオンリメモリ)105に格納されたプログラムやデータ等を用いてゲーム装置100全体の制御を行うと共に、本実施形態に対応するゲームの進行を制御する。RAM102は、内部記憶装置110内に格納されたゲーム用プログラム111やゲーム用データ112を読み込むエリアを備えると共に、CPU101が各種の処理を実行する際に用いるワークエリアも備える。なお、本実施形態においては、メインのゲームを、ジャンケンのように相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3種類の選択対象を利用して勝敗判定を行なうゲームとして説明する。

【0010】

操作部103は、プレーヤ(ユーザ)からの入力を受け付ける入力手段として機能する。操作部103は、複数のプレーヤからの入力をそれぞれ受け付けることが可能に構成されていてもよい。例えば、二人のプレーヤからの入力をそれぞれ受け付ける場合には、各プレーヤ毎の入力を受け付けるためのボタン群が各々用意される。

【0011】

また、操作部103には、プレーヤ毎に、少なくとも、「グー」、「チョキ」、「パー」のような、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3種類の選択対象に対応した選択ボタンが配備されていることが望ましい。本実施形態では、このような各ボタンをグーボタン103a、チョキボタン103b、パーボタン103cとそれぞれ呼ぶことにする。なお、これらのボタンは専用のボタンとして配置されてもよいし、本ゲームを実行する場合に、操作部103に含まれる複数の操作ボタンに各選択対象をそれぞれ割り当てたものでよい。なお、選択対象としての「グー」、「チョキ」、「パー」はあくまで一例であって、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象であれば、これに限定されるものではない。例えば、「キック」、「パンチ」、「投げ技」のような3つの選択対象について、相対的な優劣関係を巡回的に設定したものであってもよい。

【0012】

通信I/F(インタフェース)104は、他のゲーム装置とケーブルを介して接続したり、インターネットやLAN(ローカルエリアネットワーク)に接続するためのI/Fとして機能する。ROM105は、本ゲーム装置100全体の制御を行うプログラム(例えば本ゲーム装置100のブートプログラムや、メインゲームプログラム、ミニゲームプログラム)やデータ(例えば本ゲーム装置100の設定データ、ゲームに使用されるキャラクタを表すキャラクタデータ)等を格納する。すなわち、ROM105は、キャラクタ記憶手段、プログラム記憶手段として機能している。また、表示部106は画面情報を表示する表示手段として、CRTや液晶画面により構成されており、ゲームに関する画面(ゲーム中の画面やゲームにおける各種の設定を行う画面)を表示する。

【0013】

サウンド処理部107は、ゲーム用データ112に含まれるサウンドデータに基づいてBGMや効果音を生成し、スピーカ108に生成したBGMや効果音などを出力する。

【0014】

内部記憶装置110は、例えばハードディスクやフラッシュメモリなど、書込と読出とが可能な記憶装置により構成されており、上述のゲーム用プログラム111及びゲーム用データ112を格納する。ここに格納されているデータは必要に応じてRAM102に読み出される。ゲーム用プログラム111はゲーム全体の制御を行うプログラムであり、少なくともメインゲームプログラムと2以上のミニゲームプログラムを含んでいる。

【 0 0 1 5 】

ゲーム用データ 1 1 2 は、ゲーム画面を構成する各オブジェクト（キャラクタ、文字、背景画面等）の画像を生成するためのデータや、上述のサウンドデータ、種々のパラメータ等を含む。すなわち、ゲームに使用されるキャラクタを現すキャラクタデータを含んでいる。プレーヤがネットワークにゲーム装置 1 0 0 を接続してオンラインゲームを実行しようとする場合には、当該ゲーム用プログラム 1 1 1 やゲーム用データ 1 1 2 には、ゲームプログラムを提供するネットワーク上の所定のサーバーからダウンロードされたゲームプログラムやデータなども含まれる。

【 0 0 1 6 】

カードリーダー 1 1 3 は、例えばプレーヤが有するカードに記録された情報を読み取るためのカード情報の読取手段である。カードリーダー 1 1 3 は、複数のプレーヤから、カード情報をそれぞれ取得可能に構成されていてもよい。例えば、二人のプレーヤからカード情報をそれぞれ取得する場合には、プレーヤ毎にカード情報を読み取るためのカードリーダーが用意されることとなる。

10

【 0 0 1 7 】

カード 1 1 4 は、ゲームを実行する際に利用可能な情報が記録されたカードである。1 0 9 は上述の各部を繋ぐバスである。上述の構成を備える本実施形態におけるゲーム装置 1 0 0 において実行される処理について以下に説明する。

【 0 0 1 8 】

図 2 は、本発明の実施形態に対応する処理のフローチャートである。図 2 に示すフローチャートに対応する処理は、R A M 1 0 2 に読み出された内部記憶装置 1 1 0 に記憶されているゲーム用プログラム 1 1 1 を C P U 1 0 1 が実行することにより実現される。ゲーム用プログラム 1 1 1 は、メインゲームプログラム、ミニゲームプログラムを含んでいるので、C P U 1 0 1 はメインゲーム実行手段、ミニゲーム実行手段として機能する。

20

【 0 0 1 9 】

図 2 において、ステップ S 2 0 1 では、プレーヤが提示したカード 1 1 4 に記録された情報を、カードリーダー 1 1 3 を用いて読み込む。ステップ S 2 0 1 における読み込み処理について、図 4 を参照してより詳細に後述する。ステップ S 2 0 2 では、カード 1 1 4 に記録された情報に基づいて、画面表示するマップ画面を選択する。このマップ画面の情報は、ゲーム用データ 1 1 2 に複数含まれており、カード 1 1 4 から読み取った情報に従って、マップを選択することができる。

30

【 0 0 2 0 】

例えば、1 0 種類のマップ画面がゲーム用データ 1 1 2 に登録されており、マップを選択するための識別情報が 1 0 通り設定され、カード 1 1 4 にはそのうちのいずれかが記録されているとする。この場合、ステップ S 2 0 1 で読み取られたカード情報には 1 0 通りの識別情報のうちの 1 つが含まれているので、ステップ S 2 0 2 では、該識別情報に対応するマップ画面が選択される。

【 0 0 2 1 】

次に、ステップ S 2 0 3 では、ステップ S 2 0 2 で選択されたマップ画面を表示部 1 0 6 に表示する。ここで表示されるマップ画面の一例を図 3 に示す。図 3 において画面 3 0 0 には、プレーヤが操作するキャラクタの画像 3 0 1 が表示される。また、マップは、各イベントポイントを示すアイコン 3 0 2 が複数配置され、それぞれのイベントポイント 3 0 2 が接続されて構成される。各イベントポイント 3 0 2 を接続するルート上には、ゲーアイコン 3 0 3、チョコアイコン 3 0 4 及びパーアイコン 3 0 5 のいずれかが表示されている。

40

【 0 0 2 2 】

プレーヤは、操作部 1 0 3 上で、表示されたアイコンに従ったボタンを操作して、キャラクタ 3 0 1 を所望のイベントポイントに移動させることができる。例えば、キャラクタ 3 0 1 をすぐ上のイベントポイントに移動させたい場合には、パーアイコン 3 0 5 に対応するパーボタン 1 0 3 c を操作部 1 0 3 において操作すればよい。同様に、左下に移動し

50

たい場合はグーボタン 1 0 3 a、右下に移動したい場合にはチョキボタン 1 0 3 b をそれぞれ操作すればよい。

【 0 0 2 3 】

図 2 に戻って、続くステップ S 2 0 4 では、上記のような操作部 1 0 3 を利用した移動操作を受けつける。さらに、ステップ S 2 0 5 では、キャラクタ 3 0 1 がいずれかのイベントポイント 3 0 2 上に位置する状態で、操作部 1 0 3 に含まれる決定ボタンが操作され、イベントポイント 3 0 2 が決定されたか否かが判定される。

【 0 0 2 4 】

もし、イベントポイント 3 0 2 が決定された場合には（ステップ S 2 0 5 において「YES」）、ステップ S 2 0 6 に移行して当該イベントポイント 3 0 2 におけるイベント処理を実行する。ステップ S 2 0 7 では、イベント処理が終了したか否かを判定する。もし、ステップ S 2 0 6 におけるイベント処理が終了した場合には（ステップ S 2 0 7 において「YES」）、ステップ S 2 0 3 に戻って、マップ画面を再度表示部 1 0 6 に表示する。一方、イベント処理が終了しない場合には（ステップ S 2 0 7 において「NO」）、ステップ S 2 0 6 におけるイベント処理を継続する。

【 0 0 2 5 】

次に、図 4 を参照して、ステップ S 2 0 1 におけるカード情報の読込処理の詳細を説明する。

【 0 0 2 6 】

まず、ステップ S 4 0 1 では、メインカード情報を取得したか否かを判定する。本実施形態における「メインカード」とは、1 枚目にカードリーダー 1 1 3 で読み取ったカードをいう。各カード 1 1 4 には、カードを識別するための ID 情報が記録されている。ステップ S 4 0 1 では、この ID 情報をメインカード情報として取得する。

【 0 0 2 7 】

ステップ S 4 0 1 で ID 情報を取得すると、続くステップ S 4 0 2 において、ID 情報（メインカード情報）に対応するキャラクタデータを、メインキャラクタ用のデータとして、ゲーム用データ 1 1 2 に含まれるキャラクタテーブルから抽出し、RAM 1 0 2 に格納する。すなわち、CPU 1 0 1 がゲーム用プログラム 1 1 1 を実行することにより、キャラクタ記憶手段よりメインキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すメインキャラクタ読出手段が実現されており、RAM 1 0 2 は、メインキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータをメインキャラクタデータとして記憶するメインキャラクタ記憶手段として機能している。キャラクタテーブルの一例は、図 5 に示す通りである。

【 0 0 2 8 】

図 5 において、キャラクタテーブル 5 0 0 には、カード 1 1 4 に記録され、カードリーダー 1 1 3 で読み取られる ID 情報 5 0 1、ID 情報に割り当てられたキャラクタのキャラクタ名 5 0 2、ゲームを進行する上で必要となるキャラクタの基本的なパラメータである攻撃力 5 0 3、防御力 5 0 4、体力 5 0 5、キャラクタに割り当てられた陣形を識別するための陣形 ID 5 0 6、キャラクタ画像 5 0 7 が登録される。陣形については、図 7、図 8 a を参照して後述する。なお、ここで示したテーブルのエントリはあくまで一例であって、これに限定されるものではない。また、図 5 では、省略しているが、ステップ S 2 0 2 においてマップを選択するためのマップ ID が更に含まれていてもよい。

【 0 0 2 9 】

このようにして、ステップ S 4 0 2 では、カード 1 1 4 から読み取った ID 情報に従い、対応するキャラクタ名などのキャラクタの情報を、キャラクタテーブル 5 0 0 から抽出して RAM 1 0 2 に格納する。

【 0 0 3 0 】

ステップ S 4 0 2 でメインキャラクタの情報を抽出すると、ステップ S 4 0 3 において、カード情報読込用画面を表示部 1 0 6 に表示する。このカード情報読込用画面の一例は、図 6 に示す通りである。図 6 は、発明の実施形態に対応するカード情報読込用画面の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 1 】

図 6 において、カード情報読込用画面 6 0 0 には、ステップ S 4 0 2 で抽出したメインキャラクタの情報に含まれるキャラクタ名 5 0 2 とキャラクタ画像 5 0 7 とに基づき、キャラクタ表示 6 0 1 と、キャラクタ名表示 6 0 2 とが行われる。図 6 では、キャラクタ名として「キャラクタ A」が表示されている。サポートキャラクタ名表示領域 6 0 3、6 0 4 及び 6 0 5 は、サポートキャラクタのカード情報を取得した際に、サポートキャラクタ名を表示する領域である。

【 0 0 3 2 】

画面 6 0 0 ではまた、メインキャラクタを示すメインキャラアイコン 6 0 6 と、各サポートキャラクタを示すグーアイコン 6 0 7、チョキアイコン 6 0 8 及びパーアイコン 6 0 9 とが表示される。サポートキャラクタは、カード 1 1 4 を読み込んだ順に、上からグーアイコン 6 0 7、チョキアイコン 6 0 8、パーアイコン 6 0 9 にそれぞれ割り当てられていく。例えば、2 枚目のカード 1 1 4 が読み込まれると、該カード 1 1 4 の ID 情報から特定されるキャラクタは、グーアイコン 6 0 7 に割り当てられるサポートキャラクタとなる。同様にして、3 枚目はチョキアイコン 6 0 8、4 枚目はパーアイコン 6 0 9 に割り当てられる。

【 0 0 3 3 】

以下では、グーアイコン 6 0 7 に割り当てられたサポートキャラクタを「グーキャラクタ」、チョキアイコン 6 0 8 に割り当てられたサポートキャラクタを「チョキキャラクタ」、パーアイコン 6 0 9 に割り当てられたサポートキャラクタを「パーキャラクタ」と呼ぶことがある。図 6 では記載していないが、各サポートキャラクタの画像は、メインキャラクタ表示 6 0 1 の付近に表示される。表示 6 1 0 は、プレーヤが「1 P (P l a y e r 1 と もいう)」に割り当てられていることを示している。

【 0 0 3 4 】

ステップ S 4 0 4 では、サポートカードの情報を取得したか否かを判定する。もし、取得した場合には (ステップ S 4 0 4 において Y E S)、ステップ S 4 0 5 に移行して、取得した ID 情報に対応するサポートキャラクタの情報をキャラクタテーブル 5 0 0 から抽出して、R A M 1 0 2 に格納する。すなわち、C P U 1 0 1 がゲーム用プログラム 1 1 1 を実行することにより、キャラクタ記憶手段よりサポートキャラクタとしてキャラクタデータを読み出すサポートキャラクタ読出手段が実現されており、R A M 1 0 2 は、サポートキャラクタ読出手段により読み出されたキャラクタデータをサポートキャラクタデータとして記憶するサポートキャラクタ記憶手段として機能している。続くステップ S 4 0 6 では、抽出したサポートキャラクタの情報に基づいて、サポートキャラクタの画像をメインキャラクタ表示 6 0 1 の付近に表示し、サポートキャラクタ名表示領域に対応するサポートキャラクタ名を表示して、カード情報読込用画面を更新する。

【 0 0 3 5 】

続くステップ S 4 0 7 では、3 枚分のサポートカード情報を取得したか否かを判定する。もし、取得した場合には (ステップ S 4 0 7 において「Y E S」)、ステップ S 4 0 8 に移行する。一方、3 枚分のサポートカード情報を取得していない場合は (ステップ S 4 0 7 において「N O」)、ステップ S 4 0 4 に戻って処理を継続する。

【 0 0 3 6 】

ステップ S 4 0 8 では、メインキャラクタの情報に含まれる陣形 ID 5 0 6 に従って、ゲーム用データ 1 1 2 に含まれる陣形情報テーブルからメインキャラクタに対応する陣形情報を取得する。陣形情報テーブルの構成の一例は、図 7 に示す通りである。

【 0 0 3 7 】

図 7 において、陣形情報テーブル 7 0 0 には、キャラクタテーブル 5 0 0 に登録されている陣形 ID 5 0 6 に対応する陣形 ID 7 0 1、陣形 ID に割り当てられた陣形の名称である陣形名 7 0 2、陣形におけるキャラクタの配置を示す陣形配置 7 0 3、陣形による攻撃力、防御力、体力のボーナス値を示す攻撃力ボーナス 7 0 4、防御力ボーナス 7 0 5、体力ボーナス 7 0 6 が登録される。なお、ここで示したテーブルのエントリはあくまで一

10

20

30

40

50

例であって、これに限定されるものではない。本実施形態における陣形配置について、図 8 a を参照して説明する。

【 0 0 3 8 】

図 8 a は、発明の実施形態に対応する陣形を説明するための図面である。陣形は、3 × 3 の行列として構成され、縦方向の連続する 3 マスが、つばぜり合い、変身（かわりみ）ジャンケン、手裏剣ジャンケンの 3 つのミニゲームにそれぞれ割り当てられる。図 8 a では、3 × 3 の各マスに 1 から 9 までの番号を割り当てているが、各番号には、以下のようにゲーム種別とが割り当てられることとなる。

【 0 0 3 9 】

- 1、2、3：つばぜり合い
- 4、5、6：変身ジャンケン
- 7、8、9：手裏剣ジャンケン

【 0 0 4 0 】

そして、この 1 から 9 のうち、メインキャラクタと、3 人のサポートキャラクタをどこに割り当てるかによって、陣形が決定される。従って、陣形情報テーブル 7 0 0 の陣形配置 7 0 3 における 4 桁の数字は、メインキャラクタ、グーキャラクタ、チョキキャラクタ、パーキャラクタの順で割当位置を表している。例えば、陣形 ID が 0 0 1 の「因果応報の陣」では、陣形配置 7 0 3 が「(5 1 8 3)」となっているが、これはメインキャラクタが「5」、グーキャラクタが「1」、チョキキャラクタが「8」、パーキャラクタが「3」に配置されることを意味し、すなわち、グーキャラクタ、パーキャラクタがミニゲームのつばぜり合いに、チョキキャラクタがミニゲームの手裏剣ジャンケンに割り当てられている。このように、陣形情報中の陣形配置は、グー、チョキ、パーそれぞれのキャラクタ（サポートキャラクタ）をミニゲームのいずれと関連付けるかを表す情報であり、どの陣形情報が取得されるかは、それぞれメインキャラクタデータに含まれる陣形 ID により決定される。すなわち、陣形 ID は、サポートキャラクタをミニゲームのいずれと関連付けるかを決定するための関連付けデータであり、メインキャラクタデータに含まれている。

【 0 0 4 1 】

なお、図 8 a は、後述する図 1 1 のようなメインゲーム画面の左上に表示される 1 P 用の陣形表示 1 1 1 2 に対応した陣形を示したものである。これに対して、画面右上に表示される 2 P（「P l a y e r 2」ともいう）用の陣形表示 1 1 1 3 は、図 8 a に示す記載を左右反転させたものとなる。即ち、左上が 1 となり、右下が 9 となる。

【 0 0 4 2 】

図 4 のフローチャートの説明に戻ると、メインキャラクタデータに含まれる陣形 ID（関連付けデータ）に基づく陣形情報を、ステップ S 4 0 9 では、陣形画面として表示部 1 0 6 に表示する。すなわち、C P U 1 0 1 はゲーム用プログラム 1 1 1 を実行することにより、メインゲーム実行手段として機能し、陣形 ID（関連付けデータ）に基づくサポートキャラクタとミニゲームとの関連付けをプレーヤが認識可能となるように、陣形画面として表示部 1 0 6 に表示している。その後、図 2 のステップ S 2 0 2 に移行する。

【 0 0 4 3 】

陣形画面の一例は、図 9 に示す通りである。図 9 において、陣形画面 9 0 0 には、対戦するプレーヤの陣形情報がそれぞれ表示される。陣形 9 0 1 は、第 1 のプレーヤが操作する 1 P 側のキャラクタの陣形を示し、陣形 9 0 2 は第 2 のプレーヤが操作する 2 P 側のキャラクタの陣形を示す。2 P は、第 2 のプレーヤの代わりに C P U 1 0 1 が担当しても良い。また、各メインキャラクタの攻撃力、防御力、体力の値 9 0 3 が表示される。

【 0 0 4 4 】

図 9 では、1 P のプレーヤには、因果応報の陣の陣形において、メインキャラクタ A が「5」、グーキャラクタ B が「1」、チョキキャラクタ C が「8」、パーキャラクタ D が「3」に配置されている。また、2 P のプレーヤには、明鏡止水の陣の陣形において、メインキャラクタ が「5」、グーキャラクタ が「4」、チョキキャラクタ が「2」、

10

20

30

40

50

パーキャラクタ が「 6 」に配置されている。なお、 2 P のプレーヤの情報は、 C P U 1 0 1 により任意に決定される。

【 0 0 4 5 】

このような陣形表示により、複数のミニゲームとサポートキャラクタとの関連性を各プレーヤに通知することができるので、各プレーヤは陣形表示の内容に従い、どのミニゲームが自分や相手方に有利であるかを考慮しながら、メインのゲームの進行を制御することができる。

【 0 0 4 6 】

なお、図 9 に示すような表示画面を表示させるための情報として、 R A M 1 0 2 には、図 8 b に示すような情報が保存される。図 8 b において、テーブル 8 0 0 には、まず、プレーヤを識別するためのプレーヤ情報 8 0 1 が登録される。このプレーヤ情報 8 0 1 としては、 1 P 及び 2 P に対応する「 1 」及び「 2 」の数字がそれぞれ登録される。また、各キャラクタ名 8 0 2、キャラクタ毎の陣形配置 8 0 3 が登録される。更に、サポートキャラクタのキャラクタ名が、ゲー、チョコキ、パーのそれぞれについて登録される（ 8 0 4、 8 0 5、 8 0 6 ）。

【 0 0 4 7 】

なお、ここで示したテーブル 8 0 0 のエントリはあくまで一例であって、これに限定されるものではない。更に、メインキャラクタの画像、攻撃力、防御力、体力等のパラメータ、また、サポートキャラクタの画像等を登録することができる。

【 0 0 4 8 】

次に、図 2 のステップ S 2 0 6 におけるイベント処理の詳細について説明する。図 1 0 は、本実施形態におけるイベント処理の一例として、プレーヤからの操作を受けつける処理を示すフローチャートである。図 1 0 に示すフローチャートに対応する処理は、 R A M 1 0 2 に読み出された内部記憶装置 1 1 0 に記憶されているゲーム用プログラム 1 1 1 を C P U 1 0 1 が実行することにより実現される。すなわち、 C P U 1 0 1 がゲーム用プログラム 1 1 1 を実行することにより、メインゲーム実行手段として機能することにより実現されるものである。

【 0 0 4 9 】

まず、ステップ S 1 0 0 1 では、メインゲームを実行するためのイベント画面を表示する。このイベント画面の一例を図 1 1 に示す。図 1 1 において、画面 1 1 0 0 には、キャラクタ画像 1 1 0 1 と 1 1 0 2 とが表示されている。このキャラクタ画像 1 1 0 1 と 1 1 0 2 とは、キャラクタテーブル 5 0 0 のキャラクタ画像 1 1 0 7 に含まれている。また画面 1 1 0 0 の下方には、メーター 1 1 0 3 が表示されている。該メーター 1 1 0 3 の両端には、ゲー、チョコキ、パーの 3 つの選択対象としてのアイコンのセットであるアイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 とがそれぞれ表示されている。また、プレーヤが操作するキャラクタ及びアイコン群を識別するために、プレーヤの識別表示 1 1 0 6 及び 1 1 0 7 がメーター 1 1 0 3 の下に表示されている。また、各プレーヤの陣形情報が、陣形表示 1 1 1 2 と 1 1 1 3 とに示されている。

【 0 0 5 0 】

図 1 1 の場合、キャラクタ 1 1 0 1、アイコン群 1 1 0 4 及び陣形表示 1 1 1 2 が P l a y e r 1 に割り当てられ、キャラクタ 1 1 0 2、アイコン群 1 1 0 5 及び陣形表示 1 1 1 3 が P l a y e r 2 に割り当てられている場合が示されている。本実施形態では、第 1 のプレーヤが第 2 のプレーヤと対戦する場合について説明するところ、第 1 のプレーヤが P l a y e r 1 に割り当てられ、第 2 のプレーヤが P l a y e r 2 に割り当てられる。なお、第 1 及び第 2 のプレーヤのいずれか一方を C P U 1 0 1 が代わりに担当してもよい。また、キャラクタ 1 1 0 1 及び 1 1 0 2 のそれぞれに与えられている体力の値は、体力メーター 1 1 0 8 及び 1 1 0 9 により画面上に示される。該体力の初期値は、各キャラクタの体力 5 0 5 の値と、陣形に基づくボーナス値 7 0 6 との合計として与えられる。

【 0 0 5 1 】

アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 は、ゲームが開始されると、メーター 1 1 0 3 上を矢

10

20

30

40

50

印 1 1 1 0 及び 1 1 1 1 でそれぞれ示される方向に移動を開始する。このとき、操作部 1 0 3 のボタン 1 0 3 a 乃至 1 0 3 c のいずれかが選択されると、選択ボタンに対応するアイコンが、該移動方向の先頭に位置するように、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 の各表示が切り替えられる。図 1 1 の場合、第 1 のプレーヤがグーボタン 1 0 3 a を選択して、グーアイコンが先頭アイコンとして表示され、第 2 のプレーヤがチョキボタン 1 0 3 b を選択して、チョキアイコンが先頭アイコンとして表示されている場合を示している。

【 0 0 5 2 】

なお、図 1 1 に示すようなメインゲームを実行するための表示画面を表示させるための情報として、RAM 1 0 2 には、図 1 2 に示すような情報が保存される。図 1 2 において、テーブル 1 2 0 0 には、まず、プレーヤを識別するためのプレーヤ情報 1 2 0 1 が登録される。このプレーヤ情報 1 2 0 1 としては、Player 1 (1 1 0 6) 及び 2 (1 1 0 7) に対応する「1」及び「2」の数字がそれぞれ登録される。以降の項目については、各プレーヤ情報毎の値が登録されることとなる。

【 0 0 5 3 】

キャラクタ名 1 2 0 2 には、Player 1 と Player 2 がそれぞれ操作するキャラクタ 1 1 0 1 及び 1 1 0 2 のキャラクタ名が登録される。ここで登録されるキャラクタ名は、図 4 のフローチャートにおいて取得したメインキャラクタのキャラクタ名に対応する。

【 0 0 5 4 】

選択ボタン 1 2 0 3 には、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 の表示形態、即ち、移動方向における先頭のアイコンを決定するための、現在選択されているボタンの種別が登録される。図 1 1 に示すように、Player 1 については、グーボタン 1 0 3 a が選択されているので、選択ボタン 1 2 0 3 として「グー」が登録され、Player 2 については選択ボタン 1 2 0 3 として「チョキ」が登録されている。

【 0 0 5 5 】

次に、移動速度 1 2 0 4 は、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 がそれぞれ矢印 1 1 1 0 及び 1 1 1 1 の方向に移動する際の単位時間当たりの移動速度を示している。移動速度 1 2 0 4 として登録される速度には、例えば v_1 と v_2 の 2 種類がある。ここで、 $v_1 < v_2$ の大小関係が成立し、デフォルト状態ではアイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 はそれぞれ v_1 で移動する。一定の操作を受けつけた場合に、速度は v_1 から v_2 へ変更される。

【 0 0 5 6 】

移動距離 1 2 0 5 は、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 が移動を開始するスタート地点（あるいは、メーター 1 1 0 3 の端部）から、現在アイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 とがそれぞれ位置する地点までの距離を示す。なお、移動距離 1 2 0 5 の合計の最大値は、予め定められた値に一致するように設定される。例えば、この最大値を 1 0 0 とすると、 dm_1 と dm_2 の和が 1 0 0 に一致した場合には、アイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 とをメーター 1 1 0 3 上で衝突表示させる。即ち、 dm_1 と dm_2 との和の大きさに応じて、アイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 とが衝突したか否か（衝突表示するか否か）を判定することができる。

【 0 0 5 7 】

次に、攻撃力 1 2 0 6 には、各キャラクタの攻撃力の値が登録される。また、防御力 1 2 0 7 には、各キャラクタの防御力の値が登録される。体力値 1 2 0 8 には、各キャラクタの体力の値が登録される。画面 1 1 0 0 の上方には、この体力 1 2 0 8 の値に応じた体力メーター 1 1 0 8 及び 1 1 0 9 が表示されている。攻撃力 1 2 0 6、防御力 1 2 0 7 及び体力 1 2 0 8 の初期値として登録される値は、メインキャラクタとサポートキャラクタを設定した際に図 9 の領域 9 0 3 に表示された値に対応する。

【 0 0 5 8 】

図 1 2 の情報に基づいて図 1 1 に示すような画面が表示され、イベントとしての対戦ゲームが開始されると（ステップ S 1 0 0 2 において「YES」）、ステップ S 1 0 0 3 に移行して、画面 1 1 0 0 内のアイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 を矢印 1 1 1 0 及び 1 1 1

10

20

30

40

50

1で示す方向に移動しているように表示する。このときのアイコン群1104及び1105の移動速度は、 v_1 に設定される。

【0059】

次に、ステップS1004では、第1及び第2のプレーヤからのゲーボタン103a、チョコボタン103b及びパーボタン103cのいずれかに対する操作を受けつける。もし、いずれかのボタン選択を受け付けた場合には(ステップS1004において「YES」)、ステップS1005に移行する。ステップS1005では、図12のテーブル1200の選択ボタン1203に、ステップS1004において受け付けた選択ボタンの種別を登録し、該ボタンの種別に対応したアイコン群1104または1105の表示に切り替える。例えば、第1のプレーヤからゲーボタン103aの選択を受け付けた場合には、アイコン群1104の移動方向の先頭にゲーアイコンが表示されるように表示を切り替える。

10

【0060】

次に、ステップS1006では、更にボタン選択を受け付けたか否かを判定する。もし、更なるボタン選択を受け付けた場合には(ステップS1006において「YES」)、ステップS1007に移行する。もし、更なるボタン選択を受け付けていない場合には(ステップS1006において「NO」)、ステップS1006においてボタン選択の受付の監視を継続する。

【0061】

次に、ステップS1007では、ステップS1006において受け付けたボタンの種別が、図12のテーブル1200の選択ボタン1203に登録されているボタンの種別と一致するか否かを判定する。もし、両者が一致し、同一ボタンの選択を受け付けたと判定された場合は(ステップS1007において「YES」)、ステップS1008に移行する。一方、両者が一致せず、同一ボタンの選択を受け付けていないと判定された場合は(ステップS1007において「NO」)、ステップS1005に移行して、受け付けたボタンの種別に応じてアイコン群1104または1105の表示を切り替える。なお、ステップS1007における判定の後、テーブル1200の選択ボタン1203の内容を、ステップS1006で受け付けたボタンの種別により更新する。

20

【0062】

ステップS1008では、同じボタンの操作を連続して受け付けたこととなるので、移動速度を v_1 から v_2 に変更し、アイコン群1104または1105を v_2 の速度で移動させて、画面1100上で表示を行う。この際、テーブル1200の移動速度1204の項目を v_2 に更新する。更に、ステップS1009では、ボタン操作を受けつけたか否かを再度判定する。もし、ボタン操作を受けつけた場合には(ステップS1009において「YES」)、ステップS1010に移行する。一方、ボタン操作を受けつけない場合には、ステップS1009におけるボタン操作受付の監視を継続する。

30

【0063】

ステップS1010では、移動速度を v_2 から v_1 へ変更し、テーブル1200の移動速度1204の内容を v_2 から v_1 に更新する。更に、ステップS1011では、ステップS1009において受け付けたボタン操作が、テーブル1200の選択ボタン1203に登録されているボタンの種別と一致するか否かを判定する。もし、両者が一致する場合には(ステップS1011において「YES」)、ステップS1006に移行する。一方、両者が一致しない場合には(ステップS1011において「NO」)、ステップS1005にもどって、選択されたボタンの種別に応じて、アイコン群1104又は1104の表示を切り替える。

40

【0064】

なお、図10のフローチャートに示す処理は、アイコン群1104と1105とがメーター1103上で衝突表示され、ボタン操作の受付が停止されるまで継続される。このボタン操作の受け付け停止に関しては、図13を参照して後述する。

【0065】

50

図10のフローチャートでは、ステップS1009において、ボタン操作を受け付けたか否かを判定する際、ボタンの種別については考慮していない。しかし、ステップS1008において受け付けたボタンと同じボタンの操作を更に受け付けた場合には、ステップS1010に移行して移動速度をv2からv1に更新し、新たに違うボタンの操作を受け付けた場合には、移動速度をv2で維持してもよい。

【0066】

以上のようにして、図11における画面1100上において、プレーヤから受け付けた操作に基づいて、アイコン群1104や1105の表示を切り替えると共に、アイコン群1104の移動速度を変化させて表示することができる。なお、Player1または2がCPU101に割り当てられる場合は、実際のプレーヤからの操作を受け付けるのと同様に、アイコン群1104又は1105の表示を切り替えたり、移動速度を変化させることができる。

10

【0067】

次に、図13を参照して、ゲームにおける勝敗判定の処理について説明する。図13は、本実施形態におけるイベント処理の一例として、勝敗判定処理を示すフローチャートである。図13に示すフローチャートに対応する処理は、RAM102に読み出された内部記憶装置110に記憶されているゲーム用プログラム111をCPU101が実行することにより実現される。

【0068】

まず、ステップS1301では、図11の画面1100における表示に基づく対戦ゲームが開始されたか否かが判定される。この判定ステップは図10のステップS1002に対応する。

20

【0069】

もし、対戦ゲームが開始された場合は（ステップS1301において「YES」）、ステップS1302に移行する。ステップS1302では、図12のテーブル1200の移動速度1204に登録されている、キャラクタ1101及び1102の各移動速度に基づいて、アイコン群1104と1105との移動距離dm1とdm2をそれぞれ算出する。算出したdm1とdm2とは、テーブル1200の移動距離1205に書き込まれ、移動距離の値が更新されていく。

【0070】

30

続くステップS1303では、テーブル1200の移動距離1205に登録されている移動距離dm1とdm2との和が予め設定された閾値Th1に一致するか否かを判定する。上述のように、dm1とdm2の和の最大値は予め設定された値に一致するところ、閾値Th1は該値に相当する。

【0071】

もし、和が閾値Th1に一致しない場合は（ステップS1303において「NO」）、ステップS1302に戻って、移動距離の計算処理を継続する。一方、和が閾値Th1に一致した場合は（ステップS1303において「YES」）、ステップS1304に移行する。なお、この場合、画面1100上では、例えば図14に示すようにアイコン群1104と1105とがメーター1103上で衝突した状態で表示されている。

40

【0072】

本実施形態では、アイコン群1104と1105とがメーター1103上で衝突した時点での先頭アイコンの種別に基づいて、勝敗を判定することとしている。そこでステップS1304では、プレーヤからのボタン操作の受付を停止する。これにより、図10に示したフローチャートにおける処理が停止される。よって、これ以降は、テーブル1200の選択ボタン1203の内容は変更されない。

【0073】

続くステップS1305では、テーブル1200の選択ボタン1203の登録内容を取得する。これによりアイコン群1104と1105との先頭に位置するアイコンの種別を取得することができる。続くステップS1306では、選択ボタン1203の登録内容に

50

基づいて勝敗判定を行う。この勝敗判定は、一般的なジャンケンの勝敗判定と同様に行うことができる。ジャンケンでは、3つの選択対象に相対的な優劣関係が巡回的に設定されている。即ち、「グー」は、「チョキ」より強く「パー」より弱い。「パー」は、「グー」より強く「チョキ」より弱い。「チョキ」は、「パー」より強く「グー」より弱い。

【0074】

この勝敗判定により、勝敗が決定した場合は（ステップS1307において「YES」）、ステップS1308に移行する。一方、勝敗が決定しない場合は（ステップS1307において「NO」）、ステップS1310に移行する。勝敗が決定しない場合とは、所謂「あいこ」の場合である。ステップS1310では、あいこ処理を実行する。このあいこ処理では、勝敗を決定するためのミニゲームとしてつばぜり合い処理を実行するが、その詳細については、第1の実施形態において後述する。

10

【0075】

続くステップS1308では、変身（かわりみ）ジャンケンを行うか否かを判定する。変身ジャンケンの詳細については、第2の実施形態において後述する。変身ジャンケンは、図11の画面においてメーター1103上に、グー、チョキ、パーのいずれかのアイコン（変身チャンスアイコン）が表示され、かつ、表示されたアイコンと同様の手で勝利したプレーヤ、要するに予め定められた手で勝利したプレーヤが存在する場合に、実行することができる。

【0076】

変身チャンスアイコンがメーター1103に表示される場合、図12のテーブル1200に、変身チャンスアイコンとして表示されたアイコンの種別を登録しておくことができる。そして、勝敗が決定した際には、勝者側の選択ボタン1203の内容と、変身チャンスアイコンのアイコン種別とが一致するかどうかを判定することにより、変身ジャンケンを行うか否かを判定することができる。なお、変身ジャンケンを行う条件は、これに限定されるものではない。

20

【0077】

もし、変身ジャンケンを行う条件が満たされた場合には（ステップS1308において「YES」）、ステップS1311に移行して対応する処理を実行する。ステップS1311における処理は、第2の実施形態において、詳細に説明する。一方、変身ジャンケンを行う条件が満たされない場合には（ステップS1308において「NO」）、ステップS1309に移行して手裏剣ジャンケンを行うか否かを判定する。

30

【0078】

手裏剣ジャンケンの詳細については、第3の実施形態において後述する。手裏剣ジャンケンは、ジャンケンに勝った回数が所定回数に達した場合等、ジャンケンに勝った回数と関連するパラメータ（チャクラ値）が所定値に達した場合に、実行することができる。このチャクラ値のパラメータは、図12のテーブル1200にその値を登録しておくことができる。そして、勝敗が決定した際には、チャクラ値の値の大きさが所定値に達したか否かを判定することにより、手裏剣ジャンケンを行うか否かを判定することができる。なお、手裏剣ジャンケンを行う条件は、これに限定されるものではない。

【0079】

もし、手裏剣ジャンケンを行う条件が満たされた場合には（ステップS1309において「YES」）、ステップS1312に移行して対応する処理を実行する。ステップS1312における処理は、第3の実施形態において、詳細に説明する。一方、手裏剣ジャンケンを行う条件が満たされない場合には（ステップS1309において「NO」）、ステップS1313に移行する。以上のステップS1307、ステップS1308、ステップS1309、ステップS1310の処理およびステップS1310、ステップS1311、ステップS1312の処理は、CPU101がゲーム用プログラム111を実行することにより行なわれるものであり、このようにして、ミニゲームを実行するための条件のいずれかが成立したか否かを判断するミニゲーム実行判断手段、および、条件が成立したことが判断されたときミニゲームプログラムを読み出してミニゲームを実行するミニゲーム

40

50

実行手段が実現されている。

【0080】

続くステップS1313では、勝敗判定により、敗者となったキャラクタに与えるダメージ値(Ddm)を算出する。ダメージ値は予め定められた算出条件に従って、算出することができる。例えば、テーブル1200で各キャラクタに設定された攻撃力1206と防御力1207との単純な差分としても良いし、攻撃力1206の値に重み(例えば、2倍する。)をつけて、防御力1207との差分をとっても良い。また、「グー」、「チョキ」、「パー」のそれぞれについて異なる重みを割り当てて、攻撃力1206との値に勝ち手の重みを掛け合わせて、相手の防御力1207と差分をとっても良い。

【0081】

なお、ステップS1310、S1311、S1312におけるミニゲームにおいて勝敗が決した場合には、更に追加のダメージを与えるようにしても良い。これらを含めてダメージ値の算出方法は、本発明の特徴的な技術事項ではなく、公知の技術を採用可能であり、本書面においてはこれ以上の説明は省略する。

【0082】

続くステップS1314では、テーブル1200に登録されている敗者のキャラクタの体力1208の値から、算出したダメージ値Ddmを減算して、体力1208の値を更新する。更に、ステップS1315では減算後の体力1208に基づき、体力メータ1108または1109の表示を更新する。さらに、ステップS1316では、体力1208の減算に基づき、体力1208が「0」となったキャラクタが存在するか否かを判定する。もし、体力1208が「0」となったキャラクタが存在する場合は(ステップS1316において「YES」)、ステップS1317に移行する。一方、そのようなキャラクタが存在しない場合は(ステップS1316において「NO」)、ステップS1301に戻ってゲームを継続する。

【0083】

ステップS1317では、最終的な勝敗を画面1100に表示する。具体的には、体力1208が「0」でないキャラクタを勝者とし、体力1208が「0」となったキャラクタを敗者とするように表示を行う。その後、図2の処理に戻る。

【0084】

以上のようにして、個々のジャンケンの勝敗の判定を行い、最終的に体力1208が「0」となった場合に対戦ゲームを終了させることができる。

【0085】

なお、本実施形態では、メーター1103を画面横方向に直線的に表示する例を説明した。しかし、発明の実施形態はこの表示形態に限定されるものではない。例えば、画面の縦方向や、斜め方向であってもよい。さらには、直線的ではなく、湾曲していたり、円形であってもよい。いずれの場合であっても、2つのアイコン群が衝突表示される際に、移動方向の先頭に位置するアイコンの種別に基づいて勝敗が決定されればよい。

【0086】

本実施形態では、選択ボタンの操作に応じて、所定方向に移動するアイコン群の表示が切り替わり、2つのアイコン群の先頭アイコンが衝突した時点で勝敗が決定される。その際、衝突の直前まで、選択ボタンを操作してアイコン群の表示を切り替えることができるので、単なるジャンケンゲームとしての楽しみ方に留まらず、対戦相手との駆け引きや心理戦を行いながら、ゲームを楽しむことができる。

【0087】

また、アイコン群は通常はv1の速度で移動しているが、同一のボタンを連続して操作することにより、速度をv2に上昇させたり、v1に戻すことができるので、これによりアイコン群の衝突するタイミングを調整することができる。このような移動速度の制御によっても、駆け引きや心理戦を行いながらゲームを楽しむことができる。

【0088】

更に、本発明のゲーム装置では、メインのゲームを実行している際に、表示画面に、メ

10

20

30

40

50

インのゲーム中に所定の条件が満たされることに応じて実行されるミニゲームに対するサポートキャラクタの割り当て状況を示す陣形表示を行うことができる。この陣形表示により、各プレーヤはメインのゲームに単に勝利するだけではなく、その後に行われるミニゲームにおいて有利となる勝ち方、或いは、ミニゲームにおいて不利とならない負け方を選択して、ゲームを進めることができる。これにより、単なるジャンケンゲームとしての楽しみ方に留まらず、対戦相手との駆け引きや心理戦を行いながら、ゲームを楽しむことができる。

【 0 0 8 9 】

以下では、ミニゲームとしてのあいこ処理、変身ジャンケン処理、手裏剣ジャンケン処理の詳細を個別の実施形態として説明する。

【 0 0 9 0 】

[第 1 の実施形態]

まず、ステップ S 1 3 1 0 における「あいこ処理」の詳細について、図 1 5 のフローチャートを参照して説明する。図 1 5 に示すフローチャートに対応する処理は、R A M 1 0 2 に読み出された内部記憶装置 1 1 0 に記憶されているゲーム用プログラム 1 1 1 を C P U 1 0 1 が実行することにより実現される。

【 0 0 9 1 】

まず、ステップ S 1 5 0 1 では、あいこイベントスタート表示の画面表示を行う。この画面表示例は、図 1 6 に示すようになる。ここでは、図 1 3 のステップ S 1 3 0 6 で勝敗判定を行った際の表示画面 1 1 0 0 上に、「あいこ勝負スタート」といったあいこイベントの開始を示すメッセージ 1 6 0 0 を表示する。本あいこイベントでは、アイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 とで押し合いを行って、メーター 1 1 0 3 の端部まで押し切った場合に勝利とするような「つばぜり合い」と呼ばれるミニゲームのイベント進行を制御する。

【 0 0 9 2 】

続くステップ S 1 5 0 2 では、画面表示を図 1 7 のように切り替える。図 1 7 は、アイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 の表示に、サポートキャラクタのアイコンが表示される。但し、ここではあいこイベントとして「つばぜり合い」が行われるので、陣形表示 1 1 1 2 と 1 1 1 3 とにおいて、「つばぜり合い」に割り当てられている、即ち、図 8 に示す陣形において、1、2 及び 3 に割り当てられたサポートキャラクタのアイコンのみが表示される。

【 0 0 9 3 】

図 1 6 の場合、1 P の陣形表示 1 1 1 2 では、グーキャラクタであるサポートキャラクタ B と、パーキャラクタであるサポートキャラクタ D とが、「つばぜり合い」に割り当てられている。また、2 P の陣形表示 1 1 1 3 では、チョキキャラクタであるサポートキャラクタ のみが、「つばぜり合い」に割り当てられている。従って、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 において、サポートキャラクタ B、サポートキャラクタ D 及びサポートキャラクタ を示すアイコンを、該当する個所に表示する。図 1 7 は、かかる表示結果の一例を示す図である。

【 0 0 9 4 】

図 1 7 では、チョキで「あいこ」となったために、2 P 側のチョキアイコンがサポートキャラクタ のアイコン 1 7 0 0 により置き換えられて表示されている。一方、1 P 側では、チョキアイコンにはサポートキャラクタが割り当てられておらず、そのままの表示となっている。但し、グー、パーにはサポートキャラクタが割り当てられているので、それぞれ対応するキャラクタのアイコンにより表示が置き換えられている。

【 0 0 9 5 】

このようなアイコンの割当は、図 8 b に示したテーブル 8 0 0 の登録内容に基づいて判断される。すなわち、テーブル 8 0 0 に登録されている、(関連付けデータであるところの陣形 I D による) 陣形位置 8 0 3 に基づき、サポートキャラクタが現在実行中のミニゲーム (つばぜり合い) と関連付けられているかを判断しており、ここに関連付け判断手段が実現されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 6 】

次に、ステップ S 1 5 0 3 では、プレーヤからのボタン操作を受けつける。具体的には、プレーヤは操作部 1 0 3 のボタン 1 0 3 a から 1 0 3 c までのいずれかの選択ボタンの操作を受けつける。「つばぜり合い」では、一定時間内このようにして受け付けたボタン操作の回数が少ないプレーヤの側に、衝突表示された状態のアイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 を予め定められた距離 d 1 だけ移動させる。即ち、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 が同一方向に距離 d 1 だけ移動される。なお、本ステップにおいて操作を受けつけるボタンを、あいこ判定が行われたアイコンに対応する選択ボタンのみとすることもできる。例えば、「チョキ」で「あいこ」となった場合には、チョキボタン 1 0 3 b のみの操作を受け付ける。

10

【 0 0 9 7 】

次にステップ S 1 5 0 4 では、一定時間が経過したか否かを判定する。ここで、一定時間としては、例えば 1 秒と設定することができる。もし、一定時間が経過した場合には（ステップ S 1 5 0 4 において「YES」）、ステップ S 1 5 0 5 に移行する。一方、一定時間が経過していない場合には（ステップ S 1 5 0 4 において「NO」）、ステップ S 1 5 0 3 に戻って、プレーヤからのボタン操作を受けつける。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 1 5 0 5 では、一定時間が経過するまでに受け付けた操作数の合計値を 1 P（合計値：Pr1）と 2 P（合計値：Pr2）とについて算出する。なお、この算出を行っている期間も、ステップ S 1 5 0 2 におけるボタン操作の受付と、操作数のカウントは

20

【 0 0 9 9 】

本ステップにおける合計値の算出では、サポートキャラクタのアイコンを使ってつばぜり合いを行っている場合、即ち、あいことなった手のアイコンが、図 1 7 でサポートキャラクタのアイコンと置き換えられた場合には、該サポートキャラクタのアイコンを用いている側のプレーヤの操作回数に重み付けを行って、値を増大させる。具体的に、2 P 側のチョキアイコンがサポートキャラクタのアイコンと置き換えられて、つばぜり合いのミニゲームが実行されている。従って、2 P 側の操作回数に、値が大きくなるような重み付けを行う。例えば、一定時間（上記の例では 1 秒）が経過した際の操作回数を 1 . 5 倍することができる。このようにして、サポートキャラクタが現在実行中のミニゲーム（つば

30

【 0 1 0 0 】

なお、サポートキャラクタのアイコンにより置換されているか否かについては、例えば、図 8 b のテーブル 8 0 0 の登録内容に基づいて判断することができる。

【 0 1 0 1 】

続くステップ S 1 5 0 6 では、算出された合計値 Pr1 と Pr2 とが一致するか否かが判定される。もし、一致する場合には（ステップ S 1 5 0 6 において「YES」）、そのままステップ S 1 5 0 3 に戻ってボタン操作を受けつける。一方、一致しない場合には（ステップ S 1 5 0 6 において「NO」）、ステップ S 1 5 0 7 に移行する。ステップ S 1 5 0 7 では、合計値の小さい側についてテーブル 1 2 0 0 の移動距離 1 2 0 5 から d 1 を減算し、合計値の大きい側についてテーブル 1 2 0 0 の移動距離 1 2 0 5 に d 1 を加算する。例えば、Pr2 が Pr1 より大きい場合には、2 P の移動距離 dm2 に d 1 が加算され、1 P の移動距離 dm1 から d 1 が減算される。

40

【 0 1 0 2 】

画面 1 1 0 0 では、アイコン群 1 1 0 4 及び 1 1 0 5 が、更新された移動距離 dm1 及び dm2 の値に基づいて、メーター 1 1 0 3 上を移動するように表示される。即ち、合計値の小さい側に、アイコン群が d 1 だけ移動することとなる。

【 0 1 0 3 】

次に、ステップ S 1 5 0 8 では、いずれかのアイコン群がメーター 1 1 0 3 のいずれか

50

の端部に到達したか否かを判定する。この判定は、移動距離（移動開始位置である端部からの距離）1205に登録されているd m 1及びd m 2のいずれかの値が「0」になったか否かで判定する。もし、いずれかの移動距離1205が「0」となっている場合には、メーター1103の端部に到達したと判定できる。

【0104】

そこで、端部に到達したと判定された場合は（ステップS1508において「YES」）、ステップS1509において勝敗を決定する。この際、移動距離1205が「0」となった側が敗者となり、もう一方が勝者となる。その後、図13の処理に戻る。また、端部に到達していないと判定された場合は（ステップS1508において「NO」）、ステップS1503に戻って、ボタン操作を受け付ける。

10

【0105】

このようにして、ジャンケン勝負があいこの場合でも、新たなイベントにおいて勝敗を決定することができる。また、その際に、あいこのイベント用に割り当てられたサポートキャラクタが存在すれば、有利にゲームを進めることができる。

【0106】

なお、上記では、図13のステップS1306における勝負判定で「あいこ」と判定された場合に、直ちに図15に示す「あいこ処理」に移行する場合を記載したが、あいこになった累積回数をカウントしておき、カウント値が所定回数に達した場合に「あいこ処理」に移行してもよい。例えば、カウント値が3回に達した場合に、あいこ処理を実行することができ、その場合は、あいこ処理が終了したらカウント値をリセットする。

20

【0107】

〔第2の実施形態〕

次に、第2の実施形態では、ステップS1311における「変身ジャンケン処理」の詳細について説明する。図18は、本実施形態に対応する変身ジャンケン処理の一例を示すフローチャートである。図18に示すフローチャートに対応する処理は、RAM102に読み出された内部記憶装置110に記憶されているゲーム用プログラム111をCPU101が実行することにより実現される。

【0108】

まず、ステップS1801では、イベントスタート表示の画面表示を行う。この画面表示は図16であいこ処理の場合に示したのと同様に、「変身ジャンケンスタート」といったメッセージが画面上に表示される。

30

【0109】

次に、ステップS1802では、画面表示を図19のように切り替える。図19は、変身ジャンケン処理における画面表示の一例を示す図である。図19において、画面1900には、キャラクタ画像1901と1902とが表示されている。このキャラクタ画像1901と1902とは、ゲーム用データ112に含まれている。キャラクタ画像1901と1902の下方には、アイコン群1903と1904とが表示されている。アイコン群1903とアイコン群1904とは互いの方向に向かって移動するように表示される。このときの移動方向は、図の矢印に示す通りである。

【0110】

40

各アイコン群には、「グー」、「チョキ」、「パー」の3種類のアイコンがそれぞれ含まれている。各プレイヤーが、グーボタン103a、チョキボタン103b及びパーボタン103cのいずれかを操作すると、アイコン群1903や1904が回転して、選択されたボタンに対応するアイコン進行方向側に表示される。図19では、1P側のプレイヤーがグーボタン103aを操作し、2P側のプレイヤーがチョキボタン103bを操作した場合の表示態様を示している。

【0111】

本実施形態の変身ジャンケンでは、アイコン群が互いに接近する方向に移動していき、アイコン群が衝突した際の先頭のアイコンの内容に基づいてジャンケン勝負を行い、負けた側のアイコンにはダメージが加算され、同じ手で複数回負けるとダメージの蓄積により

50

、該アイコンが破壊され、変身ジャンケンにおける最終的な勝負が決することとなる。

【 0 1 1 2 】

なお、テーブル 8 0 0 の陣形の情報に従い、変身ジャンケンに割り当てられているサポートキャラクタが存在する場合には、アイコン群 1 9 0 3、1 9 0 4 に、サポートキャラクタのアイコンが表示される。すなわち、テーブル 8 0 0 に登録されている、(関連付けデータであるところの陣形 I D による) 陣形位置 8 0 3 に基づき、サポートキャラクタが現在実行中のミニゲーム(変身ジャンケン)と関連付けられているかを判断しており、ここに関連付け判断手段が実現されている。図 1 9 では、2 P 側のグーアイコンとパーアイコンとに、サポートキャラクタ とサポートキャラクタ のアイコンが付随表示されている。このようにしてサポートキャラクタが付随するアイコンでは、強度が増加し、破壊されるまでの負けやあいこ回数が、通常アイコンに比べて大きく設定される。すなわち、サポートキャラクタが現在実行中のミニゲーム(変身ジャンケン)に関連付けられていると判断されたとき、実行中のミニゲームにおいてプレイヤーを優遇する処理を行なう優遇手段が実現されている。

10

【 0 1 1 3 】

例えば、サポートキャラクタが付随しないアイコンでは、2 回同じ手で負けた場合にアイコンが破壊されるとする。これに対し、サポートキャラクタが付随するアイコンでは、3 回同じ手で負けるまでは破壊されないこととすることができる。

【 0 1 1 4 】

図 1 8 の説明に戻り、ステップ S 1 8 0 3 では、アイコン衝突値をリセットする。アイコン衝突値とは、アイコン群 1 9 0 3 と 1 9 0 4 とが衝突してジャンケン勝負した際に、「あいこ」、或いは「負け」の場合に 1 加算されるパラメータであり、グー、チョキ、パーの各アイコン毎に値が設定される。本実施形態の変身ジャンケンでは、このアイコン衝突値の値が所定値に一致したか否かで、勝敗を決定する。本実施形態では、リセット値をサポートキャラクタが付随しないアイコンについては「1」とし、サポートキャラクタが付随するアイコンについては「0」とする。これにより、サポートキャラクタが付随するアイコンは、1 回余計に負けかあいこでも良いこととなり、対戦が有利となる。なお、リセット値の差は 1 に限らず、2 以上としても良い。また、リセット値は同一として、勝敗を決する際に比較される所定値を違えても良い。

20

【 0 1 1 5 】

アイコン衝突値を含めた図 1 9 の表示を行うための情報として、R A M 1 0 2 には、図 2 0 に示すような情報が保存される。図 2 0 において、テーブル 2 0 0 0 には、まず、プレイヤーを識別するためのプレイヤー情報 2 0 0 1 が登録される。このプレイヤー情報 2 0 0 1 としては、P l a y e r 1 (1 9 0 7) 及び 2 (1 1 0 8) に対応する「1」及び「2」の数字がそれぞれ登録される。以降の項目については、各プレイヤー情報毎の値が登録されることとなる。

30

【 0 1 1 6 】

キャラクタ名 2 0 0 2 には、P l a y e r 1 と P l a y e r 2 がそれぞれ操作するキャラクタ 1 9 0 1 及び 1 9 0 2 のキャラクタ名が登録される。ここで登録されるキャラクタ名は、図 4 のフローチャートにおいて取得したメインキャラクタのキャラクタ名に対応する。

40

【 0 1 1 7 】

選択ボタン 2 0 0 3 には、アイコン群 1 9 0 3 及び 1 9 0 4 の表示形態、即ち、移動方向における先頭のアイコンを決定するための、現在選択されているボタンの種別が登録される。図 1 9 に示すように、P l a y e r 1 については、グーボタン 1 0 3 a が選択されているので、選択ボタン 2 0 0 3 として「グー」が登録され、P l a y e r 2 については選択ボタン 2 0 0 3 として「チョキ」が登録されている。

【 0 1 1 8 】

次に、移動速度 2 0 0 4 は、アイコン群 1 9 0 3 及び 1 9 0 4 がそれぞれ矢印方向に移動する際の単位時間当たりの移動速度を示している。移動速度 2 0 0 4 として v 1 が登録

50

されている。

【 0 1 1 9 】

移動距離 2 0 0 5 は、アイコン群 1 9 0 3 及び 1 9 0 4 が移動を開始するスタート地点から、現在アイコン群 1 1 0 4 と 1 1 0 5 とがそれぞれ位置する地点までの距離を示す。なお、移動距離 2 0 0 5 の合計の最大値は、予め定められた値に一致するように設定される。例えば、この最大値を 1 0 0 とすると、 $d m 1$ と $d m 2$ の和が 1 0 0 に一致した場合には、アイコン群 1 9 0 3 と 1 9 0 4 とを画面 1 9 0 0 上で衝突表示させる。即ち、 $d m 1$ と $d m 2$ との和の大きさに応じて、アイコン群 1 9 0 3 と 1 9 0 4 とが衝突したか否か（衝突表示するか否か）を判定することができる。

【 0 1 2 0 】

次に、アイコン衝突値は、各キャラクタのグーアイコン、チョキアイコン、パーアイコンについて設定されたアイコン衝突値（2 0 0 6、2 0 0 7、2 0 0 8）を表す。図 2 0 では、リセット直後の値を示しているが、上述のように 2 P のプレイヤーにはグー、パーにサポートキャラクタが存在するので、グー、パーの衝突値は「0」であり、他は「1」となっている。アイコン衝突値は、アイコン群 1 9 0 3 と 1 9 0 4 が衝突した際の勝敗に応じて、値が更新される。

【 0 1 2 1 】

なお、テーブル 2 0 0 0 に登録される情報は、図 2 0 に示すものに限定されず、例えば、サポートキャラクタのアイコン画像や、サポートキャラクタ名など、他の情報を含むことができる。

【 0 1 2 2 】

図 1 8 の説明に戻り、ステップ S 1 8 0 4 では、画面 1 9 0 0 内のアイコン群 1 9 0 3 及び 1 9 0 4 を互いに接近する矢印方向に移動しているように表示する。このときのアイコン群 1 9 0 3 及び 1 9 0 4 の移動速度は、例えば上記テーブル 2 0 0 0 に従い $v 1$ に設定することができる。

【 0 1 2 3 】

次に、ステップ S 1 8 0 5 では、第 1 及び第 2 のプレイヤーからのグーボタン 1 0 3 a、チョキボタン 1 0 3 b 及びパーボタン 1 0 3 c のいずれかに対する操作を受け付ける。もし、いずれかのボタン選択を受け付けると、ステップ S 1 8 0 6 に移行する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 8 0 6 では、図 2 0 のテーブル 2 0 0 0 の選択ボタン 2 0 0 3 に、ステップ S 1 8 0 5 において受け付けた選択ボタンの種別を登録し、該ボタンの種別に対応したアイコン群 1 9 0 3 または 1 9 0 4 の表示に切り替える。例えば、第 1 のプレイヤーからグーボタン 1 0 3 a の選択を受け付けた場合には、アイコン群 1 9 0 3 の移動方向の先頭にグーアイコンが表示されるように表示を切り替える。

【 0 1 2 5 】

次に、ステップ S 1 8 0 7 では、アイコンの衝突表示を行うか否かを判定する。この判定では、まず、図 2 0 のテーブル 2 0 0 0 の移動速度 2 0 0 4 に登録されているキャラクタ 1 1 0 1 及び 1 1 0 2 の各移動速度に基づいて、アイコン群 1 9 0 3 と 1 9 0 4 との移動距離 $d m 1$ と $d m 2$ をそれぞれ算出する。算出した $d m 1$ と $d m 2$ とは、テーブル 2 0 0 0 の移動距離 2 0 0 5 に書き込まれ、移動距離の値が更新されていく。次いで、テーブル 2 0 0 0 の移動距離 2 0 0 5 の $d m 1$ と $d m 2$ との和が予め設定された閾値 $T h 2$ に一致するか否かを判定する。上述のように、 $d m 1$ と $d m 2$ の和の最大値は予め設定された値に一致するところ、閾値 $T h 2$ は該値に相当する。

【 0 1 2 6 】

もし、和が閾値 $T h 2$ に一致しない場合は（ステップ S 1 8 0 7 において「NO」）、ステップ S 1 8 0 5 に戻って、ボタン操作を受け付ける。一方、和が閾値 $T h 2$ に一致した場合は（ステップ S 1 8 0 7 において「YES」）、ステップ S 1 8 0 8 に移行する。なお、この場合、画面 1 9 0 0 上では、アイコン群 1 9 0 3 と 1 9 0 4 とが衝突した状態で表示されている。

10

20

30

40

50

【0127】

本実施形態では、アイコン群1903と1904とが衝突表示された時点での先頭アイコンの種別に基づいて、勝敗を判定することとしている。そこでステップS1807でアイコン衝突表示と判定された場合には、プレーヤからのボタン操作の受付を停止する。これにより、テーブル2000の選択ボタン2003の内容は変更されなくなる。

【0128】

続くステップS1808では、テーブル2000の選択ボタン2003の登録内容に基づいて、勝敗の判定を行う。この勝敗判定は一般的なジャンケンの勝敗判定と同様に行うことができる。勝敗判定により、勝敗が決定した場合は（ステップS1809において「YES」）、ステップS1810に移行する。一方、勝敗が決定しない場合は（ステップS1809において「NO」）、ステップS1811に移行する。勝敗が決定しない場合とは、所謂「あいこ」の場合である。

10

【0129】

続くステップS1810では、勝敗判定により、敗者となったキャラクタの対応するアイコン衝突値（2006、2007及び2008のいずれか）を「1」更新する。例えば、図19の状態アイコン群が衝突した場合には、2Pが「チョキ」で負けたこととなるので、テーブル2000ではプレーヤ2の側の「チョキ」のアイコン衝突値2007を0から1に更新する。その後、ステップS1812に移行する。

【0130】

続くステップS1811では、勝敗判定により「あいこ」となった手に対応するアイコン衝突値（2006、2007及び2008のいずれか）を「1」更新する。例えば、「グー」であいことなった場合には、テーブル2000ではプレーヤ1の側の「グー」のアイコン衝突値2006を1から2に更新し、プレーヤ2の側の「グー」のアイコン衝突値2006を0から1に更新する。その後、ステップS1812に移行する。

20

【0131】

続くステップS1812では、アイコン衝突値のいずれかが所定の閾値Th3と一致したか否かを判定する。Th3は例えば3と設定することができる。この場合、サポートキャラクタが存在しないアイコンは2回の負け或いはあいこにより、閾値Th3と一致し、サポートキャラクタが存在するアイコンは3回の負け或いはあいこにより、閾値Th3と一致することとなる。

30

【0132】

もし、閾値Th3と一致するアイコン衝突値が存在する場合は（ステップS1812において「YES」）、ステップS1813に移行する。一方、閾値Th3と一致するアイコン衝突値が存在しない場合は（ステップS1812において「NO」）、ステップS1814に移行する。

【0133】

ステップS1813では、アイコン衝突値が閾値と一致したアイコンを画面上から消去する。消去の際の表示方法は、例えば、該アイコンが破壊されたように表示することができる。これにより、アイコンが破壊された側のプレーヤが敗者となり、破壊した側のプレーヤが勝者と決定され、本変身ジャンケン処理を終了し、図13の処理に戻る。

40

【0134】

ステップS1814では、アイコン衝突値が更新されたアイコンの表示を修正する。例えば、アイコンにひびが入ったような表示を行うことができる。これにより、後1回同じ手で負けた場合には、最終的な勝負に負けることをプレーヤに通知することができる。この表示例を図21に示す。図21では、負けたチョキアイコンにヒビ2101が重畳表示されている。なお、このようなヒビ2101は、後1回負ければ、破壊される場合にのみ表示しても良い。その後、ステップS1805に戻って処理を継続する。

【0135】

以上の本実施形態では、選択ボタンの操作に応じて互いに接近する方向にアイコン群が移動し、接触時の先頭アイコンの内容に基づいて個別の勝敗を決定し、同一アイコンで所

50

定回数負けた場合にミニゲーム全体としての勝敗を決する変身ジャンケンを行うことができる。この変身ジャンケンでは、サポートキャラクタが存在するアイコンについては、負け、或いは、あいこの許容回数が、サポートキャラクタが存在しないアイコンよりも多いため、相手方の入力内容を考慮しながら、自己の選択するボタンを決定し、ゲームを行うことができる。よって、単なるジャンケンゲームとしての楽しみ方に留まらず、対戦相手との駆け引きや心理戦を行いながら、ゲームを楽しむことができる。

【 0 1 3 6 】

[第 3 の実施形態]

次に、第 3 の実施形態では、ステップ S 1 3 1 2 における「手裏剣ジャンケン処理」の詳細について説明する。図 2 2 は、本実施形態に対応する変身ジャンケン処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示すフローチャートに対応する処理は、R A M 1 0 2 に読み出された内部記憶装置 1 1 0 に記憶されているゲーム用プログラム 1 1 1 を C P U 1 0 1 が実行することにより実現される。

【 0 1 3 7 】

図 2 2 において、まずステップ S 2 2 0 1 では、イベント画面を表示する。このイベント画面の一例を図 2 3 に示す。図 2 3 において、画面 2 3 0 0 には、キャラクタ画像 2 3 0 1 と 2 3 0 2 とが表示されている。このキャラクタ画像 2 3 0 1 と 2 3 0 2 とは、ゲーム用データ 1 1 2 に含まれている。また画面 2 3 0 0 の下方には、アイコン群 2 3 0 3 と 2 3 0 4 とが表示されている。各アイコン群には、「グー」、「チョキ」、「パー」の 3 種類のアイコンがそれぞれ含まれている。各プレーヤは、3 種類のうち 1 種類のアイコンを選択することができ、選択されたアイコンは選択マーク 2 3 0 5 及び 2 3 0 6 により識別可能となっている。選択マーク 2 3 0 5 及び 2 3 0 6 の移動、即ち選択の切り替えは、選択ボタン 1 0 3 a 乃至 1 0 3 c を操作することにより行うことができる。例えば、「パー」のアイコンを選択したい場合には、選択ボタン 1 0 3 c を操作すればよい。

【 0 1 3 8 】

また、各プレーヤに割り当てられるキャラクタ及びアイコン群を識別するために、プレーヤの識別表示 2 3 0 7 及び 2 3 0 8 が画面 2 3 0 0 の下部に表示されている。図 2 3 の場合、キャラクタ 2 3 0 1、アイコン群 2 3 0 3 及び選択マーク 2 3 0 5 は、P l a y e r 1 (2 3 0 7) に割り当てられ、キャラクタ 2 3 0 2、アイコン群 2 3 0 4 及び選択マーク 2 3 0 6 は P l a y e r 2 (2 3 0 8) に割り当てられている。本実施形態では、第 1 のプレーヤが第 2 のプレーヤと対戦する場合について説明するところ、第 1 のプレーヤが P l a y e r 1 に割り当てられ、第 2 のプレーヤが P l a y e r 2 に割り当てられる。なお、第 1 及び第 2 のプレーヤのいずれか一方を C P U 1 0 1 が代わりに担当してもよい。また、キャラクタ 2 3 0 1 及び 2 3 0 2 のそれぞれに与えられた体力値は、体力メーター 2 3 0 9 及び 2 3 1 0 により画面上に示される。

【 0 1 3 9 】

また、テーブル 8 0 0 の陣形の情報に従い、手裏剣ジャンケンに割り当てられているサポートキャラクタが存在する場合には、アイコン群 2 3 0 3、2 3 0 4 と関連づけて、サポートキャラクタのアイコン 2 3 1 1 が表示される。すなわち、テーブル 8 0 0 に登録されている、(関連付けデータであるところの陣形 I D による) 陣形位置 8 0 3 に基づき、サポートキャラクタが現在実行中のミニゲーム (手裏剣ジャンケン) と関連付けられているかを判断しており、ここに関連付け判断手段が実現されている。図 2 3 では、P l a y e r 1 側のチョキアイコンに、サポートキャラクタ C のアイコン 2 3 1 1 が付随表示されている。このようにしてサポートキャラクタが付随するアイコンは、あいこの場合でも勝利と判定されるようになっている。また、他のアイコンと比べて単位時間当たりの移動速度が増加させてもよい。このようにして、サポートキャラクタが現在実行中のミニゲーム (手裏剣ジャンケン) に関連付けられていると判断されたとき、実行中のミニゲームにおいてプレーヤを優遇する処理を行なう優遇手段が実現されている。

【 0 1 4 0 】

図 2 3 のような画面が表示され、イベントとしての対戦ゲームが開始されると (ステッ

10

20

30

40

50

プ S 2 2 0 2 において「 Y E S 」)、ステップ S 2 2 0 3 に移行して、プレーヤからの選択ボタン 1 0 3 a 乃至 1 0 3 c のいずれかのボタン操作を受けつける。受け付けたボタンの種別は R A M 1 0 2 内で保持される。

【 0 1 4 1 】

続くステップ S 2 2 0 4 では、選択されたボタンの種別に応じて、選択マーク 2 3 0 5 を、アイコン群 2 3 0 3 や 2 3 0 4 における対応するアイコン位置に表示する。例えば、プレーヤがチョコボタン 1 0 3 b を選択した場合には、図 2 3 に示すように、アイコン群 2 3 0 3 におけるチョコのアイコン位置に選択マーク 2 3 0 5 が表示される。他のアイコンについても同様である。

【 0 1 4 2 】

その後、ステップ S 2 2 0 5 では、更に選択ボタン 1 0 3 a 乃至 1 0 3 c のいずれかのボタン操作を受けつける。ステップ S 2 2 0 6 では、R A M 1 0 2 内に保持されているステップ S 2 2 0 3 で受け付けたボタンの種別が、ステップ S 2 2 0 5 で選択を受け付けたボタンの種別と同一であるか否かを判定する。もし、同一でなければ、ステップ S 2 2 0 4 に戻って、選択マーク 2 3 0 5 を対応するアイコン位置に表示する。一方、同一であれば、ステップ S 2 2 0 7 に移行する。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 2 0 7 では、選択されたアイコンを相手方のアイコン群めがけて移動させる際の、目標位置を決定する。本実施形態では、目標位置の設定の仕方には 2 通りがある。これらの使い分けは、相手方で選択されたアイコンが、自分のアイコン群めがけて既に移動してきているか否か、即ち、相手方が先発で、自分が後発であるか否かに基づいて行う。

【 0 1 4 4 】

もし、相手方のアイコンがまだ移動開始しておらず、自分が先発となる場合には、ステップ S 2 2 0 5 で選択されたアイコンの種別が優勢となる相手方のアイコンの初期の表示位置を目標位置とする。例えば、「チョコアイコン」がステップ S 2 2 0 5 で選択された場合は、チョコが優勢となる対象である「パーアイコン」の初期の表示位置を目標位置とする。

【 0 1 4 5 】

このような目標位置の設定について、図 2 4 に一例を示す。図 2 4 (a) 及び (b) は、P l a y e r 1 及び 2 のアイコン群 2 3 0 3 及び 2 3 0 4 に含まれる各アイコンの目標位置を示す図である。例えば、図 2 4 (a) において、アイコン群 2 3 0 3 に含まれる「グーアイコン」の目標位置は、アイコン群 2 3 0 4 に含まれる各アイコンの初期の表示位置のうち「チョコアイコン」の位置となる。また、図 2 4 (b) において、アイコン群 2 3 0 4 に含まれる「パーアイコン」の目標位置は、アイコン群 2 3 0 3 に含まれる各アイコンの初期の表示位置のうち「グーアイコン」の位置となる。このようにして、選択されたアイコンが優勢となる相手方アイコンの初期表示の位置が、移動時の目標位置として設定される。ここで、初期表示の位置とは、アイコン群 2 3 0 3 及び 2 3 0 4 のいずれかのアイコンが移動を開始する以前の表示状態における各アイコンの表示位置をいう。

【 0 1 4 6 】

なお、各アイコンの初期表示位置は、図 2 4 (c) に示すように、座標を設定して座標値として予め設定しておくことができる。各座標値は、自己のアイコンの位置を特定する座標値であると共に、該アイコンが目標位置となった場合には、目標位置を表す座標値となる。その後にアイコンが移動する場合も、図 2 4 (c) の座標を利用して表示位置を座標値で特定することができる。

【 0 1 4 7 】

次に、相手方のアイコンが先発である場合(即ち、既に移動を開始している場合)には、当該相手方のアイコン自体が目標位置となる。相手方のアイコン自体は、上述のように、図 2 4 (a) 及び (b) の 6 パターンのいずれかの軌道を利用して移動することとなるので、当該軌道上のアイコンと衝突表示されるように目標位置を設定する。本実施形態で

10

20

30

40

50

は、アイコンの衝突か否かは、各アイコンの中心位置の距離が予め定められた値（ d_2 ）に一致したか否かで判定される。そこで、後発のアイコンの目標位置は、該後発アイコンの移動開始後、所定時間経過後に先発アイコンが到達する位置から d_2 離れた位置とする。ここでの所定時間は、先発アイコンが移動開始してから目標位置に到達するまでの所要時間に応じて設定可能であり、該所要時間が 1 秒の場合には、例えば 30 ms とすることができる。

【0148】

ステップ S 2 2 0 7 において目標位置が決定すると、ステップ S 2 2 0 8 において、該目標位置を目指してアイコンの移動を開始する。このとき、選択マーク 2 3 0 5 が付随して移動してもよい。また、移動速度は、先発アイコンの場合は、初速度を v_0 として、目標位置到達まで一定としてもよいし、あるいは、目標位置に近づくにつれて増加させてもよい。増加方法としては、例えば、指数関数的に増加させることができる。また、移動速度はある程度高速なものとし、移動開始から目標位置到達まで数秒あるいは 1 秒以内を要するように設定することができる。これは、先に選択を行ったプレイヤーが不利とならないようにするためである。また、後発アイコンの場合は、上記の所定時間で目標位置に到達するのに必要な速度が設定される。

【0149】

また、サポートキャラクタが付随するアイコンについては、移動速度をサポートキャラクタが付随しない他のアイコンの速度 v に対して所定の重み付けを行って、速度を増加させることができる。図 2 3 の例では、Player 1 側のチョキアイコンには、サポートキャラクタ C が付随しているので、Player 1 側のチョキアイコンの移動速度は、他のアイコンに比べて速く設定される。例えば、他のアイコンの速度 v に対して、1.2 ~ 1.5 の重み付けを行うことができる。但し、この重み付けの値は一例であって、任意に設定することができる。

【0150】

ステップ S 2 2 0 8 において移動が開始されると、併せてアイコンの表示位置（座標値）の算出も開始され、算出された表示位置が RAM 1 0 2 に保存される。なお、表示位置は、アイコンの中心に関してのみ求めておけばよい。

【0151】

ステップ S 2 2 0 9 では、移動しているアイコンが衝突表示されるか否かを判定する。この衝突表示の判定は、例えば、移動中の各アイコンの中心位置の距離が上記予め定められた値 d_2 に一致したか否かにより行うことができる。もし、衝突表示されないと判定された場合には（ステップ S 2 2 0 9 において「NO」）、ステップ S 2 2 1 0 に移行する。

【0152】

ステップ S 2 2 1 0 では、RAM 1 0 2 に保存されている表示位置の情報に基づいて、目標位置に到達したアイコンが存在するか否かを判定する。なお、ここでの目標到達したアイコンの判定は、ステップ S 2 2 0 9 で衝突判定を行っているため、先発アイコンに関するものに限られる。目標到達したアイコンが存在しない場合には（ステップ S 2 2 1 0 において「NO」）、ステップ S 2 2 0 9 に戻る。一方、目標到達したアイコンが存在する場合は、ステップ S 2 2 1 1 に移行する。

【0153】

ステップ S 2 2 0 9 において衝突表示されると判定された場合（ステップ S 2 2 0 9 において「YES」）、ステップ S 2 2 1 2 に移行して勝敗判定を行う。ここでの勝敗判定は、通常のジャンケンルールに従う。また、アイコンが衝突表示される場合の一例を図 2 5 に示している。ここでは、Player 1 側から「チョキアイコン」2 5 0 1 が、Player 2 側の「パーアイコン」2 5 0 3 を目指して移動している時に、Player 2 側からの「グーアイコン」2 5 0 2 が衝突する場合を示している。

【0154】

続くステップ S 2 2 1 3 では、ジャンケン勝敗判定の結果に基づいて、判定対象となっ

10

20

30

40

50

た所定のアイコンを画面上から消去する。まず、勝敗が決定した場合には、敗者側のアイコンを画面 2 3 0 0 から消去する。

【 0 1 5 5 】

図 2 5 の場合、「チョコアイコン」2 5 0 1 が敗者となるので、画面 2 3 0 0 から消去される。また、勝敗が決定しない場合、すなわち「あいこ」の場合には、両方のアイコンが画面 2 3 0 0 から消去される。但し、「あいこ」となったアイコンにサポートキャラクタが付随している場合（図 2 5 のチョコアイコンのような場合）には、サポートキャラクタの存在する側のアイコンを勝者と判定する。なお、両アイコンにサポートキャラクタが付随する場合には、通常の「あいこ」と同様に扱う。

【 0 1 5 6 】

勝者側が、後発アイコンである場合、該アイコンは新たに目標設定を行う。この目標位置は、相手方のアイコン群における該アイコンが優勢となるアイコン位置である。この例を図 2 6 に示す。

【 0 1 5 7 】

図 2 6 では、後発アイコンであったアイコン 2 5 0 2 がジャンケン勝敗判定で勝利し、その後に、新たな目標位置として位置 2 6 0 2 を設定する様子を示す。矢印 2 6 0 1 は、アイコン 2 5 0 2 の現在位置から、目標位置までの軌道を示す。点線で示したアイコン 2 6 0 2 は、アイコン 2 5 0 2 が目標位置まで移動した際の様子を示している。

【 0 1 5 8 】

次に、ステップ S 2 2 1 4 では、アイコン消去の後に一定期間が経過したか否かを判定する。もし一定期間が経過していない場合には（ステップ S 2 2 1 4 において「NO」）、ステップ S 2 2 1 5 に移行して、目標到達アイコンが存在するか否かを判定する。一方、一定期間が経過した場合には（ステップ S 2 2 1 4 において「YES」）、ステップ S 2 2 1 6 に移行する。

【 0 1 5 9 】

ここで、ステップ S 2 2 1 2 の勝敗判定において勝敗が決定し、ステップ S 2 2 1 3 で敗者側のアイコンのみが消去された場合、一定期間が経過する前に、勝者側のアイコンが目標位置に到達することとなる。一方、「あいこ」となって両アイコンが消滅した場合には、一定期間が経過した後、ステップ S 2 2 1 6 に移行する。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 2 2 1 5 において目標到達アイコンがあると判定されれば（ステップ S 2 2 1 5 において「YES」）、ステップ S 2 2 1 1 に移行する。また、ステップ S 2 2 1 6 では、ステップ S 2 2 1 3 において消去されたアイコンと同一アイコンを対応するアイコン群に補充する。例えば、図 1 9 に示すアイコン 1 9 0 1 は勝敗判定の結果に従い消去されるが、一定期間経過後、アイコン群 2 3 0 3 に補充される。アイコンを補充した後、ステップ S 2 2 0 3 に移行する。即ち、本実施形態では、アイコンが一旦消去されると、一定時間経過して消去アイコンが補充されるまで、新たなボタン操作を受け付けないこととしている。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 2 2 1 1 では、目標に到達したアイコンを有する側のプレーヤを勝者として、手裏剣ジャンケンにおける勝敗を決定し、本処理を終了して、図 1 3 に戻る。

【 0 1 6 2 】

なお、上記においては、ステップ S 2 2 0 3 において最初にボタン操作受付後、ステップ S 2 2 0 5 で次のボタン操作を受けつけたことを条件としてアイコン移動を開始させるかの判定を行っているが、最初にボタン操作を受けつけた後、一定期間操作を受けつけない場合は、その時点で選択マーク 2 3 0 5 が位置するアイコンについて、強制的にステップ S 2 2 0 7 以降の処理を行ってもよい。

【 0 1 6 3 】

以上のように本実施形態では、選択ボタンの操作に応じて画面上を高速で移動するアイコンが、先に相手側の陣地に到達したかに基づいて勝敗を決定することができる。また、

10

20

30

40

50

移動の途中で、２つのアイコンを衝突させ、ジャンケンルールに従った勝敗判定を行う。サポートキャラクタが付随するアイコンについては、移動速度を他のアイコンよりも増加させると共に、「あいこ」の場合でも勝利判定を行う。これにより、単純に先にアイコンを動かしたプレイヤーが勝利することとならず、ゲームの遊戯性を高めることができる。

【 0 1 6 4 】

以上の処理（例えば上記実施形態では図２、図４、図１０、図１３、図１５、図１８及び図２２に示すフローチャートに従った処理、及び、必要なゲーム用データ）をプログラムとしてＣＤ－Ｒ、ＲＯＭやＤＶＤ－ＲＯＭ、ＭＯ等の記憶媒体に記憶させ、この記憶媒体に記憶されているプログラムをコンピュータにより読み出させる（インストール、もしくはコピーさせる）ことで、このコンピュータは以上の処理を行うことができる。よって、このようなプログラム及び記憶媒体も本発明の範疇にあることは明白である。

10

【図面の簡単な説明】

【 0 1 6 5 】

【図１】発明の実施形態に対応するゲーム装置１００の基本構成を示す図である。

【図２】発明の実施形態に対応する処理の一例を示すフローチャートである。

【図３】発明の実施形態に対応するマップ画面の一例を示す図である。

【図４】発明の実施形態に対応するカード情報読込処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】発明の実施形態に対応するキャラクタテーブルのデータ構成の一例を示す図である。

20

【図６】発明の実施形態に対応するカード情報読込用画面の一例を示す図である。

【図７】発明の実施形態に対応する陣形情報テーブルのデータ構成の一例を示す図である。

【図８ａ】発明の実施形態に対応する陣形を説明するための図面である。

【図８ｂ】発明の実施形態に対応するテーブル８００のデータ構成の一例を示す図である。

【図９】発明の実施形態に対応する陣形画面の一例を示す図である。

【図１０】発明の実施形態に対応するイベント処理における操作受付処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１】発明の実施形態に対応するメインゲームを実行するためのイベント画面の一例を示す図である。

30

【図１２】発明の実施形態に対応するメインゲームの画面表示を行うための情報を登録するデータテーブルの一例を示す図である。

【図１３】発明の実施形態に対応するイベント処理における勝敗判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１４】発明の実施形態に対応するアイコン群１１０４と１１０５とがメーター１１０３上で衝突した状態の一例を示す図である。

【図１５】発明の第１の実施形態に対応するあいこ処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６】発明の第１の実施形態に対応するあいこイベントスタート表示の画面表示の一例を示す図である。

40

【図１７】発明の第１の実施形態に対応するあいこ処理実行時の画面表示の一例を示す図である。

【図１８】発明の第２の実施形態に対応する変身ジャンケン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１９】発明の第２の実施形態に対応する変身ジャンケン処理実行時の画面表示の一例を示す図である。

【図２０】発明の第２の実施形態に対応するテーブルのデータ構成の一例を示す図である。

【図２１】発明の第２の実施形態に対応する変身ジャンケン処理実行時の画面表示の他の

50

一例を示す図である。

【図 2 2】発明の第 3 の実施形態に対応する手裏剣ジャンケン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】発明の第 3 の実施形態に対応する手裏剣ジャンケン処理実行時の画面表示の一例を示す図である。

【図 2 4】発明の第 3 の実施形態に対応する目標位置の設定を説明するための図である。

【図 2 5】発明の第 3 の実施形態に対応するアイコンの衝突を説明するための図である。

【図 2 6】発明の第 3 の実施形態に対応する、後発アイコンの新たな目標位置の設定について説明する図である。

【符号の説明】

10

【 0 1 6 6 】

1 0 1 C P U

1 0 2 R A M

1 0 3 操作部

1 0 4 通信 I / F

1 0 5 R O M

1 0 6 表示部

1 0 7 サウンド処理部

1 0 8 スピーカ

1 0 9 バス

20

1 1 0 内部記憶装置

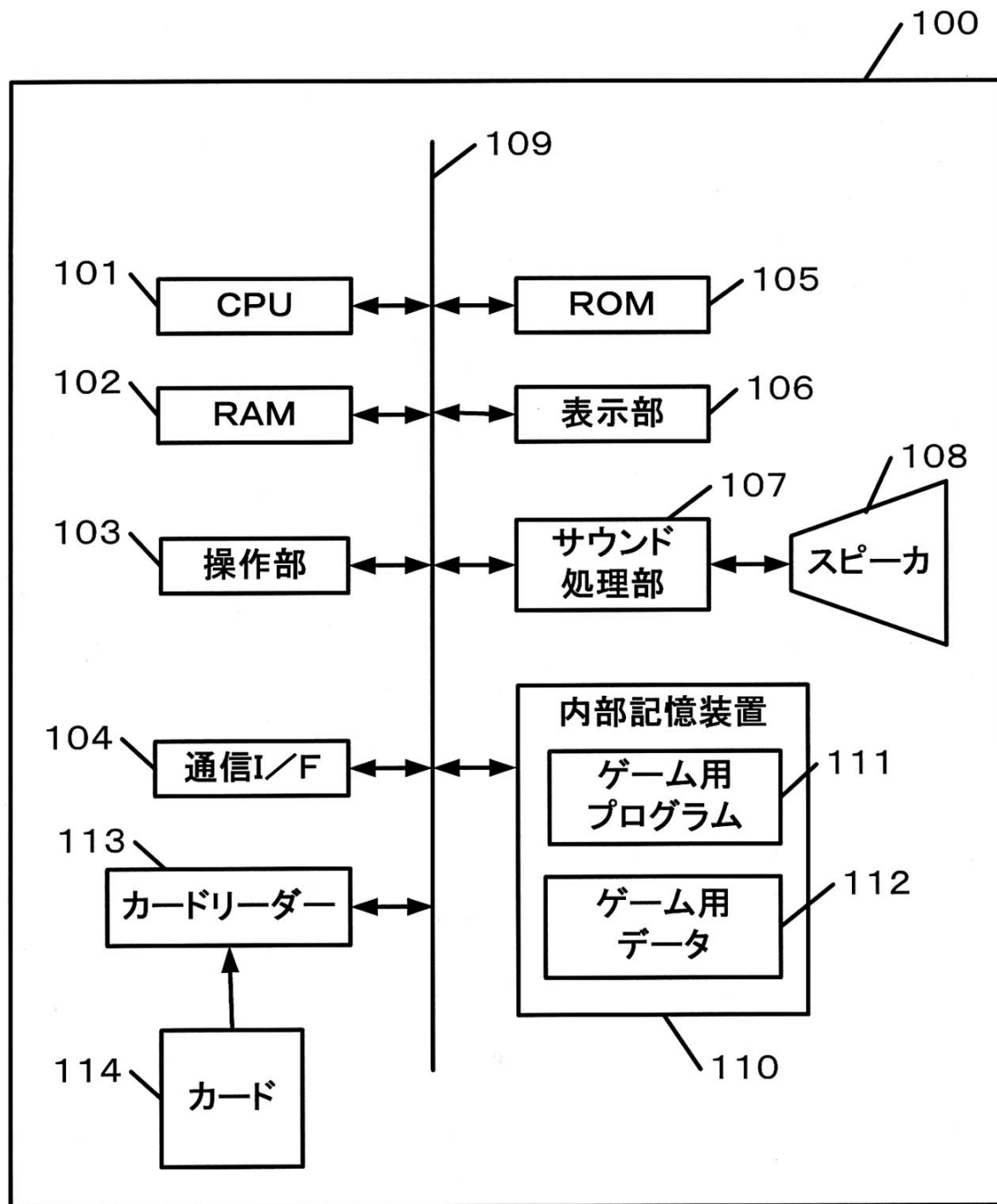
1 1 1 ゲーム用プログラム

1 1 2 ゲーム用データ

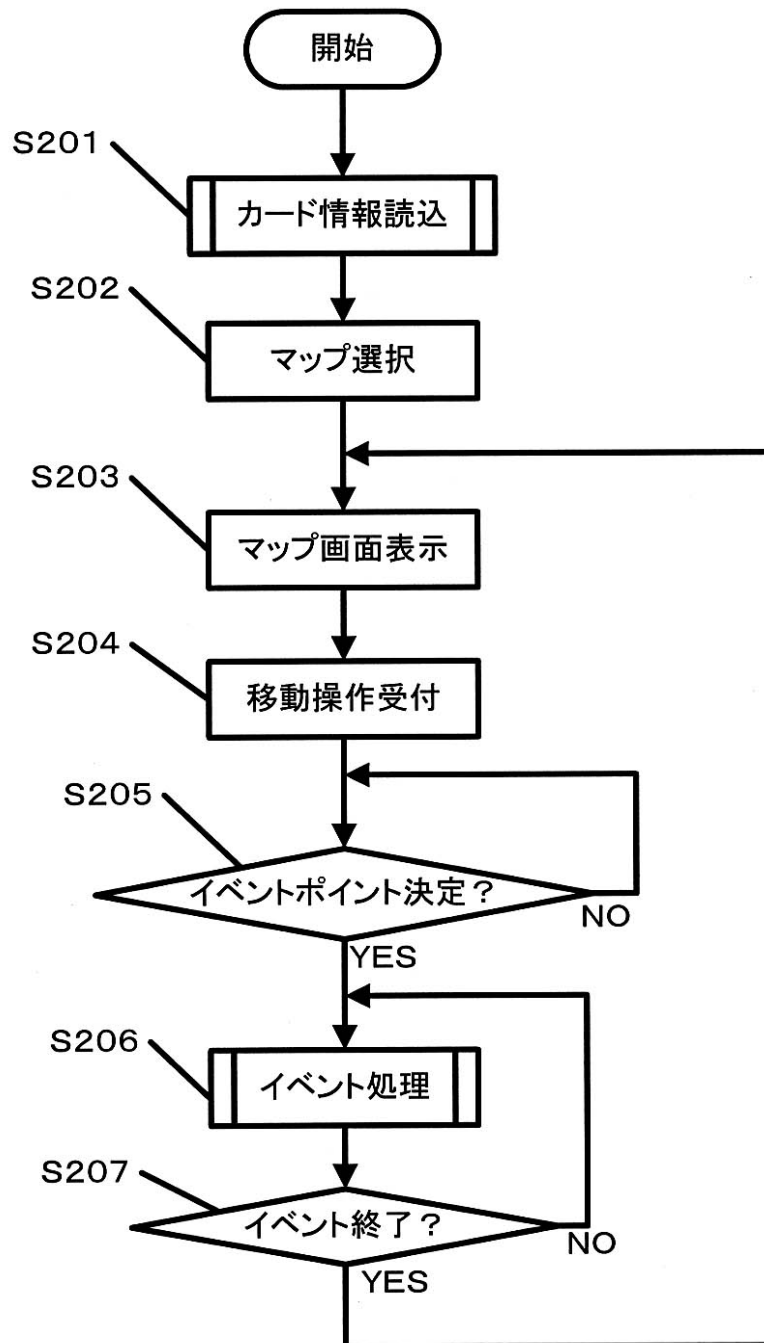
1 1 3 カードリーダー

1 1 4 カード

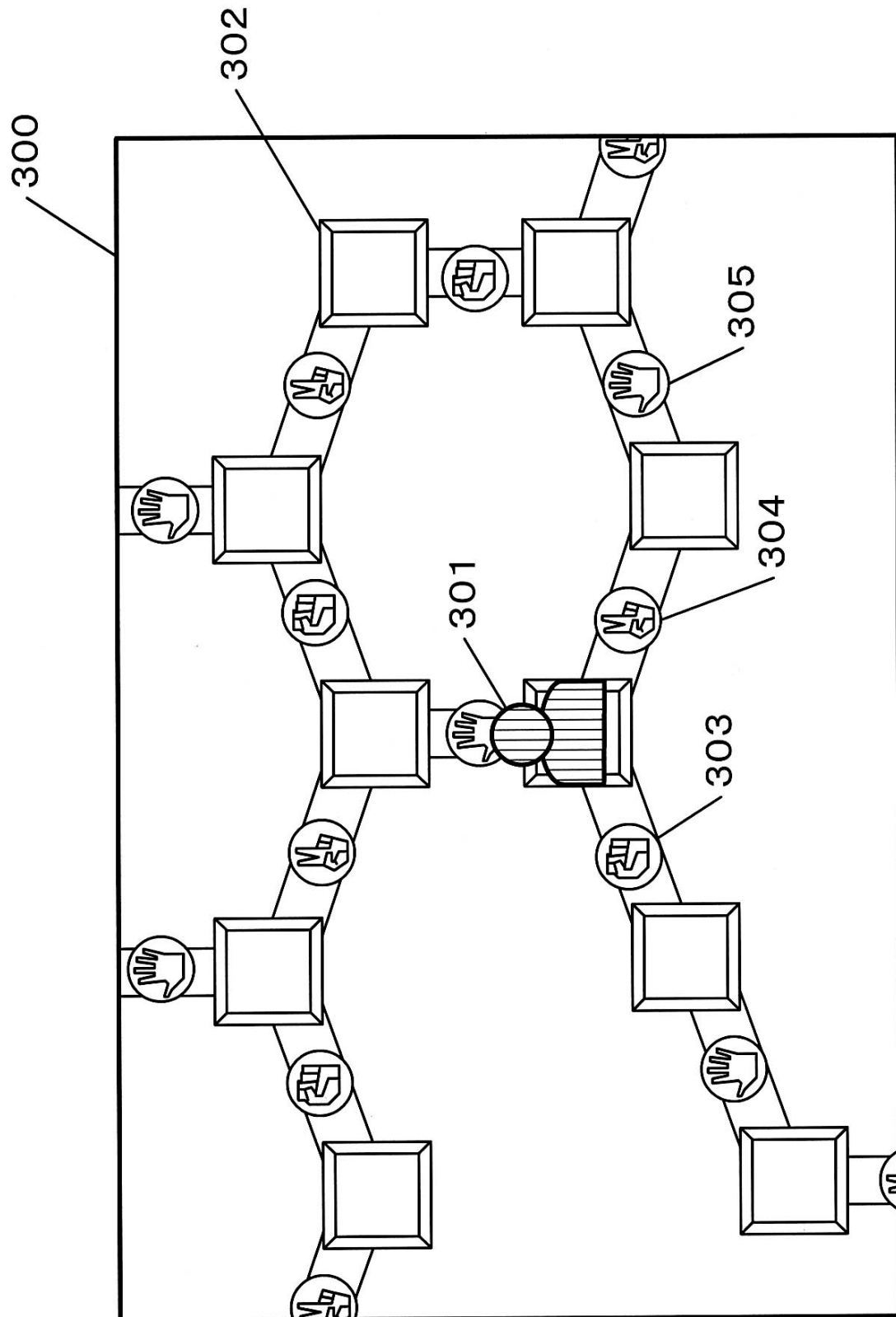
【図1】



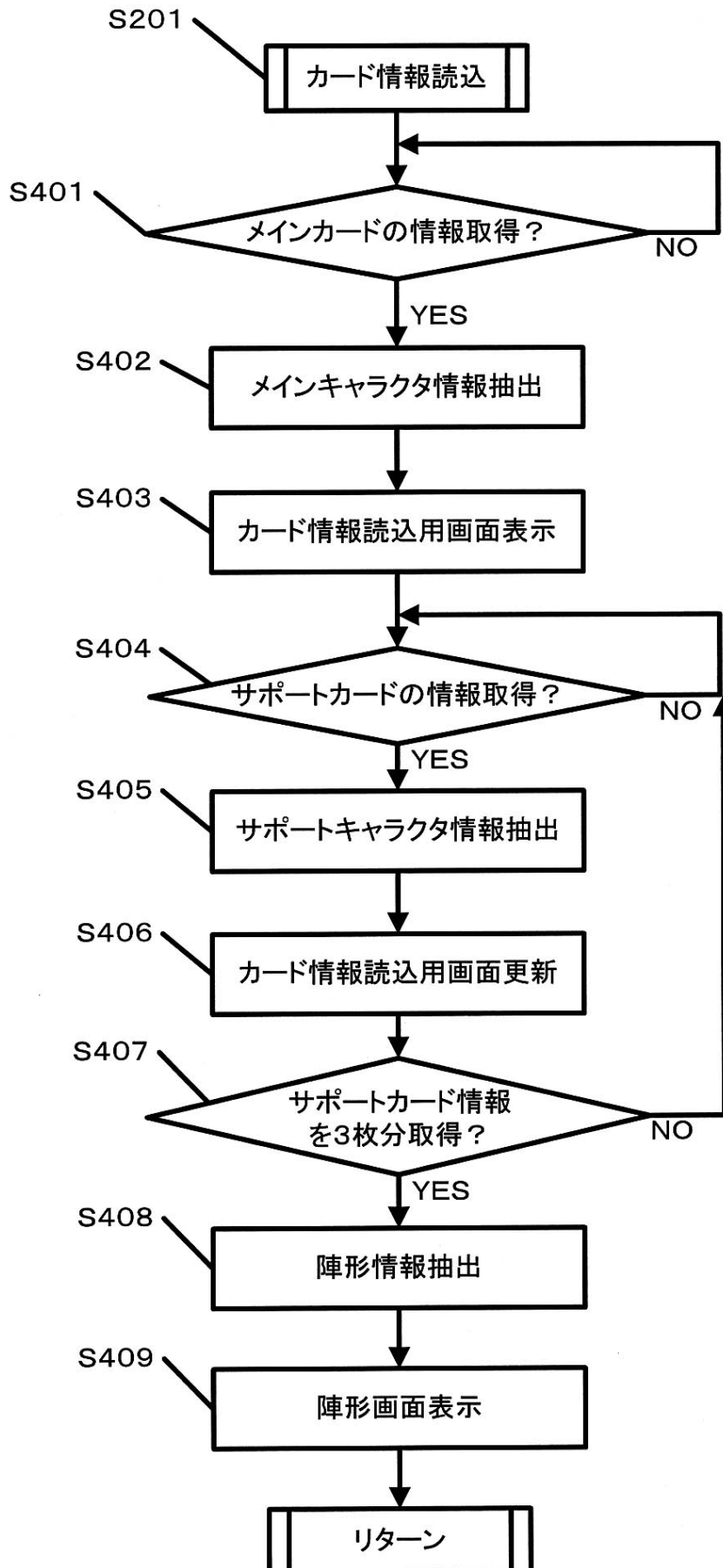
【図 2】



【図 3】



【図4】

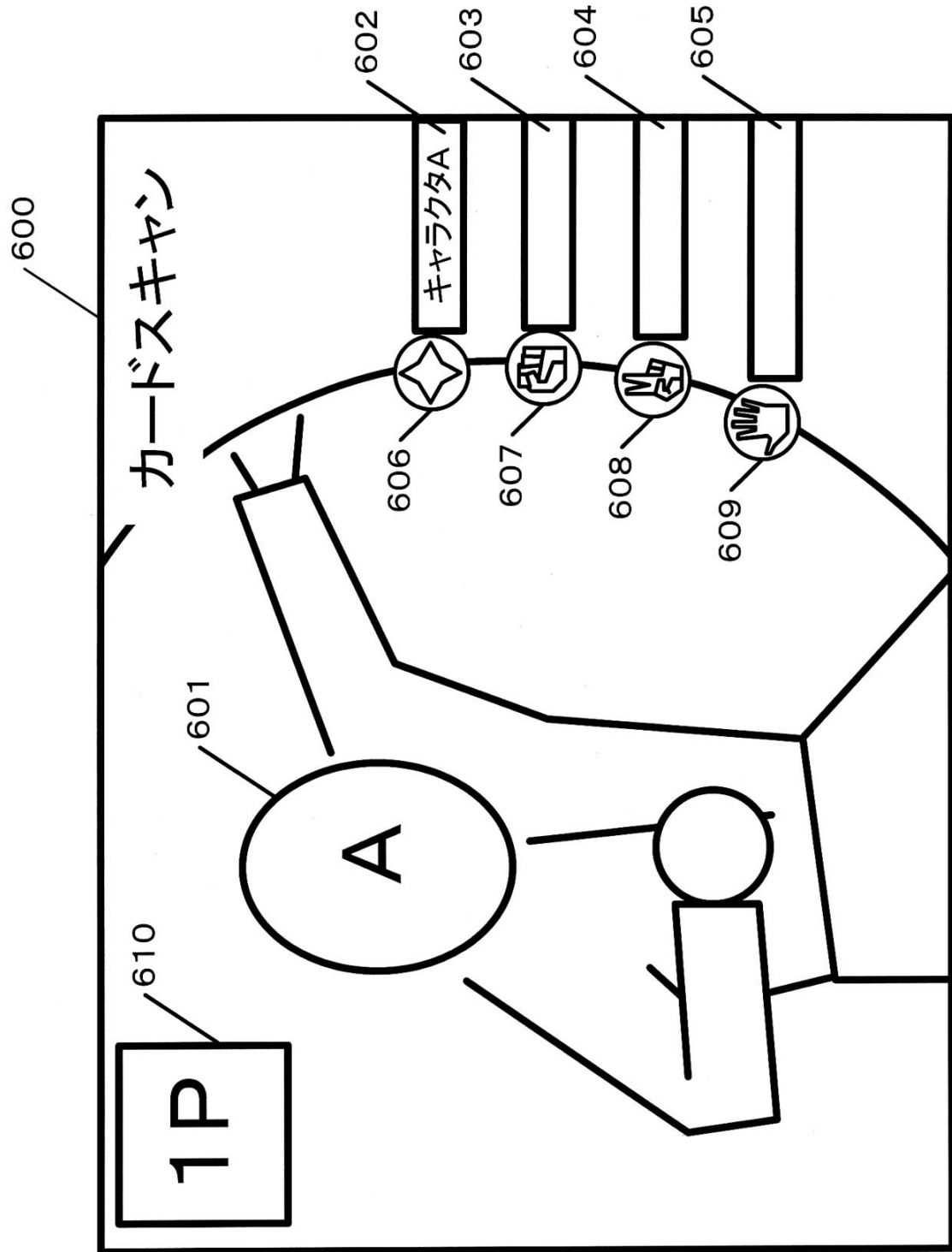


【図5】

500

| ID情報 | キャラクタ名 | 攻撃力 | 防御力 | 体力 | 陣形ID | キャラクタ画像 |
|------|--------|------|------|-------|------|------------|
| 1 | キャラクタA | 1000 | 1000 | 11800 | 001 | charaA.jpg |
| 2 | キャラクタB | 1500 | 1200 | 12400 | 002 | charaB.jpg |
| 3 | キャラクタC | 1200 | 1800 | 9800 | 003 | charaC.jpg |
| 4 | キャラクタD | 900 | 2200 | 19000 | 004 | charaD.jpg |
| . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . | . |

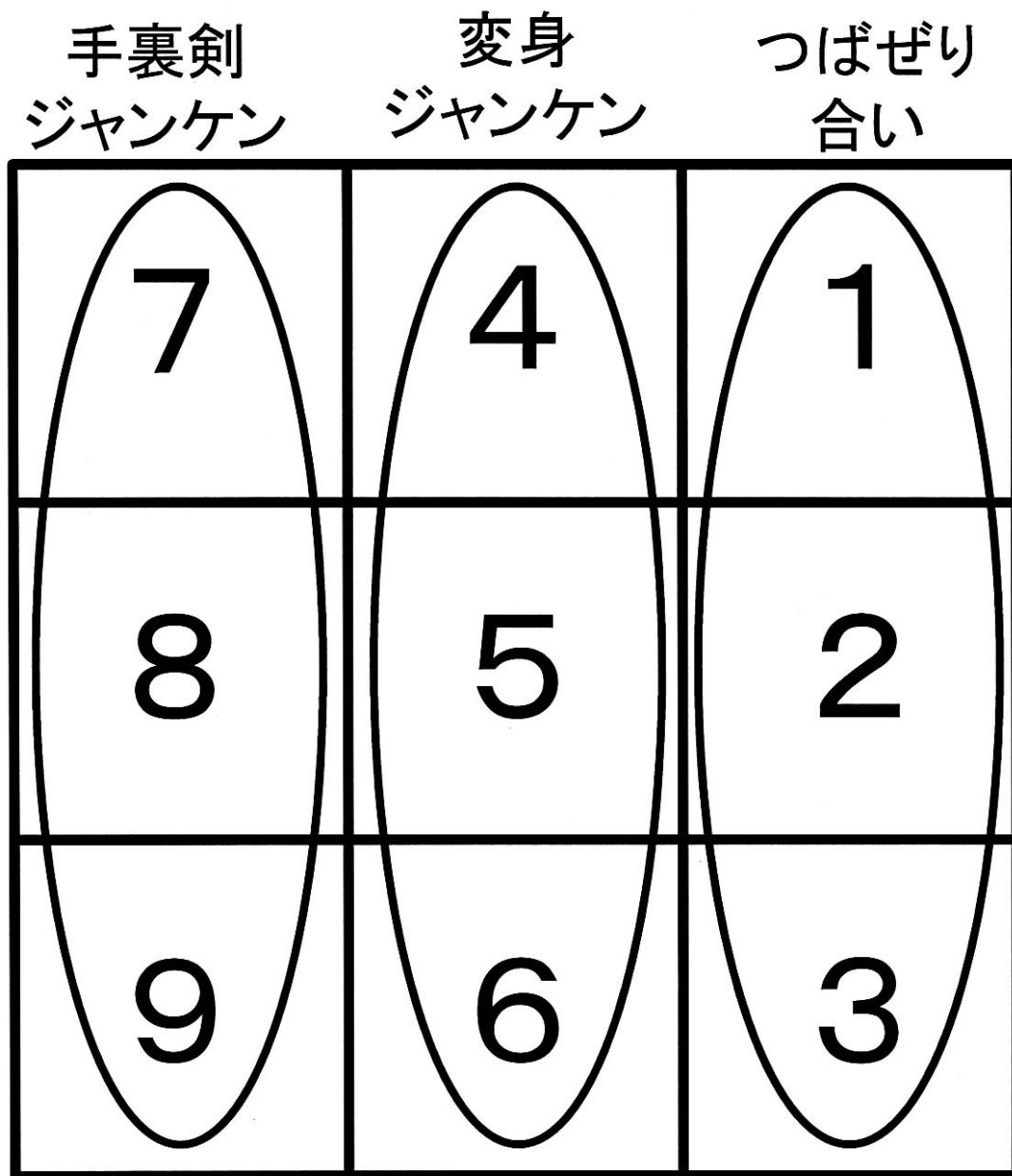
【図 6】



【図7】

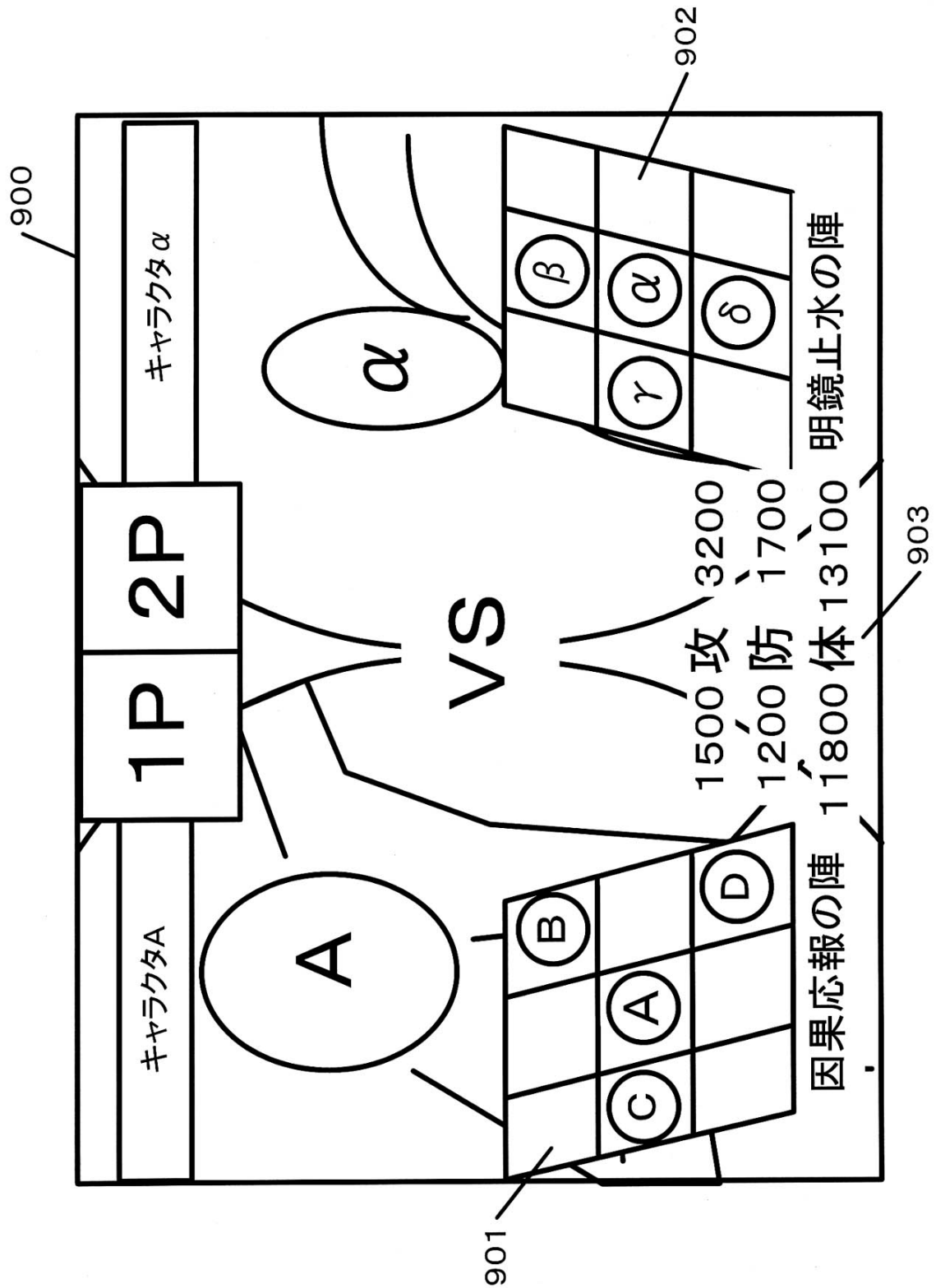
| 陣形ID | 陣形名 | 陣形配置 | 陣形ボーナス | | |
|------|--------|------|--------|-----|----|
| | | | 攻撃力 | 防御力 | 体力 |
| 001 | 因果応報の陣 | 5183 | 500 | 200 | 0 |
| 002 | 明鏡止水の陣 | 5426 | 200 | 0 | 0 |
| 003 | 生者必滅の陣 | 5134 | 500 | 0 | 0 |
| 004 | 大胆不敵の陣 | 2579 | 300 | 500 | 0 |
| . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . |
| . | . | . | . | . | . |

【図 8 a】

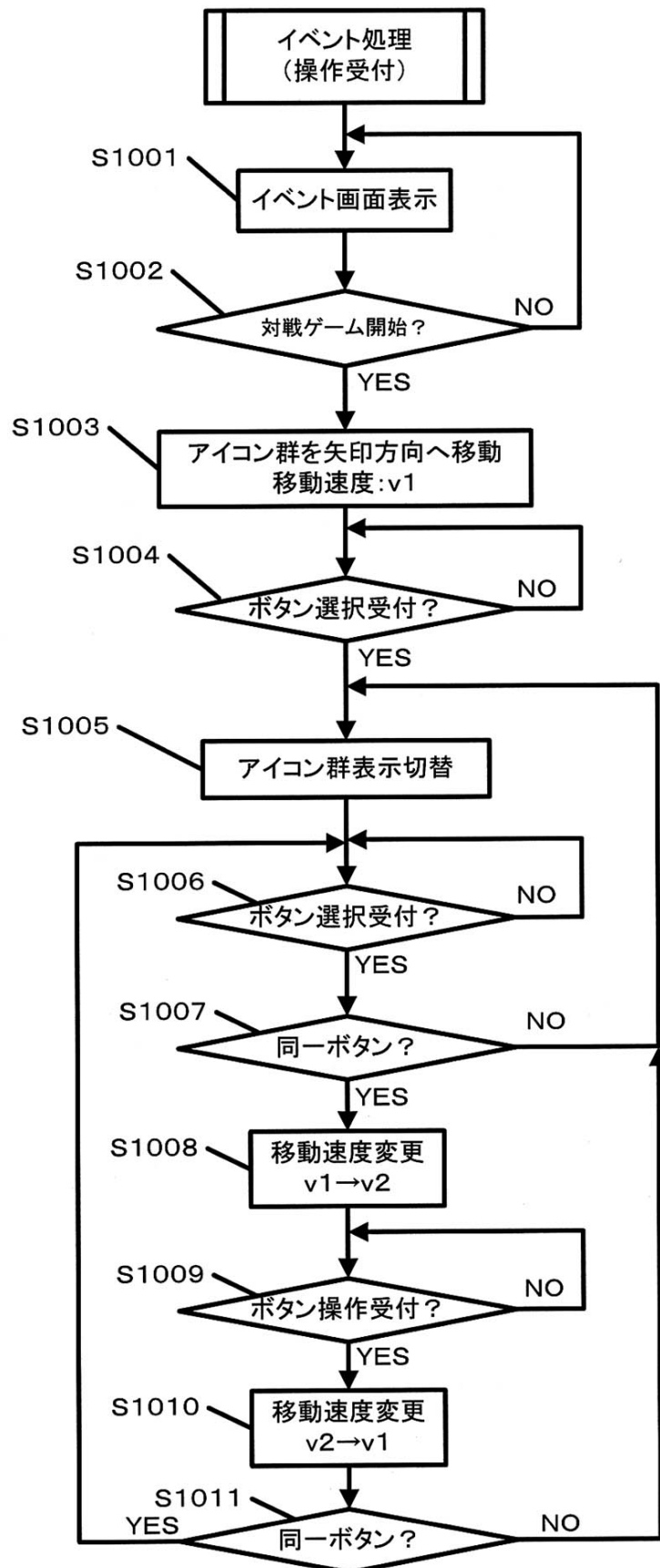


| プレイヤー | キャラクタ名 | 陣形配置 | サポートキャラクタ | |
|-------|--------|------|-----------|----------|
| | | | ゲー | チャッキー パー |
| 1 | キャラクタA | 5183 | キャラクタB | キャラクタC |
| 2 | キャラクタα | 5426 | キャラクタβ | キャラクタδ |

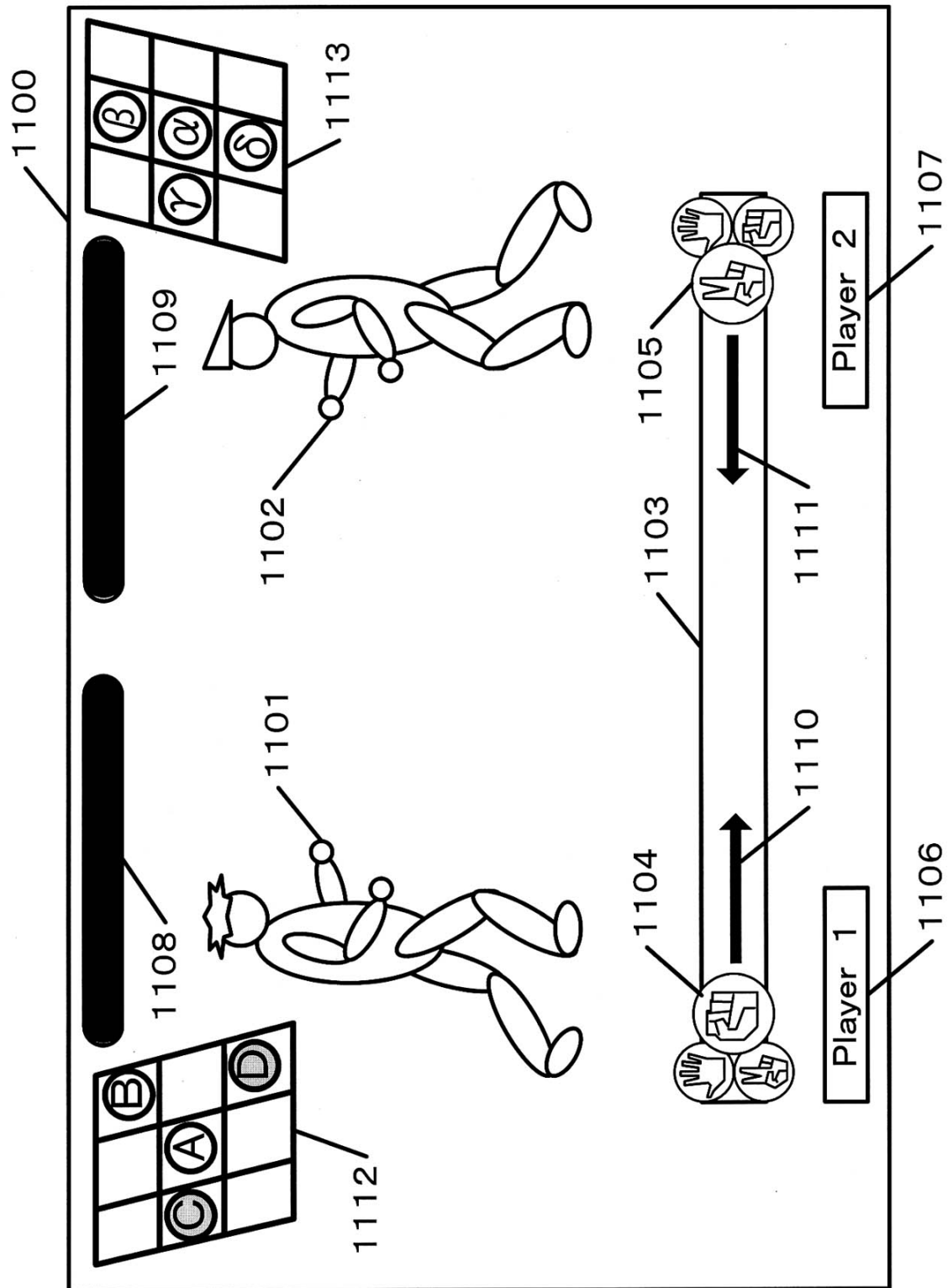
【図9】



【図 10】



【図 11】

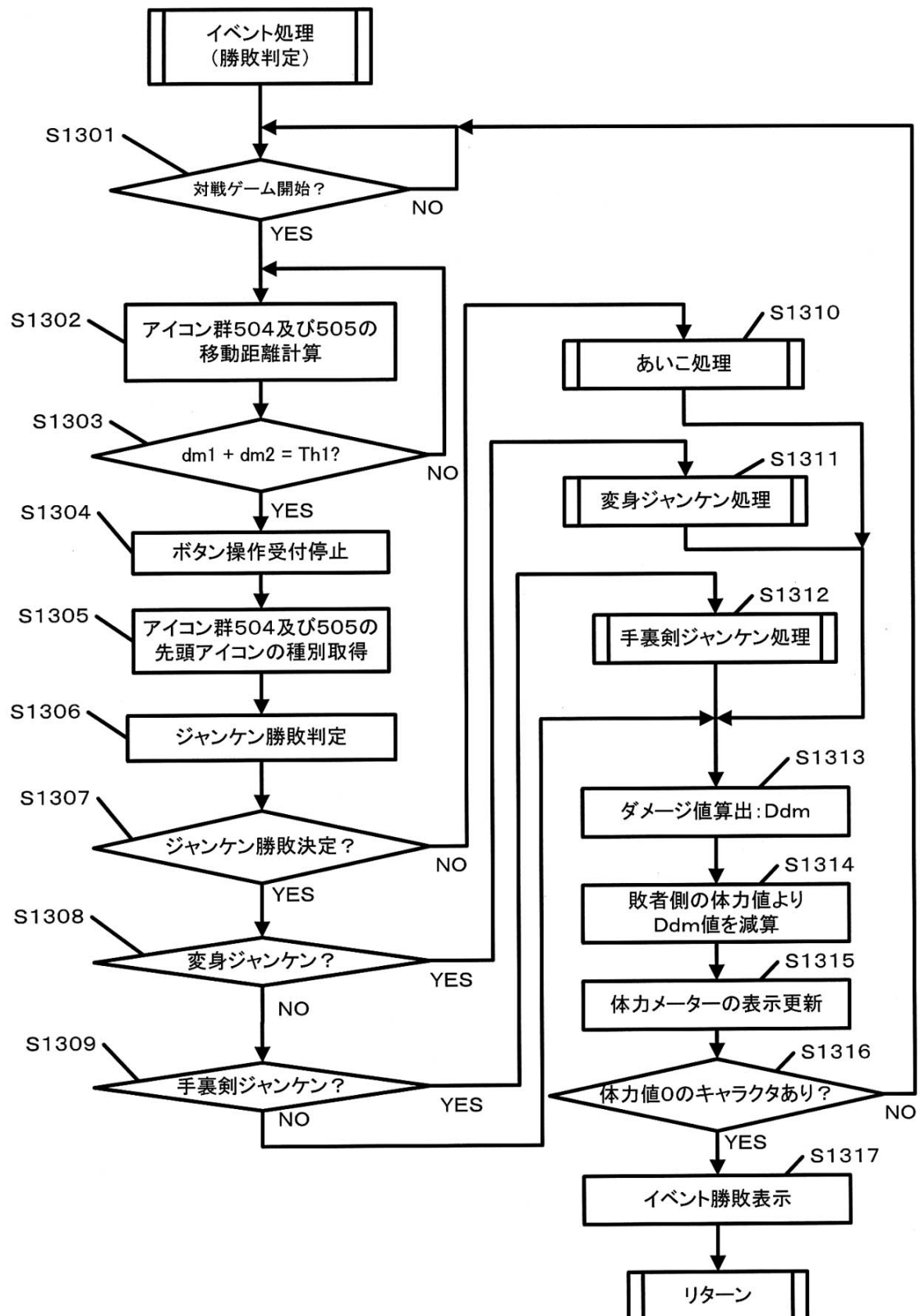


【図12】

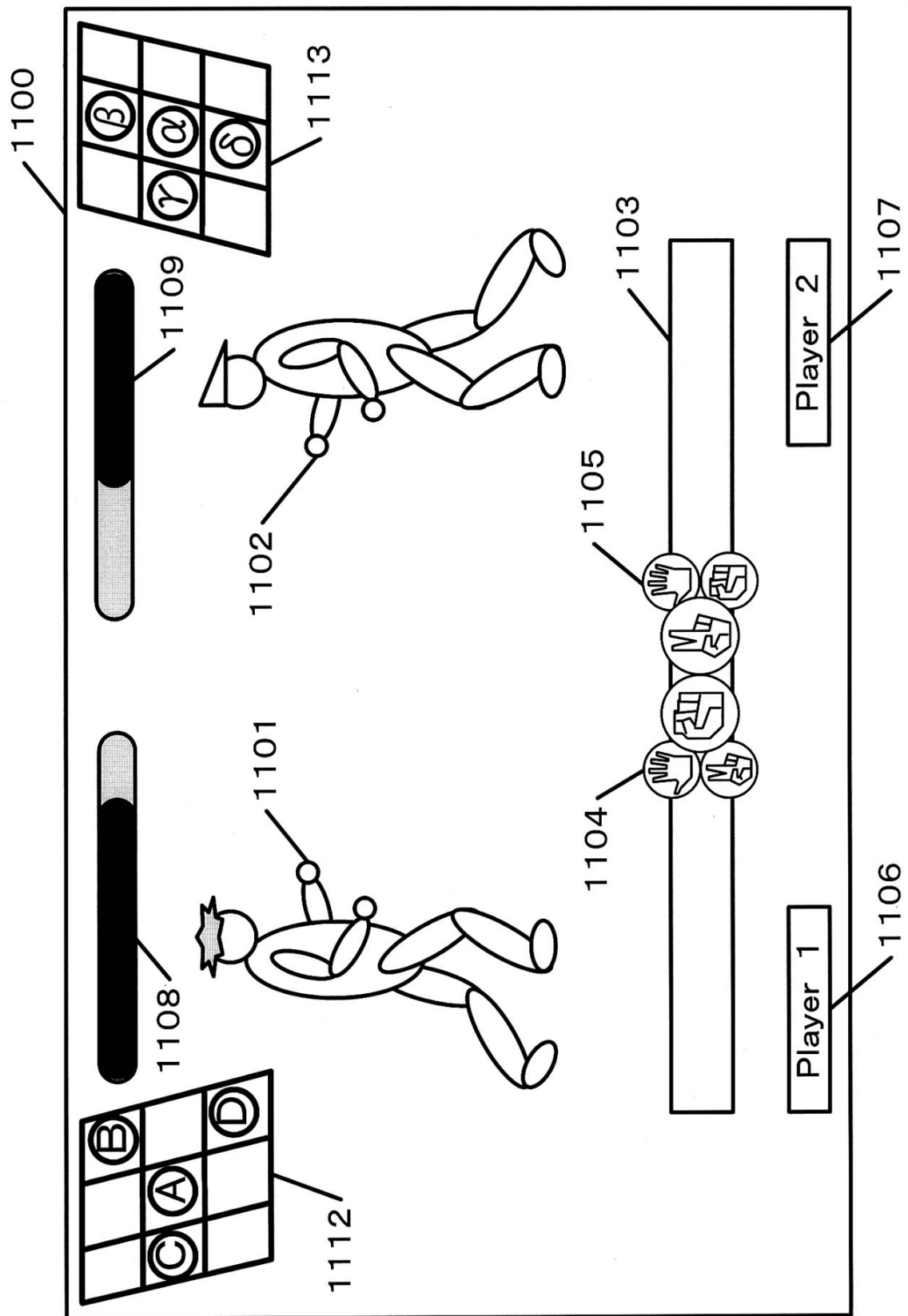
The diagram shows a table with 8 columns and 3 rows. Callout numbers point to specific elements: 1201 points to the first column header, 1202 to the second, 1203 to the third, 1204 to the fourth, 1205 to the fifth, 1206 to the sixth, 1207 to the seventh, and 1208 to the eighth. An arrow labeled 1200 points to the entire table structure.

| プレイヤー | キャラクター名 | 選択ボタン | 移動速度 | 移動距離 | 攻撃力 | 防御力 | 体力 |
|-------|---------|-------|------|------|------|------|-------|
| 1 | キャラクターA | ゲー | v1 | dm1 | 1500 | 1200 | 11800 |
| 2 | キャラクターα | チヨキ | v2 | dm2 | 3200 | 1700 | 13100 |

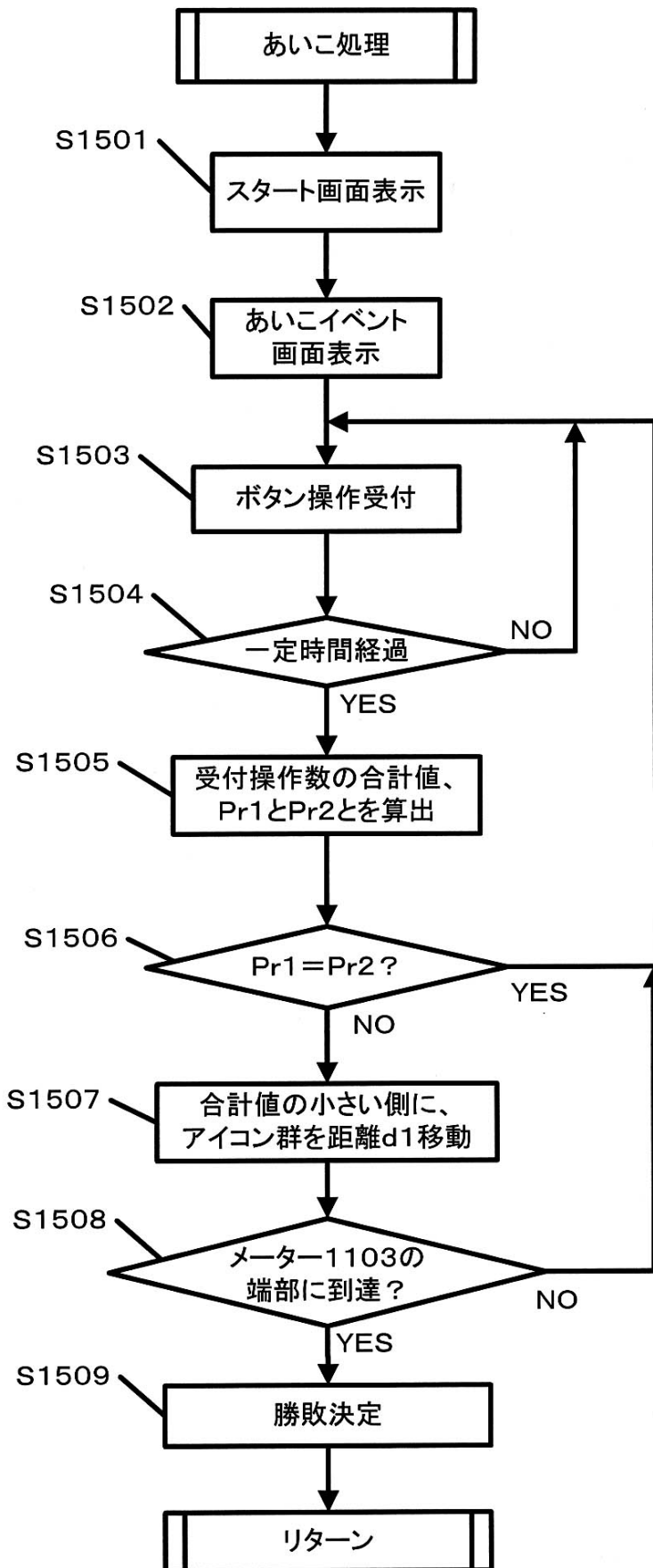
【図 13】



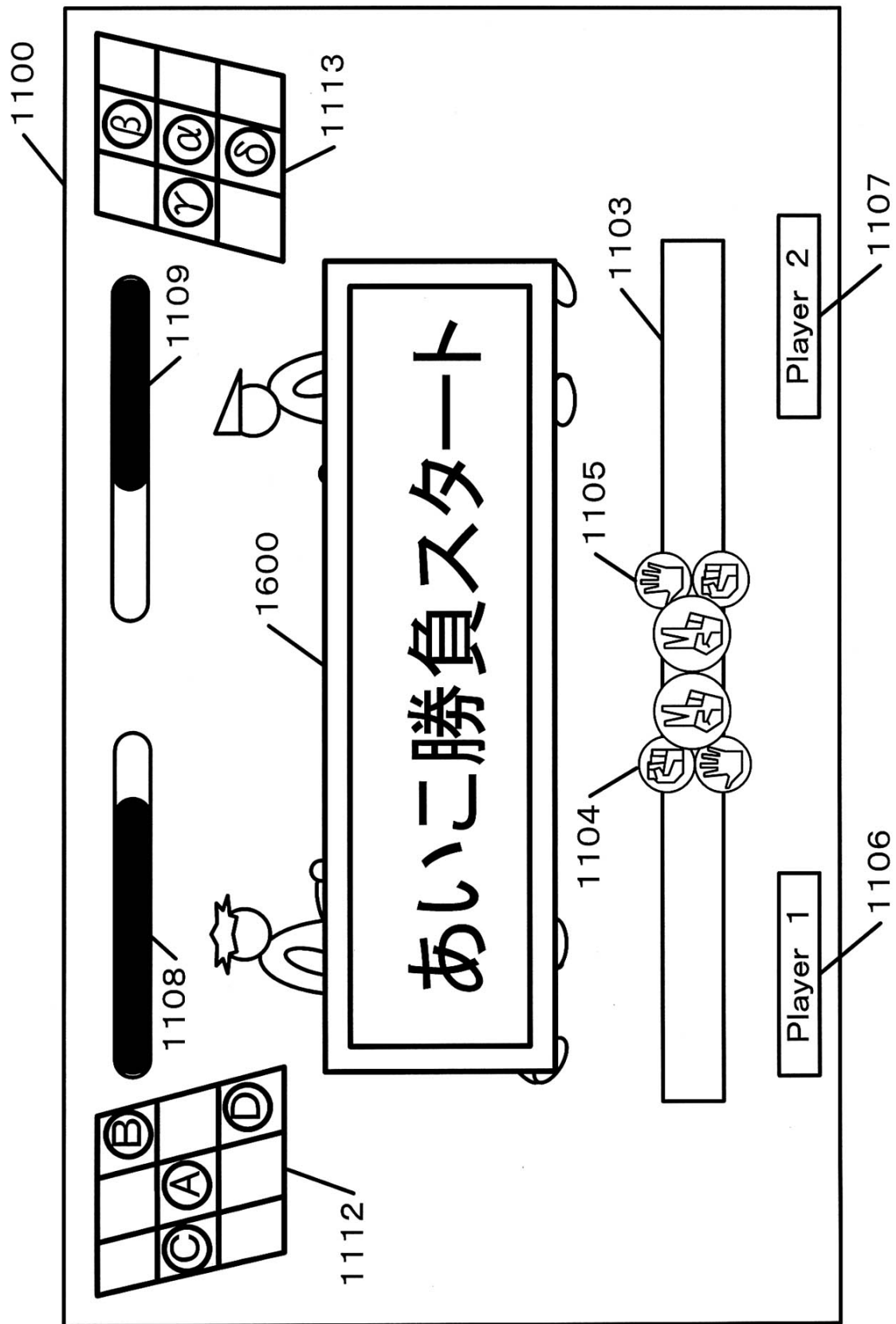
【図 14】



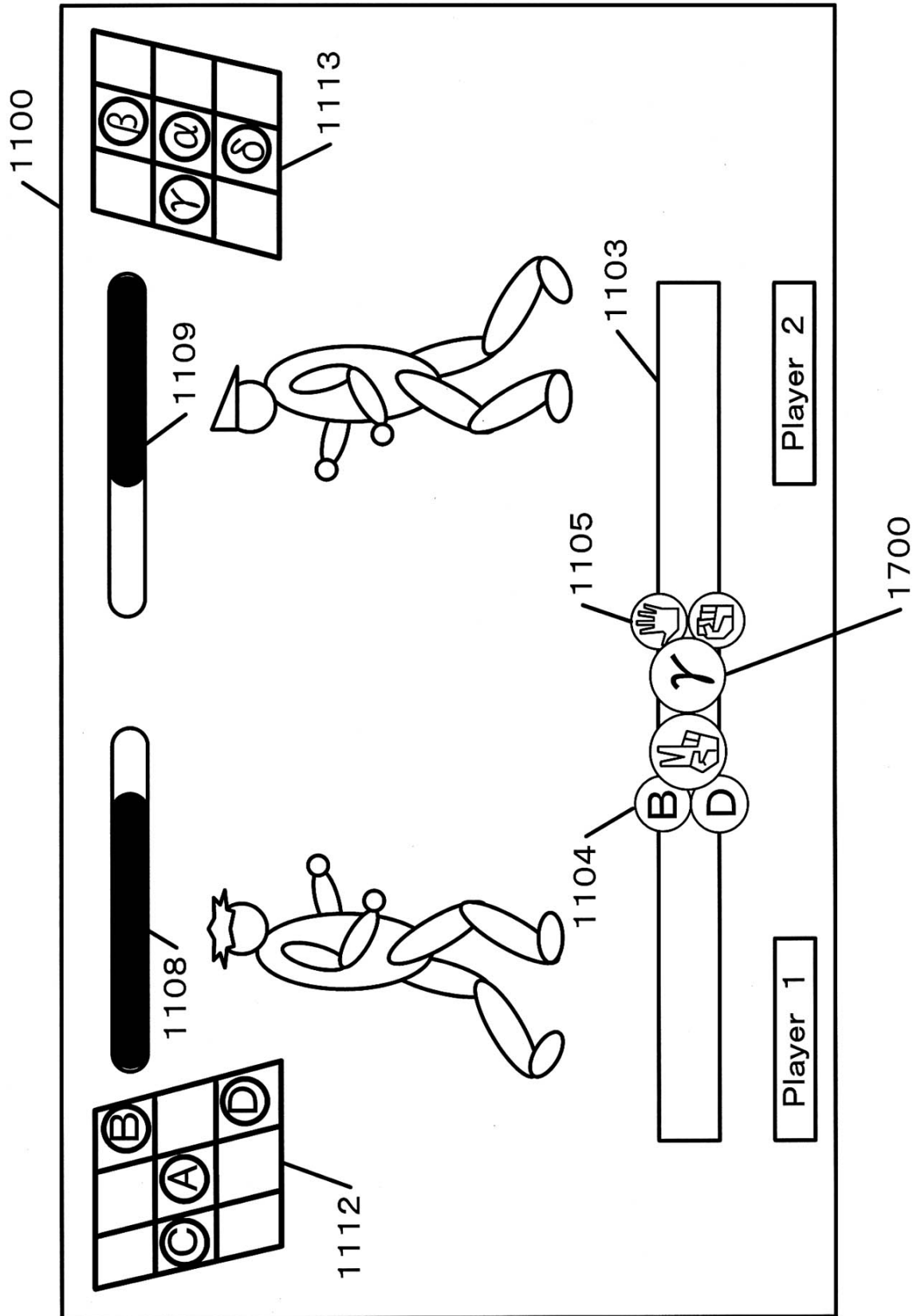
【図15】



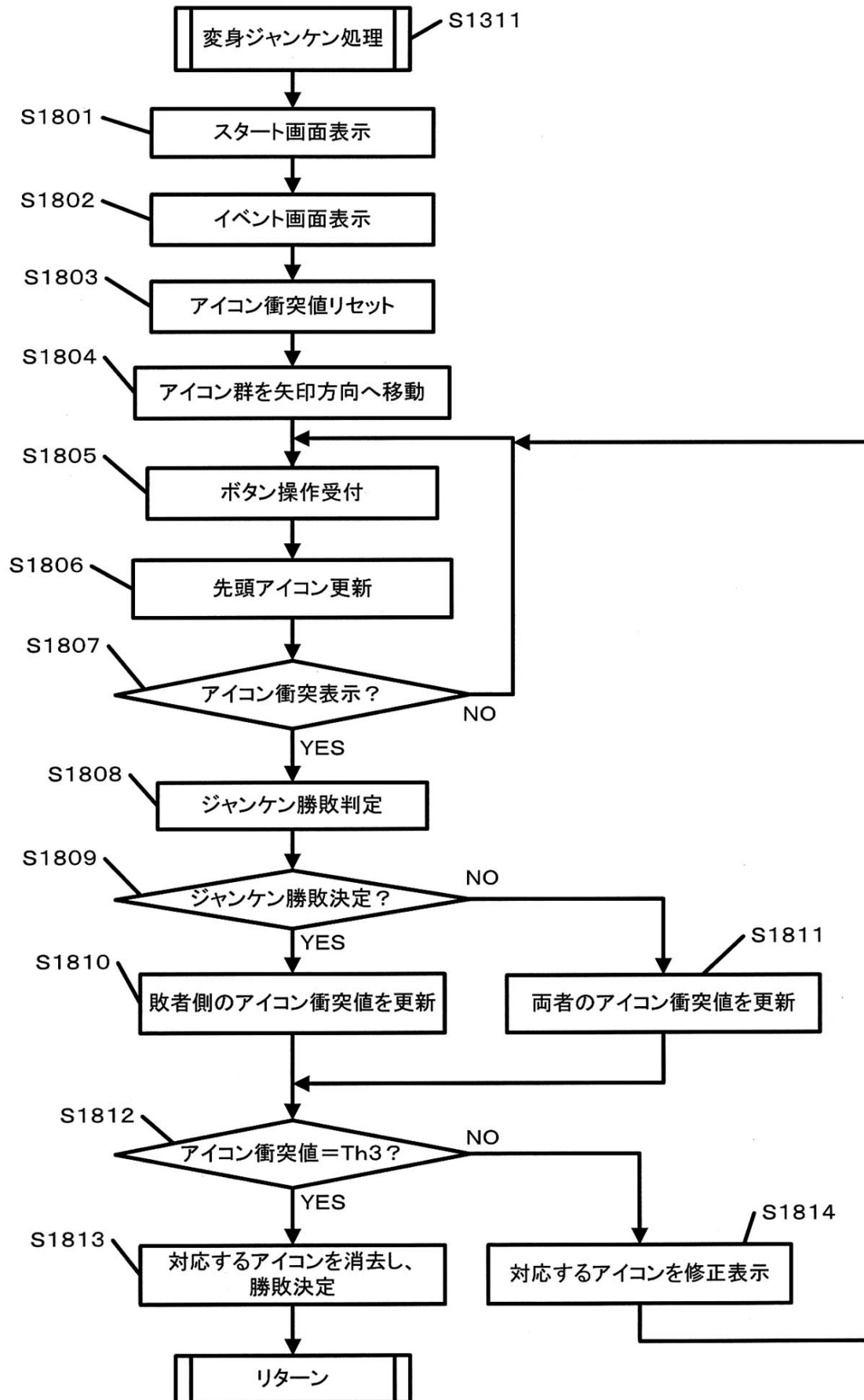
【図 16】



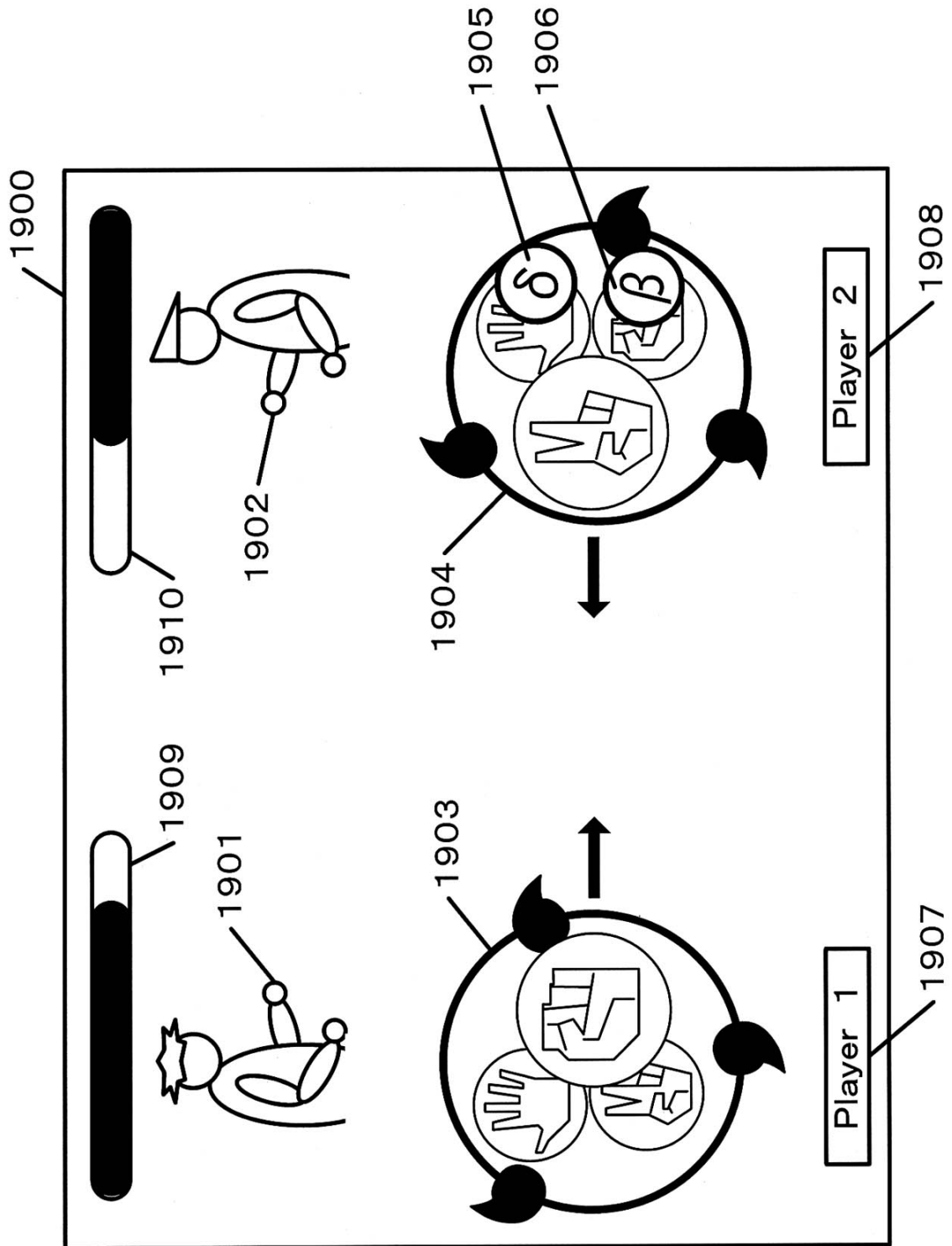
【図 17】



【図 18】



【図 19】

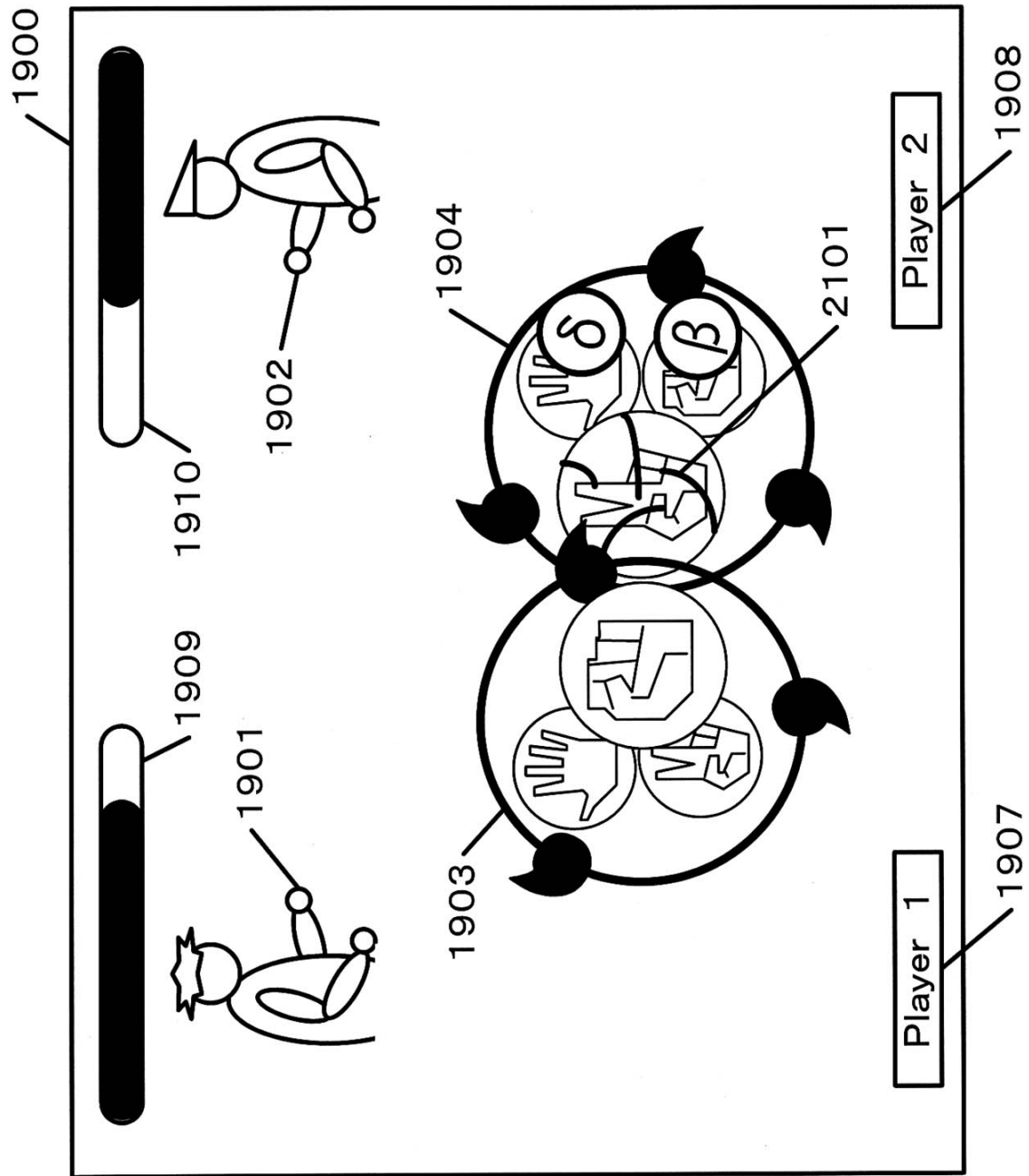


2000
↙

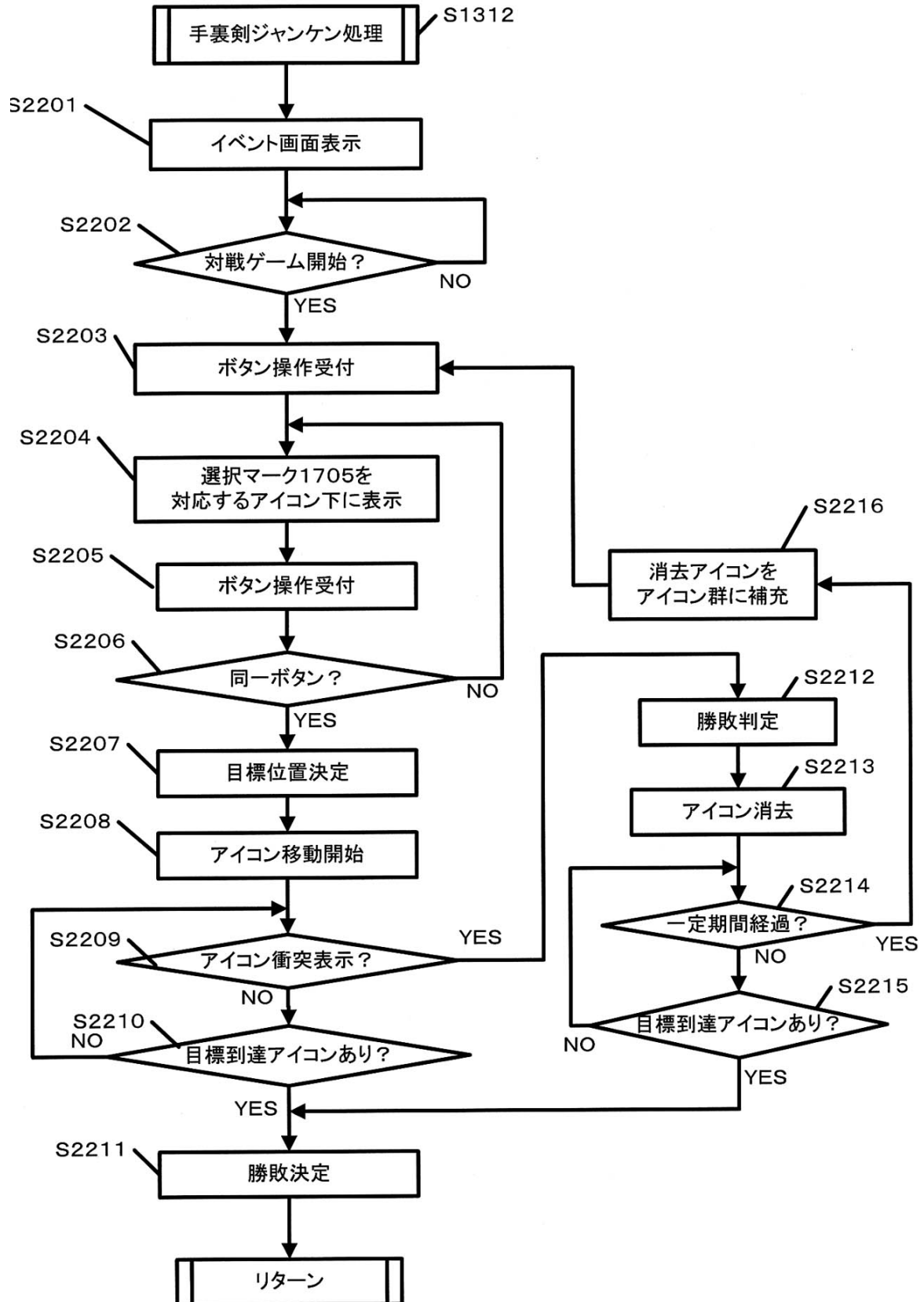
| プレイヤー | 2001 キャラクタ名 | 2002 選択ボタン | 2003 移動速度 | 2004 移動距離 | 2005 アイコン衝突突値 | | |
|-------|----------------|---------------|--------------|--------------|------------------|-----|----|
| | | | | | ゲー | チヨキ | パー |
| 1 | キャラクタA | ゲー | v1 | dm1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | キャラクタα | チヨキ | v1 | dm2 | 0 | 1 | 0 |

2007

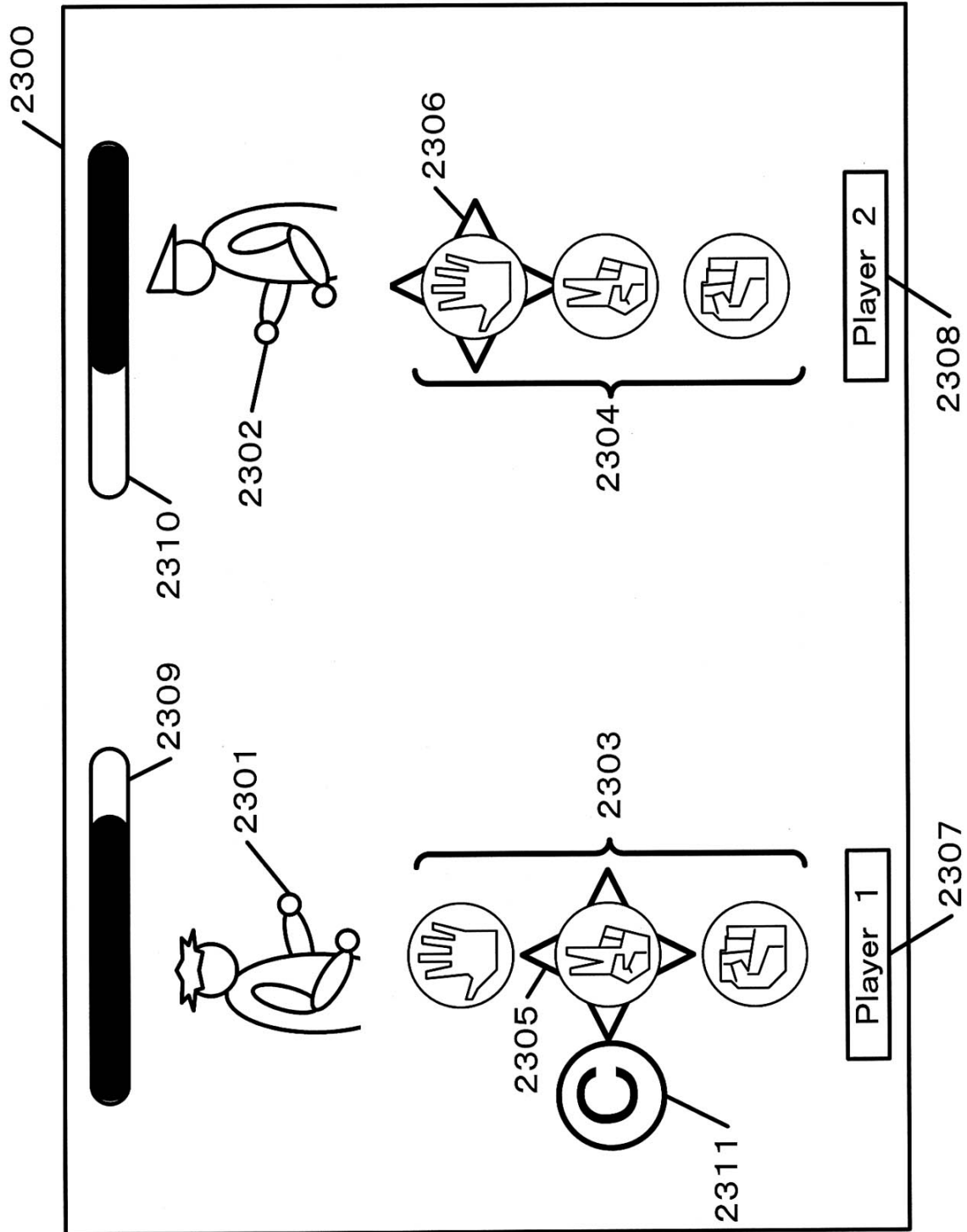
【図 21】



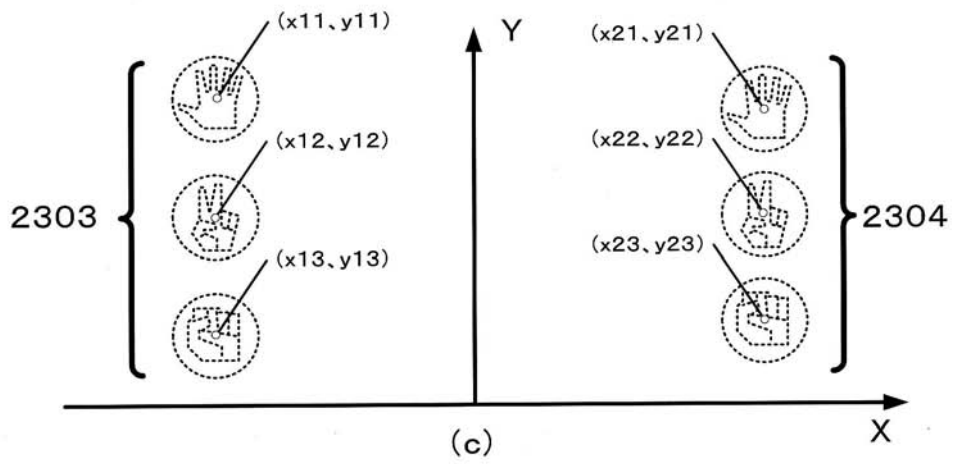
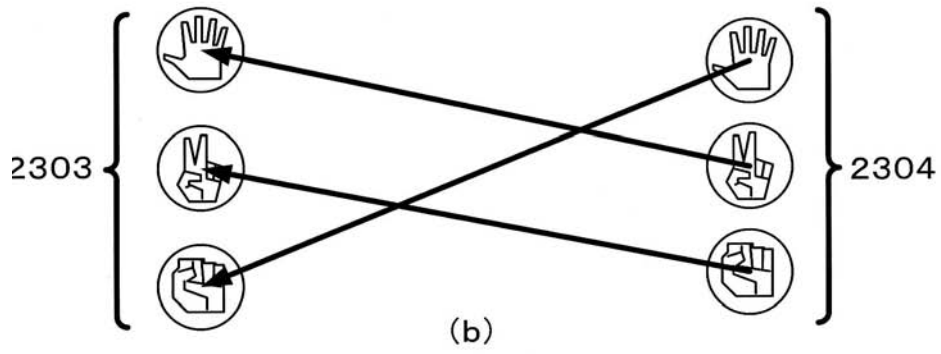
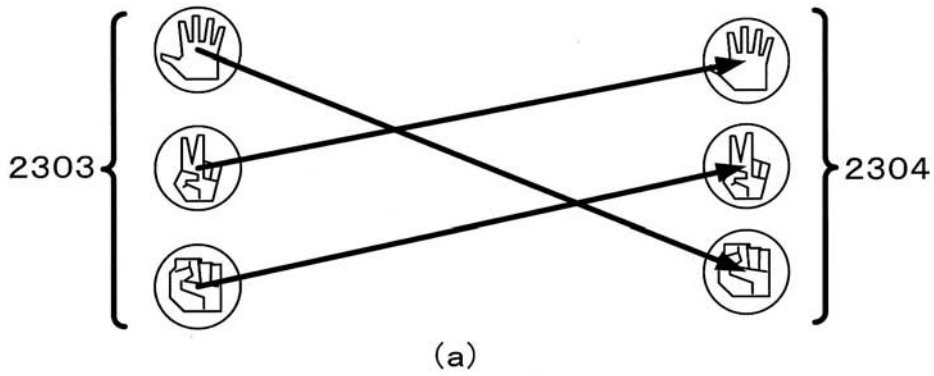
【図 2 2】



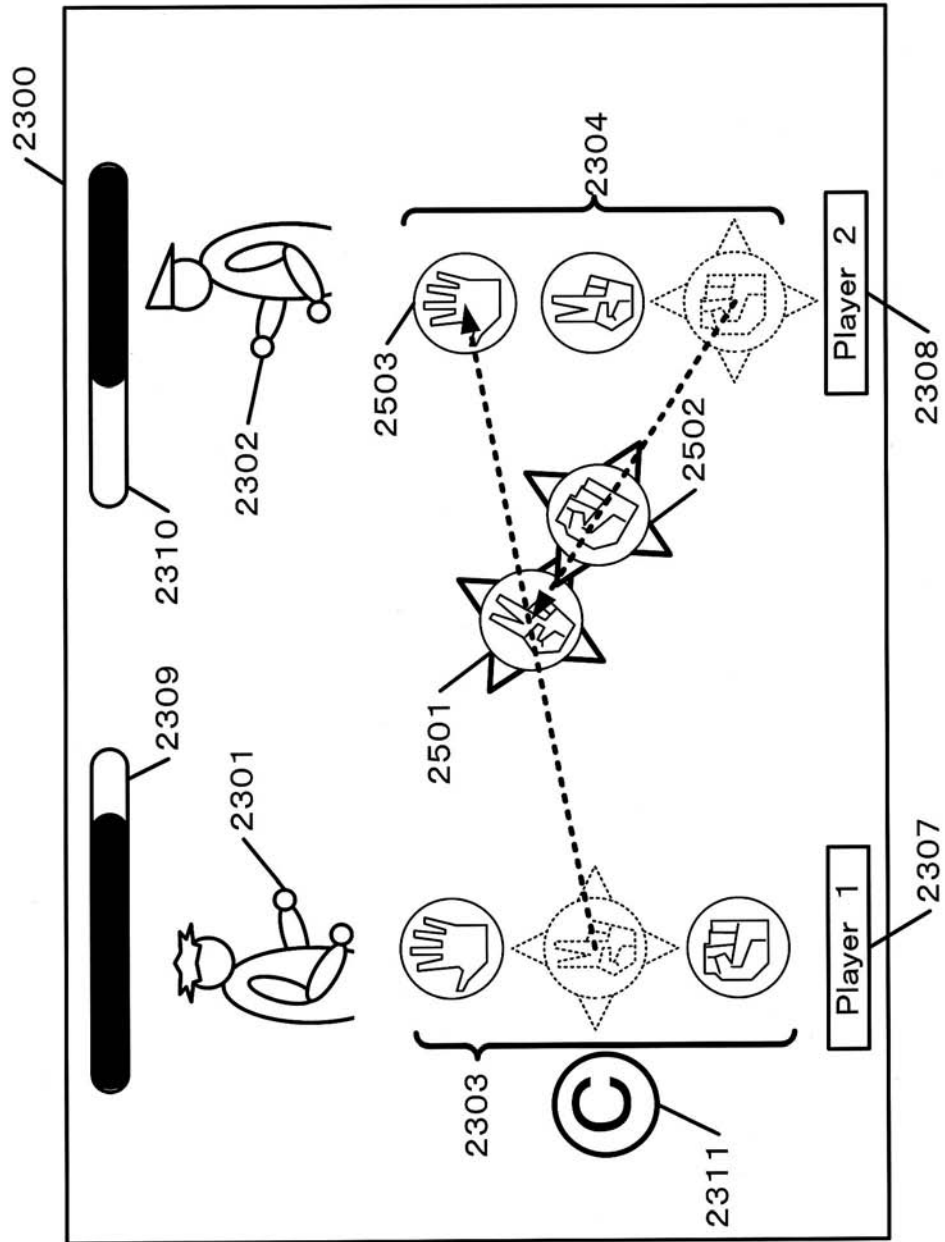
【図 23】



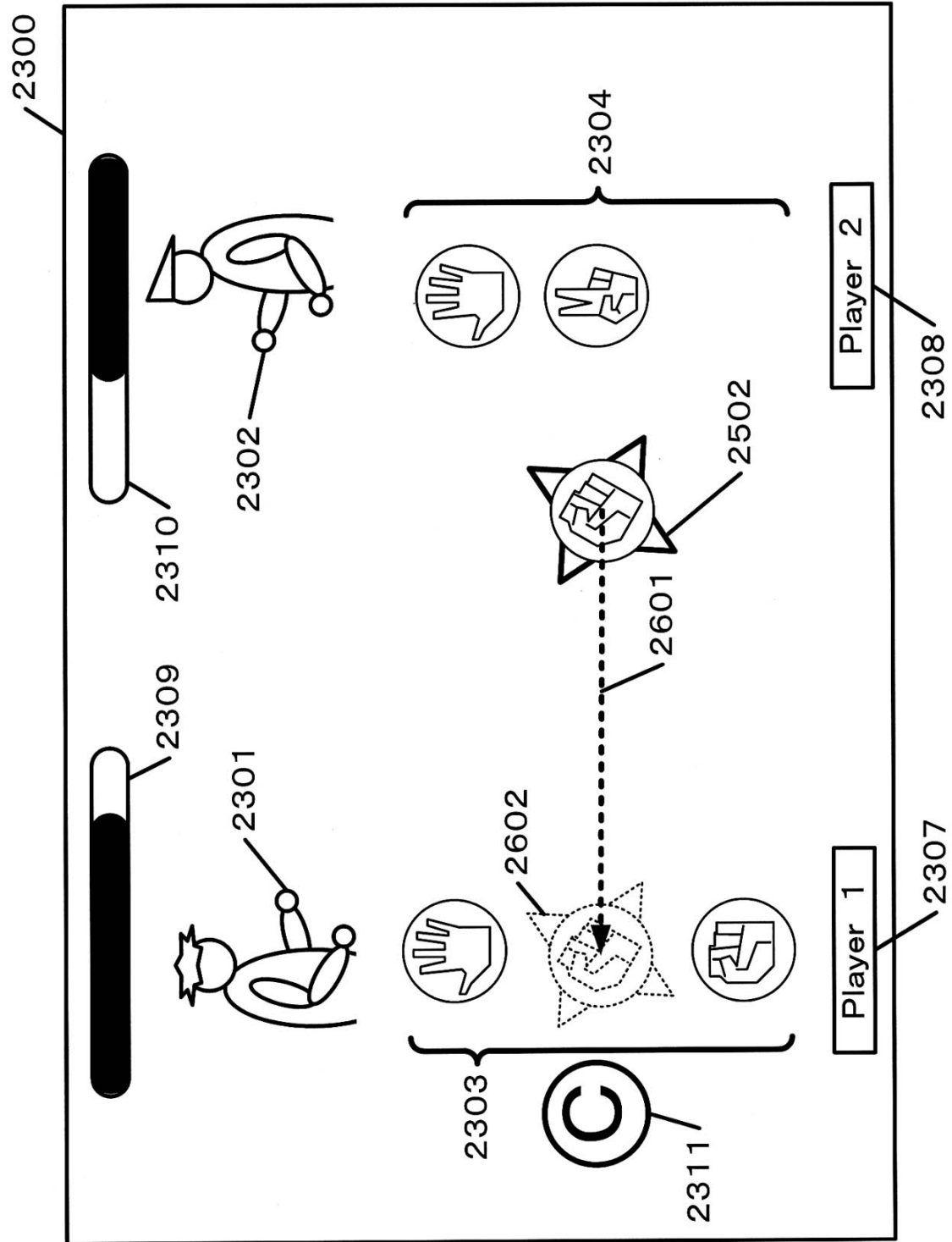
【図 24】



【図 25】



【図 26】



フロントページの続き

- (72)発明者 村上 厳洋
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- (72)発明者 茂木 喜人
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- (72)発明者 植草 薫一郎
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- (72)発明者 米山 信治
東京都中央区月島一丁目8番3号 B R月島1ビル4階 株式会社スタジオアートディンク内
- (72)発明者 佐野 正彦
東京都台東区三筋一丁目7番1号 ニューウィング蔵前8階 有限会社マジックポット内

審査官 宇佐田 健二

- (56)参考文献 特開2004-065571(JP,A)
特開2004-201930(JP,A)
特開2007-075576(JP,A)
特開2005-087320(JP,A)
新岡優哉著,「マリオパーティ7 カンペキガイドブック」,日本,株式会社エンターブレイン
,2005年12月20日,初版,p.24-37

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00-13/12,9/24