

(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2005-95403

(P2005-95403A)

(43) 公開日 平成17年4月14日(2005.4.14)

(51) Int. Cl.⁷
A63F 13/00F I
A 6 3 F 13/00テーマコード (参考)
2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 14 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2003-333801 (P2003-333801)
(22) 出願日 平成15年9月25日 (2003. 9. 25)(71) 出願人 000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
(74) 代理人 100094514
弁理士 林 恒徳
(74) 代理人 100094525
弁理士 土井 健二
(72) 発明者 唐島 一宇
東京都渋谷区恵比寿 1 丁目 2 3 番 2 3 号
恵比寿スクエア 株式会社オーバーワーク
ス内
(72) 発明者 小坂 佳司
東京都渋谷区恵比寿 1 丁目 2 3 番 2 3 号
恵比寿スクエア 株式会社オーバーワーク
ス内

最終頁に続く

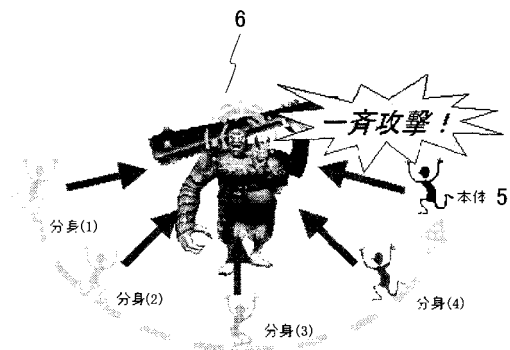
(54) 【発明の名称】 ゲーム処理方法、ゲーム装置、ゲームプログラム及びその記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 プレーヤーの操作に応じて、画面内で、プレーヤーキャラクタが敵キャラクタと戦闘するゲーム処理方法に関し、アクションゲームに分身攻撃アクションを付与する。

【解決手段】 コントローラ (3) の攻撃ボタン (3 6) の操作により、忍者の分身の術を利用し、且つプレーヤーキャラクタ (5) の分身 (5 - 1 ~ 5 - 3) を残像のように表示し、分身に攻撃力を与える。このため、攻撃力がアップし、よりアクションゲームのアクションの多様化が可能となり、プレーヤーのゲームへの興味を増加し、ゲームでの爽快感も付与できる。又、このようなオプションの攻撃ファンクションを、所定の分身攻撃可能条件を満足している場合に、プレーヤーに与えるので、プレーヤーのゲームへの興味をより増加できる。

【選択図】 図 5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレーヤーによるコントローラの操作に応じて、仮想空間内のプレーヤーキャラクタが敵を倒すゲームの処理方法において、

前記プレーヤーの前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレーヤーキャラクタの位置に関連して、前記プレーヤーキャラクタの形状を模し、且つ敵キャラクタからの攻撃に対して当たり判定を持たない分身キャラクタを配置して、前記プレーヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備ステップと、

前記プレーヤーの前記コントローラによる分身攻撃操作に応じて、少なくとも前記分身キャラクタが、前記敵に攻撃処理を行う分身攻撃ステップとを有することを

10

特徴とするゲーム処理方法。

【請求項 2】

プレーヤーによるコントローラの操作に応じて、仮想空間内のプレーヤーキャラクタが敵を倒すゲームを行うゲーム装置において、

前記プレーヤーが操作し、少なくとも分身発生及び分身攻撃操作を行うためのコントローラと、

前記プレーヤーの前記コントローラによる分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレーヤーキャラクタの位置に関連して、前記プレーヤーキャラクタの形状を模し、且つ敵キャラクタからの攻撃に対して当たり判定を持たない分身キャラクタを配置して、前記プレーヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示し、且つ前記コントローラによる分身攻撃操作に応じて、少なくとも前記分身キャラクタが、前記敵に攻撃処理を行う分身攻撃処理を行う処理ユニットとを有することを

20

特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

プレーヤーによるコントローラの操作に応じて、仮想空間内のプレーヤーキャラクタが敵を倒すゲームプログラムにおいて、

前記プレーヤーの前記コントローラによる分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレーヤーキャラクタの位置に関連して、前記プレーヤーキャラクタの形状を模し、且つ敵キャラクタからの攻撃に対して当たり判定を持たない分身キャラクタを配置して、前記プレーヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備プログラムデータと、

30

前記コントローラによる分身攻撃操作に応じて、少なくとも前記分身キャラクタが、前記敵に攻撃処理を行う分身攻撃プログラムデータとを有することを

特徴とするゲームプログラム。

【請求項 4】

前記コントローラによる所定のロックオン操作に応じて、攻撃対象とする前記敵をロックオンするプログラムデータを更に有することを

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記分身攻撃準備プログラムデータは、前記コントローラの攻撃ボタンが一定時間押下されていることに応じて、前記プレーヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示するプログラムデータからなることを

40

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記分身攻撃準備状態を、前記攻撃ボタンの一定時間の押下を検出しない時に、解除するプログラムデータを更に有することを

特徴とする請求項 5 のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記分身攻撃準備状態を、前記コントローラのロックオン操作の解除に応じて、解除するプログラムデータを更に有することを

50

特徴とする請求項 4 のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記プレイヤーの操作による前記敵にダメージを与えたポイントを累積するプログラムデータと、

前記ポイント累積量が一定量以上である時に、前記分身攻撃を許可するプログラムデータを更に有することを

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記分身攻撃準備プログラムデータは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記プレイヤーの前記仮想空間内での前記プレイヤーキャラクタの移動操作に応じた位置に、分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備プログラムデータからなる

10

ことを特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記分身攻撃準備プログラムデータは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの周囲の位置に、分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備プログラムデータからなることを

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記分身攻撃準備後に、前記プレイヤーキャラクタが、前記敵キャラクタからダメージを受けた時は、前記分身攻撃準備状態を解除するプログラムデータを更に有することを

20

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記分身攻撃準備プログラムデータは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの位置に関連して、複数の分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記複数の分身キャラクタを表示する分身攻撃準備プログラムデータからなることを

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 13】

前記プレイヤーの操作による前記敵にダメージを与えたポイントを累積するプログラムデータと、

30

前記ポイント累積量が一定量以上である時に、前記分身攻撃を許可するプログラムデータを更に有し、

前記分身攻撃準備プログラムデータは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの位置に関連して、前記ポイント累積量に応じた複数の分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記複数の分身キャラクタを表示する分身攻撃準備プログラムデータからなることを

特徴とする請求項 3 のゲームプログラム。

【請求項 14】

請求項 3 乃至請求項 13 のいずれかのプログラムを記憶したことを特徴とする記憶媒体

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイヤーが、アクションゲーム等のゲームを、コンピュータを用いて行うためのゲーム処理方法、ゲーム装置、そのプログラム及びその記憶媒体に関し、特に、アクションゲームのゲーム性を高めるためのゲーム処理方法、ゲーム装置、そのプログラム及びその記憶媒体に関する。

【背景技術】

50

【0002】

コンピュータのデータ処理、画像処理機能を使用したコンピュータゲームが盛んに利用されている。このようなコンピュータゲームには、格闘ゲーム、戦闘ゲームや探検ゲーム等のアクションゲームがある。このアクションゲームでは、プレイヤーの興味をより惹くため、仮想現実感の他に、アクションの演出効果も要求される。

【0003】

例えば、プレイヤーに対し、敵を設定し、画面上で、プレイヤーが出現する敵を倒していくというアクションゲームがある。ゲーム用操作盤を操作し、プレイヤーを画面上で上下左右に移動し、出現する敵に近づいたり、遠ざかったりし、敵の攻撃を避け、又敵に攻撃を加える。

10

【0004】

このようなアクションゲームでは、プレイヤーの興味を高めるため、種々の演出効果が提供されている。例えば、画面上のプレイヤーキャラクタを分身させたり、プレイヤーキャラクタの移動に伴い、残像を表示するものがある(例えば、特許文献1参照)。

【0005】

このような分身や残像の効果は、見た目上でリアル感を与え、ゲームを演出するものである。又、このようなアクションゲームでは、ゲームの評価の対象は、敵Aを倒したら何点、敵Bを倒したら何点という、単体を対象としていた。即ち、評価対象を単体とし、その積み上げにより、ゲーム終了後に、評価に応じた演出を行うものである。

【特許文献1】特開平7-328228号公報

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、従来の画面での分身や残像は、単なる表示上の演出効果であり、ゲームでの敵に対するアクションを向上するという、ゲーム上の演出効果ではなく、ゲーム自体のアクション性の向上に寄与していないという問題がある。

【0007】

従って、本発明の目的は、プレイヤーキャラクタの分身キャラクタを配置して、敵キャラクタへの攻撃性を増加するためのゲーム処理方法、ゲーム装置、そのプログラム及びその記憶媒体を提供することにある。

30

【0008】

又、本発明の他の目的は、プレイヤーキャラクタの分身キャラクタにより、より高等な戦術で敵と対峙したゲームを可能とするゲーム処理方法、ゲーム処理装置、そのプログラム及びその記憶媒体を提供することにある。

【0009】

更に、本発明の更に他の目的は、プレイヤーキャラクタの分身キャラクタにより、敵キャラクタへの攻撃アクションを向上する演出を行うためのゲーム処理方法、ゲーム装置、そのプログラム及びその記憶媒体を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

この目的の達成のため、本発明のゲーム処理方法又はそのプログラムは、プレイヤーによるコントローラの操作に応じて、仮想空間内のプレイヤーキャラクタが敵を倒すゲームの処理方法又はプログラムにおいて、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの位置に関連して、分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備ステップ又はプログラムデータと、前記コントローラによる分身攻撃操作に応じて、少なくとも前記分身キャラクタが、前記敵に攻撃処理を行う分身攻撃ステップ又はプログラムデータとを有する。

40

【0011】

又、本発明では、好ましくは、前記コントローラのロックオン操作に応じて、攻撃対象

50

とする前記敵をロックオンするステップを更に有する。

【0012】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップは、前記コントローラの攻撃ボタンが一定時間押下されていることに応じて、前記プレイヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示するステップからなる。

【0013】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップを、前記攻撃ボタンの一定時間の押下を検出しない時に、解除するステップを更に有する。

【0014】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップを、前記ロックオン操作の解除に応じて、解除するステップを更に有する。

10

【0015】

又、本発明では、好ましくは、前記プレイヤーの操作による前記敵にダメージを与えたポイントを累積するステップと、前記ポイント累積量が一定量以上である時に、前記分身攻撃を許可するステップを更に有する。

【0016】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記プレイヤーの前記仮想空間内での前記プレイヤーキャラクタの移動操作に応じた位置に、分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備ステップからなる。

20

【0017】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの周囲の位置に、分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記分身キャラクタを表示する分身攻撃準備ステップからなる。

【0018】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップ後に、前記プレイヤーキャラクタが、前記敵キャラクタからダメージを受けた時は、前記分身攻撃準備ステップを解除するステップを更に有する。

【0019】

又、本発明では、好ましくは、前記分身攻撃準備ステップは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの位置に関連して、複数の分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記複数の分身キャラクタを表示する分身攻撃準備ステップからなる。

30

【0020】

又、本発明では、好ましくは、前記プレイヤーの操作による前記敵にダメージを与えたポイントを累積するステップと、前記ポイント累積量が一定量以上である時に、前記分身攻撃を許可するステップを更に有し、前記分身攻撃準備ステップは、前記コントローラの分身発生操作に応じて、前記仮想空間内で前記プレイヤーキャラクタの位置に関連して、前記ポイント累積量に応じた複数の分身キャラクタを配置して、前記プレイヤーキャラクタと前記複数の分身キャラクタを表示する分身攻撃準備ステップからなる。

40

【発明の効果】

【0021】

本発明では、コントローラの分身発生及び攻撃操作により、忍者の分身の術を利用し、且つ分身をプレイヤーキャラクタを模したように表示し、分身に攻撃力を与えるので、攻撃力がアップし、よりアクションゲームのアクションの多様化が可能となり、プレイヤーのゲームへの興味を増加し、ゲームでの爽快感も付与できる。

【0022】

又、このようなオプションの攻撃ファンクションを、所定の分身攻撃可能条件を満足している場合に、プレイヤーに与えるので、プレイヤーのゲームへの興味をより増加できる

50

。更に、分身攻撃準備状態となっても、これを解除する条件を付与したため、プレイヤーの高速操作を促しつつ、容易に解除する機能を付与できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

以下、本発明の実施の形態を、コンピュータゲーム装置、分身による攻撃方法、第1の実施の形態の分身攻撃処理方法、第2の実施の形態の分身攻撃処理方法、他の実施の形態の順で、図面を参照して、説明する。

【0024】

[コンピュータゲーム装置]

図1は、本発明のコンピュータゲーム装置の一実施の形態のブロック図、図2は、図1のコントローラの構成図、図3は、図1のコンピュータゲームの説明図である。

10

【0025】

図1に示すように、ゲーム装置本体10は、レバーやボタンを備えるコントローラ3に接続され、更に、スピーカー113やディスプレイモニター2に接続される。プレイヤーがコントローラ3を操作し、その操作に应答して、ゲーム装置10が、ゲームプログラムを実行し、操作に応じた画面をディスプレイモニター2に表示し、サウンドをスピーカー113でサウンド(効果音)を発する。

【0026】

コントローラ3は、図2で後述する。ゲームプログラムは、DVD等のディスク媒体4に格納され、プレイヤーに提供される。ゲーム装置10は、ディスク媒体4のゲームプログラムを読み取るディスクドライブ114と、コントローラ3の操作指示を入出力するI/O処理部110と、ゲームプログラムを実行するCPU101と、OS等のプログラムやパラメータを格納するROM102と、CPU101がゲームプログラムの実行に使用するRAM103とを有する。

20

【0027】

ゲーム装置本体10は、更に、生成する各種のサウンドをデータとして格納するサウンドメモリ112と、CPU101の指示に応じて、サウンドメモリ112のサウンドデータを選択し、所望のサウンド信号を生成するサウンド処理部111とを有する。サウンド信号は、スピーカー113に出力される。

【0028】

ゲーム装置本体10は、更に、3次元画像生成のための画像処理部104~108を有する。即ち、3次元座標をワールド座標に変換するジオメトリ処理部104と、テクスチャデータを格納するテクスチャバッファ106と、陰面処理等を行うための奥行き方向Zのデータを格納するZバッファ107と、両バッファ106、107を使用して、フレームバッファ108に描画を行うレンダリング処理部105とを有する。フレームバッファ108の描画データは、ビデオ処理部109で、モニター2に適したビデオ信号に変換され、モニター2に出力される。

30

【0029】

図2に示すように、コントローラ3は、ゲーム用操作キー群で構成されており、左手の指で操作する左側に、プレイヤーキャラクタを移動する左スティック30、忍術(巻物、炎、雷等)を選択する方向キー32、左側面44に、手裏剣を投げることを指示する上キー44-1、忍術(巻物を消費)を使う下キー44-2が配置されている。

40

【0030】

又、右手の指で操作する右側に、プレイヤーのファンクションを示すキー34~42, 46が配置されている。ファンクションキーは、ゲーム内容により定義される。図3に示す忍者(くのいち)アクションゲームでこれを説明する。図3に示すように、この忍者アクションゲームは、刀と手裏剣を武器とする忍者5をプレイヤーキャラクタとし、画面に出現する敵キャラクタ6の攻撃を避けながら、武器により敵キャラクタ6を倒していくというアクションゲームである。

【0031】

50

このため、忍者プレイヤーキャラクタ5に、忍術機能が付与され、刀による斬り攻撃を指示する斬り攻撃キー36と、忍者のような高速移動を指示するステルスダッシュキー38と、ジャンプを指示するジャンプキー40と、忍者の蹴りによる攻撃を指示する蹴り攻撃キー42とを有する。又、画面上のカメラ位置（視点位置）を移動する右スティック34とを有する。更に、右側面46に、敵をロックするロックオンキー46-1と、ロックオンしたターゲットを切り替えるターゲット切り替えキー46-2とを有する。

【0032】

プレイヤーは、コントローラ3の移動キーで忍者プレイヤーキャラクタ5を移動し、ファンクションキーで、蹴り、刀、手裏剣攻撃、高速ダッシュ、ジャンプ等の忍者特有の動作を行わせる。

10

【0033】

[分身による攻撃方法]

次に、分身による攻撃方法を、図4乃至図6で説明する。図4は、忍者ゲームの画面例の説明図、図5は、分身攻撃の説明図、図6は、分身攻撃可能条件の説明図である。

【0034】

図4は、プレイヤーキャラクタ（ここでは、くのいち忍者）5が、複数の敵キャラクタ6と戦闘している様子を示す。画面の左上には、プレイヤーキャラクタの体力ゲージ（敵に攻撃されると減少する）20と、敵にダメージを与えると増加するチャクラゲージ22と、未使用の手裏剣数24と、使用できる忍術（例えば、炎、雷、風等）表示26が表示され、画面の右上には、現在のステージにいる敵の数の表示28が表示される。

20

【0035】

まず、分身攻撃を図5で説明する。特定の攻撃目標である敵キャラクタ6を、ロックオンキー46-1の押下で、ロックオン操作する（攻撃目標として、特定する）。この時、図4の例では、ロックオンした敵キャラクタ6の周囲に、ロックオンマーカー7を表示して、プレイヤーに認識させる。

【0036】

そして、プレイヤーは、コントローラ3から分身攻撃を指示する。即ち、第1の実施の形態では、攻撃ボタンである斬りキー（ボタン）36を押して、且つステルスダッシュキー38によるステルスダッシュ機能を利用して、分身発生操作し、図5に示すように、ステルスダッシュで、プレイヤーキャラクタ5本体を、敵の周囲に回りこみ移動する。この移動に伴い、分身キャラクタ（1）、（2）、（3）、（4）が発生し、攻撃ボタンである斬りキー36を放すと（分身攻撃操作する）、プレイヤーキャラクタ本体5と、分身（1）、（2）、（3）、（4）が、一斉に、ロックオンした敵キャラクタ6に対して攻撃（例えば、刀で斬る、刀を持って突っ込む）を行う。

30

【0037】

又、第2の実施の形態では、攻撃ボタンである斬りキー（ボタン）36を押すと（分身発生操作すると）、図5と異なり、プレイヤーキャラクタ5本体の周囲に、分身キャラクタ（1）、（2）、（3）、（4）が発生し、攻撃ボタンである斬りキー36を放すと（分身攻撃操作すると）、プレイヤーキャラクタ本体5の分身（1）、（2）、（3）、（4）だけが、一斉に、ロックオンした敵キャラクタ6に対して攻撃（例えば、刀で斬る、刀を持って突っ込む）を行う。

40

【0038】

ここで、分身キャラクタは、敵キャラクタから攻撃を受けない、即ち、当たり判定を持たないキャラクタであり、プレイヤーキャラクタの形状を模したものである。又、プレイヤーキャラクタと区別が付くように、色や透明度、残像、煙、火炎等のエフェクトなどを与えると更に好適である。

【0039】

このようなオプションの攻撃ファンクションは、プレイヤーのゲームの興味をより惹くため、所定の分身攻撃可能条件を満足している場合に、プレイヤーに与えることが望ましい。図6に示すように、敵キャラクタ6を倒す（斬る）と、前述の図4のチャクラゲージ

50

22のゲージが増加する。チャクラゲージ22は、プレイヤーキャラクタ5の攻撃力を示すポイントであり、チャクラゲージ22のゲージが一定量以上となると、分身攻撃オプションの使用を可能とする。

【0040】

特に、図6に示すように、太刀による連係攻撃（コンボという）と連動して、チャクラゲージ22のゲージを蓄積することにより、分身攻撃の発動が可能となり、プレイヤーにゲームへの集中と、その爽快感を与えることができる。

【0041】

このように、忍者の分身の術を利用し、且つ分身を残像のように表示し、分身に攻撃力を与えることにより、攻撃力がアップし、よりアクションゲームのアクションの多様化が可能となり、プレイヤーのゲームへの興味を増加し、ゲームでの爽快感も付与できる。尚、分身は、攻撃後、一定時間で消滅する。

10

【0042】

[第1の実施の形態の分身攻撃処理方法]

図7は、本発明の第1の実施の形態の分身攻撃手順を説明するフロー図、図8は、図7の手順の処理フロー図、図9及び図10は、本発明の第1の実施の形態の分身攻撃の説明図である。

【0043】

図7により分身攻撃の手順を説明する。

【0044】

(S1)プレイヤーキャラクタ5の攻撃により、敵にダメージを与えると、チャクラゲージ22にポイントが溜まる。

20

【0045】

(S2)キャラクタゲージ22にポイントが一定量溜まった場合には、分身攻撃が可能である。分身攻撃を行うため、対象となる敵をロックオンする。即ち、図9の上段の画面のように、プレイヤーキャラクタ5を対象となる敵キャラクタ6に相対させ、ロックオンキー46-1を押す。これにより、図4に示したように、対象となる敵キャラクタ6の周囲にロックオンマーカー7が表示される。

【0046】

(S3)次に、斬りキー（ボタン）36を押しっぱなしとし、分身攻撃の準備(1)に入る。

30

【0047】

(S4)続いて、分身となる残像を残すため、ステルスダッシュキー38を押すと、図5及び図9の中段、下段の画面、図10の上段の画面に示すように、プレイヤーキャラクタ5が、ダッシュ移動し、移動軌跡上に、残像が表示される。このステルスダッシュ中も、斬りキー36を押しっぱなしの必要があり、斬りキー36を押している間は、一定の数の残像（チャクラゲージ22の溜まり量によって増減）が、分身5-1～5-3として、表示される。

【0048】

(S5)残像が1つでも残っている、即ち、分身になっている分身攻撃準備完了かを判定する。準備完了前に、斬りキー36を離したり、ロックオンを解除したり、プレイヤーキャラクタ5がダメージを受けると、分身攻撃準備状態は、解除される。一方、分身攻撃準備完了状態で、斬りキー（ボタン）36を離すと、分身攻撃が発動する。即ち、図5のように、プレイヤーキャラクタ5と分身(1)～(4)が、ロックオンした敵キャラクタ6に一齐に突撃し、攻撃を加える。

40

【0049】

又は、図10の下段の画面に示すように、プレイヤーキャラクタ5本体以外の残した残像である分身5-1～5-3のみが、ロックオンした敵キャラクタ6に一齐に突撃し、攻撃を加える。この場合には、プレイヤーキャラクタ5本体は、何らダメージを受けない。

【0050】

50

又、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、残像 5 - 1 , 5 - 2 と、ロックオンした敵キャラクター 6 との間に、他の敵キャラクター 6 - 1 , 6 - 2 がいる時には、これらの他の敵キャラクター 6 - 1 , 6 - 2 もダメージを受ける。

【 0 0 5 1 】

図 8 は、図 7、図 9 及び図 1 0 の分身攻撃を実現するための分身攻撃処理フロー図である。

【 0 0 5 2 】

(S 1 0) CPU 1 0 1 は、斬りキー (ボタン) 3 6 が押され続けているかを判定する。

【 0 0 5 3 】

(S 1 2) 斬りキー 3 6 が押され続けている時は、チャクラゲージ 2 2 は、一定量溜まっているかを判定する。一定量溜まっていない時は、ステップ S 1 0 に戻る。

【 0 0 5 4 】

(S 1 4) 敵をロックオンしているかを判定する。ロックオンしていない場合には、ステップ S 1 0 に戻る。

【 0 0 5 5 】

(S 1 6) ステルスダッシュによる残像が 1 つでも残っているかを判定する。残像が残っていない場合には、ステップ S 1 0 に戻る。一方、ステルスダッシュによる残像が残っている場合には、分身攻撃準備完了と判定する。

【 0 0 5 6 】

(S 1 8) 準備完了後に、プレイヤーキャラクター 5 がダメージを受けていないかを判定する。ダメージを受けていると、分身攻撃準備状態は、解除され、ステップ S 1 0 に戻る。

【 0 0 5 7 】

(S 2 0) 準備完了後に、ロックオンキー 4 6 - 1 が離され、ロックオンを解除していないかを判定する。ロックオンを解除していると、分身攻撃準備状態は、解除され、ステップ S 1 0 に戻る。

【 0 0 5 8 】

(S 2 2) 準備完了後に、斬りキー 3 6 が離されたかを判定する。斬りキー 3 6 による攻撃状態を解除していると、分身攻撃準備状態は、解除され、ステップ S 1 0 に戻る。一方、分身攻撃準備完了状態で、斬りキー (ボタン) 3 6 を離すと、分身攻撃が発動する。即ち、図 5 のように、プレイヤーキャラクター 5 と分身 (1) ~ (4) が、ロックオンした敵キャラクター 6 に一斉に突撃し、攻撃を加える。

【 0 0 5 9 】

又は、図 1 0 の下段の画面に示すように、プレイヤーキャラクター 5 本体以外の残した残像である分身 5 - 1 ~ 5 - 3 のみが、ロックオンした敵キャラクター 6 に一斉に突撃し、攻撃を加える。この場合には、プレイヤーキャラクター 5 本体は、何らダメージを受けない。そして、この分身攻撃分、チャクラゲージ 2 2 を消費し、ステップ S 1 0 に戻る。

【 0 0 6 0 】

このようにして、忍者の分身の術を利用し、且つ分身を残像で表示し、分身に攻撃力を与えることにより、攻撃力がアップし、よりアクションゲームのアクションの多様化が可能となり、プレイヤーのゲームへの興味を増加し、ゲームでの爽快感も付与できる。

【 0 0 6 1 】

又、ステルスダッシュキー 3 8 によるステルスダッシュの残像を、分身に利用しているため、敵キャラクター 6 の周囲等の好みの位置に、攻撃分身を配置でき、敵キャラクター 6 に対する最適な攻撃位置で、分身攻撃できる。このため、プレイヤーの腕 (技) による分身攻撃の自由度が増加し、より攻撃戦術の多様性を増加し、プレイヤーの興味を増長できる。

【 0 0 6 2 】

[第 2 の実施の形態の分身攻撃処理方法]

図 1 3 は、本発明の第 2 の実施の形態の分身攻撃手順を説明するフロー図、図 1 4 は、

10

20

30

40

50

図 1 3 の手順の処理フロー図、図 1 5 及び図 1 6 は、本発明の第 2 の実施の形態の分身攻撃の説明図である。

【 0 0 6 3 】

図 1 3 により分身攻撃の手順を説明する。

【 0 0 6 4 】

(S 3 0) プレーヤーキャラクタ 5 の攻撃により、敵にダメージを与えると、チャクラゲージ 2 2 にポイントが溜まる。

【 0 0 6 5 】

(S 3 2) キャラクタゲージ 2 2 にポイントが一定量溜まった場合には、分身攻撃が可能である。分身攻撃を行うため、対象となる敵をロックオンする。即ち、図 1 5 の上段の画面のように、プレーヤーキャラクタ 5 を対象となる敵キャラクタ 6 に相対させ、ロックオンキー 4 6 - 1 を押す。これにより、図 4 に示したように、対象となる敵キャラクタ 6 の周囲にロックオンマーカー 7 が表示される。

【 0 0 6 6 】

(S 3 4) 次に、斬りキー (ボタン) 3 6 を押しっぱなしとし、分身攻撃の準備に入る。画面では、図 1 5 の中段の画面に示すように、プレーヤーキャラクタ 5 の両側に、分身残像 5 - 1 , 5 - 2 が表示される。

【 0 0 6 7 】

(S 3 6) 分身攻撃準備完了かを判定する。準備完了前に、斬りキー 3 6 を離したり、ロックオンを解除したり、プレーヤーキャラクタ 5 がダメージを受けると、分身攻撃準備状態は、解除される。一方、分身攻撃準備完了状態で、斬りキー (ボタン) 3 6 を離すと、分身攻撃が発動する。即ち、図 1 5 の下段の画面に示すように、プレーヤーキャラクタ 5 本体以外の残像である分身 5 - 1 ~ 5 - 2 のみが、ロックオンした敵キャラクタ 6 に一斉に突撃し、攻撃を加える。この場合には、プレーヤーキャラクタ 5 本体は、何らダメージを受けない。

【 0 0 6 8 】

又、図 1 6 に示すように、残像 5 - 1 , 5 - 2 と、ロックオンした敵キャラクタ 6 との間に、他の敵キャラクタ 6 - 1 がいる時には、これらの他の敵キャラクタ 6 - 1 もダメージを受ける。

【 0 0 6 9 】

図 1 4 は、図 1 3 及び図 1 5 の分身攻撃を実現するための分身攻撃処理フロー図である。

【 0 0 7 0 】

(S 4 0) CPU 1 0 1 は、斬りキー (ボタン) 3 6 が押され続けているかを判定する。

【 0 0 7 1 】

(S 4 2) 斬りキー 3 6 が押され続けている時は、チャクラゲージ 2 2 は、一定量溜まっているかを判定する。一定量溜まっていない時は、ステップ S 4 0 に戻る。

【 0 0 7 2 】

(S 4 4) 敵をロックオンしているかを判定する。ロックオンしていない場合には、ステップ S 4 0 に戻る。敵をロックオンしていると、残像が残っているため、分身攻撃準備完了と判定する。

【 0 0 7 3 】

(S 4 6) 準備完了後に、プレーヤーキャラクタ 5 がダメージを受けていないかを判定する。ダメージを受けていると、分身攻撃準備状態は、解除され、ステップ S 4 0 に戻る。

【 0 0 7 4 】

(S 4 8) 準備完了後に、ロックオンキー 4 6 - 1 が離され、ロックオンを解除していないかを判定する。ロックオンを解除していると、分身攻撃準備状態は、解除され、ステップ S 4 0 に戻る。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

(S 5 0) 準備完了後に、斬りキー 3 6 が離されたかを判定する。斬りキー 3 6 による攻撃状態を解除していると、分身攻撃準備状態は、解除され、ステップ S 4 0 に戻る。一方、分身攻撃準備完了状態で、斬りキー (ボタン) 3 6 を離すと、分身攻撃が発動する。即ち、図 1 5 の下段の画面に示すように、プレイヤーキャラクタ 5 本体以外の残した残像である分身 5 - 1 ~ 5 - 3 のみが、ロックオンした敵キャラクタ 6 に一斉に突撃し、攻撃を加える。この場合には、プレイヤーキャラクタ 5 本体は、何らダメージを受けない。そして、この分身攻撃分、チャクラゲージ 2 2 を消費し、ステップ S 4 0 に戻る。

【 0 0 7 6 】

このようにして、忍者の分身の術を利用し、且つ分身を残像で表示し、分身に攻撃力を与えることにより、攻撃力がアップし、よりアクションゲームのアクションの多様化が可能となり、プレイヤーのゲームへの興味を増加し、ゲームでの爽快感も付与できる。 10

【 0 0 7 7 】

又、斬りボタン 3 6 とロックオンキー 4 6 - 1 の操作のみで、分身攻撃できるため、操作が簡単であり、且つ高速な操作で、分身攻撃できる。このため、プレイヤーの腕 (技) によるゲームの高速性を阻害しないため、プレイヤーの興味を増長できる。

【 0 0 7 8 】

[他の実施の形態]

アクションゲームとして、刀を使用する忍者アクションゲームで説明したが、シューティングゲームや戦闘アクションゲーム等、遊戯者 (プレイヤー) の操作に基づいて、プレイヤー用移動体をゲーム空間内でリアルタイムで移動させつつ、他の移動体を攻撃する、所謂アクションゲームに分類されるゲームにも適用できる。即ち、基本的に、プレイヤーキャラクタが複数の目標キャラクタを相手にゲームを進行するものにも、適用できる。 20

【 0 0 7 9 】

又、チャクラゲージの蓄積量で、分身攻撃のオプションをプレイヤーに付与しているが、所定のアイテムを取得した場合等に、分身攻撃のオプションを付与しても良い。

【 0 0 8 0 】

更に、攻撃キーとして、斬りボタンを例に説明したが、他の攻撃キーでも適用でき、例えば、専用ボタンを押す、特殊攻撃メニューで、分身攻撃を選択する等にも適用できる。

【 0 0 8 1 】

同様に、攻撃キーの長押しで、プレイヤーキャラクタ周囲の所定の位置に分身を発生させる、又は、ダッシュ移動によって、移動前の位置に残像分身を残す例で説明したが、攻撃キーを一定時間以上押し続け、放す、分身発生ボタンを押す等の操作によって、プレイヤーキャラクタの現在位置や、プレイヤーがゲーム空間で任意に指定する位置に、分身を発生することもできる。例えば、ロックオン機能を持つ場合に、ロックオンした敵キャラクタのゲーム空間内の位置座標を基準として、その周囲の所定個所に所定数 (例えば、チャクラゲージに溜めた量に応じた数) の分身を発生することもできる。即ち、プレイヤーキャラクタの位置に限らず、敵キャラクタの位置を中心に分身を発生させても良い。 30

【 0 0 8 2 】

更に、分身が、地形にめり込む (背景オブジェクトと干渉する) 場合には、これをよける位置に、分身を発生させることもできる。この場合に、基準とされているキャラクタ (プレイヤー又は敵) に近づく方向に出現位置をずらすことが望ましい。 40

【 0 0 8 3 】

以上、本発明を実施の形態で説明したが、本発明の趣旨の範囲内において、種々の変形が可能であり、これらを本発明の範囲から排除するものではない。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 0 8 4 】

以上、説明したように、本発明によれば、アクションゲームに、分身攻撃アクションを付与したので、アクションゲームのアクションを多様化でき、アクションゲームの普及及び利用に寄与し、ゲームの戦術性とゲームの戦闘性を向上できる。 50

【図面の簡単な説明】

【0085】

【図1】本発明の一実施の形態のコンピュータゲーム装置のブロック図である。

【図2】図1のコントローラの構成図である。

【図3】図1のゲームプログラムの説明図である。

【図4】図1のゲームプログラムの画面例の説明図である。

【図5】図4の分身攻撃の説明図である。

【図6】図4の他の分身攻撃の説明図である。

【図7】本発明の一実施の形態の分身攻撃処理の手順説明図である。

【図8】図7の分身攻撃処理フロー図である。

10

【図9】図7及び図8の分身攻撃準備の説明図である。

【図10】図7及び図8の分身攻撃の説明図である。

【図11】図7及び図8の分身攻撃の効果の説明図である。

【図12】図7及び図8の分身攻撃の他の効果の説明図である。

【図13】本発明の他の実施の形態の分身攻撃処理の手順説明図である。

【図14】図13の分身攻撃処理フロー図である。

【図15】図13及び図14の分身攻撃の説明図である。

【図16】図13及び図14の分身攻撃の効果の説明図である。

【符号の説明】

【0086】

20

2 ディスプレイ

3 コントローラ

4 ゲームプログラム媒体

5 プレーヤーキャラクタ

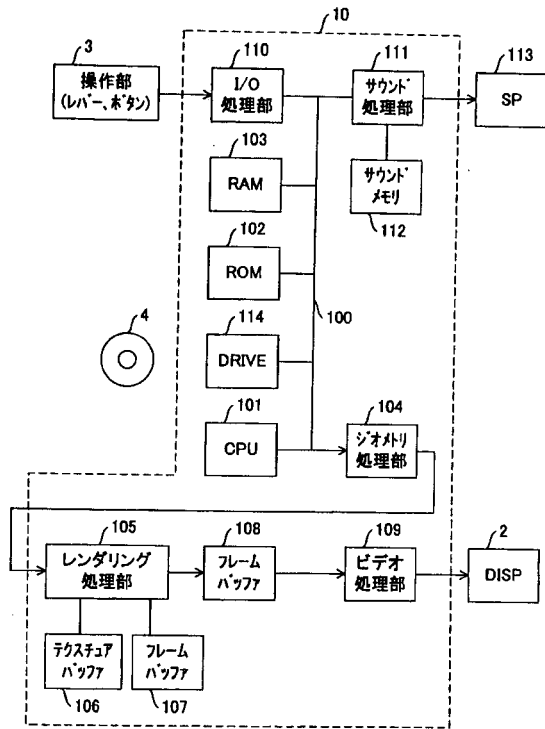
5 - 1、5 - 2、5 - 3 分身残像モデル

6、6 - 1、6 - 2 敵キャラクタ

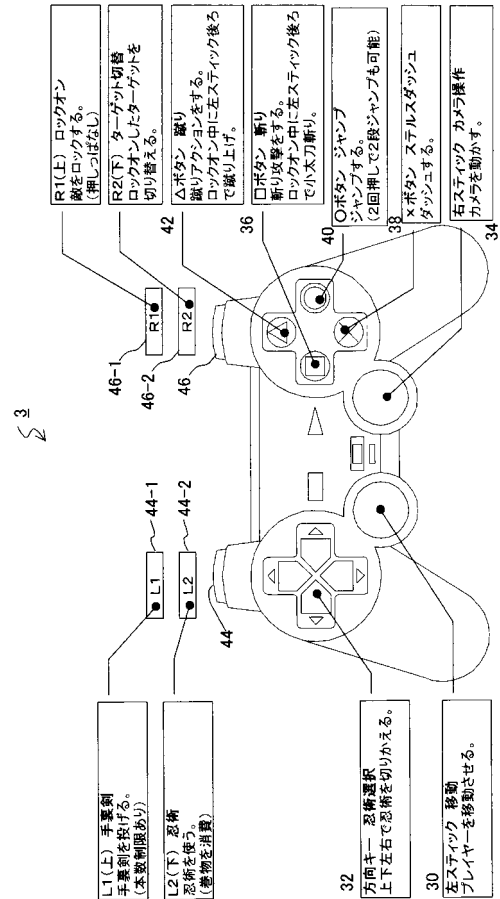
10 ゲーム装置

101 CPU

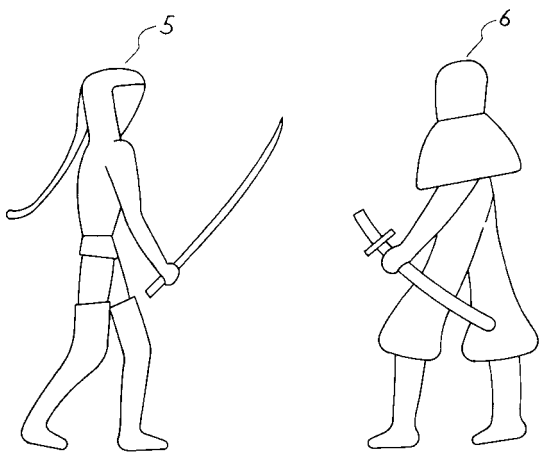
【 図 1 】



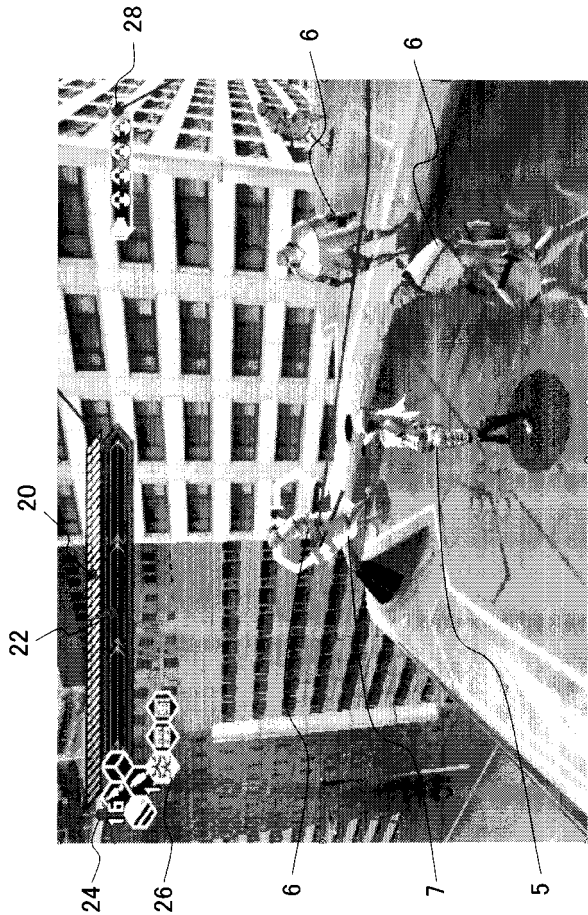
【 図 2 】



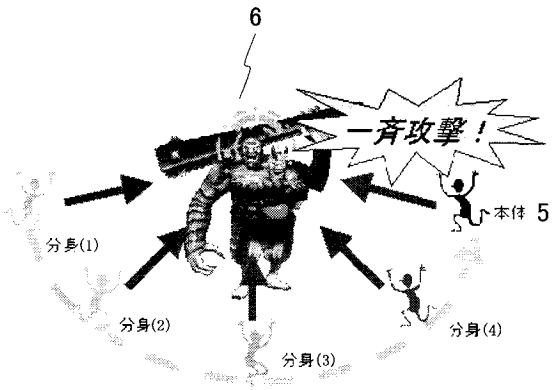
【 図 3 】



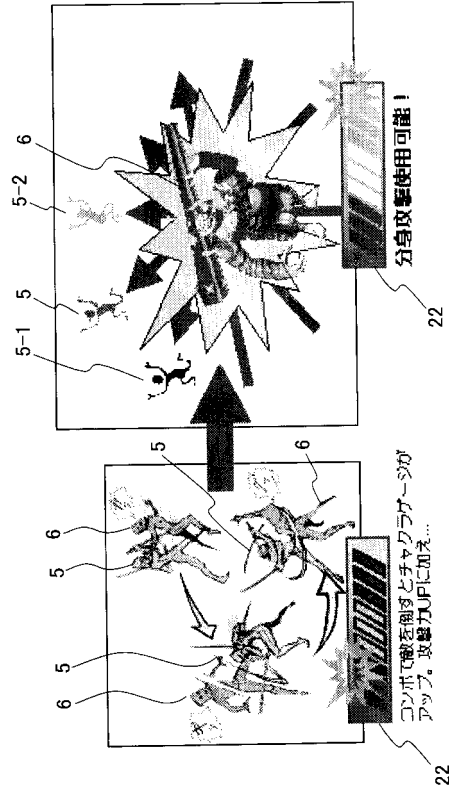
【 図 4 】



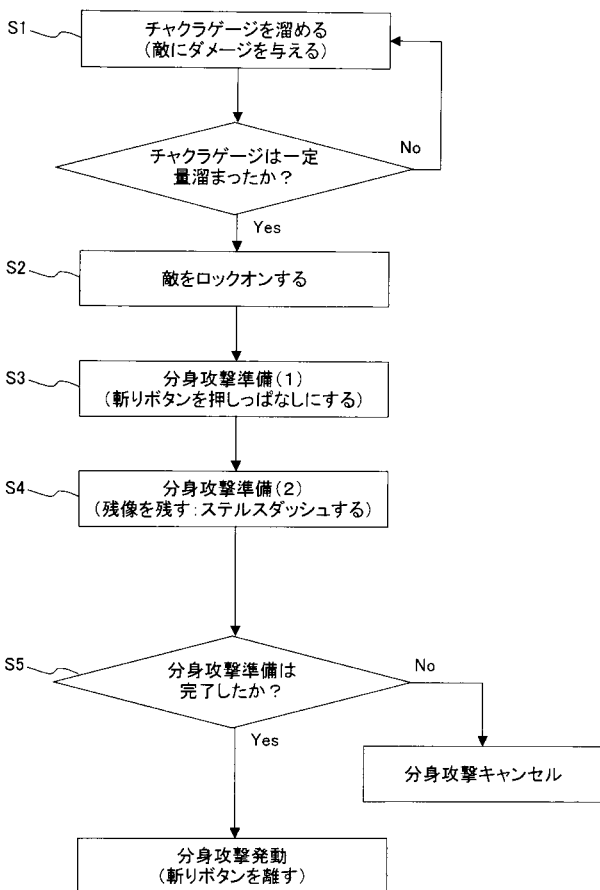
【 図 5 】



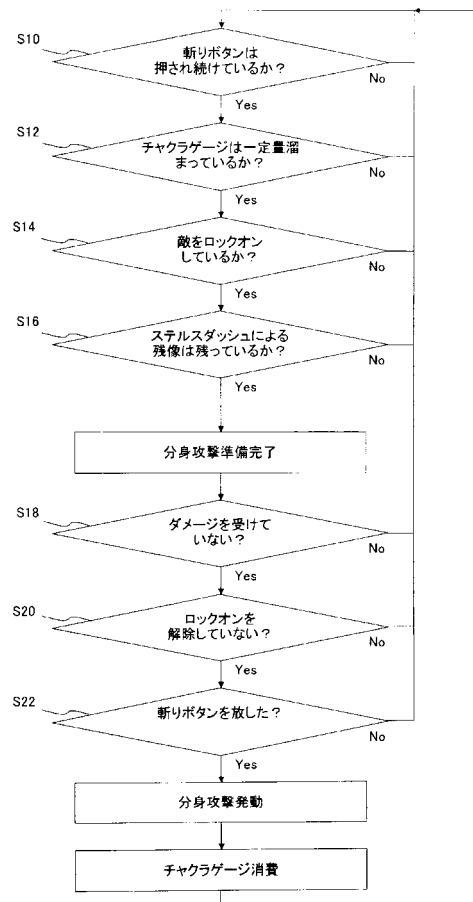
【 図 6 】



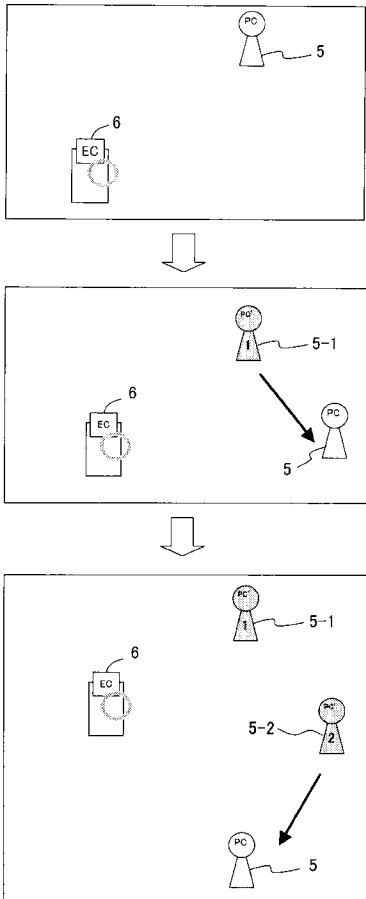
【 図 7 】



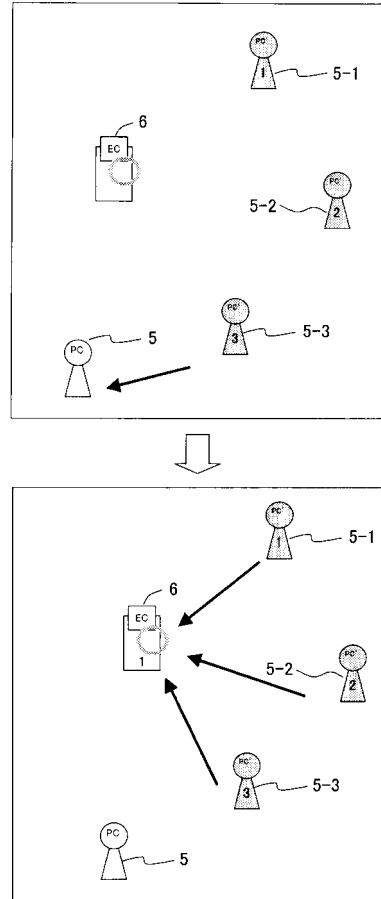
【 図 8 】



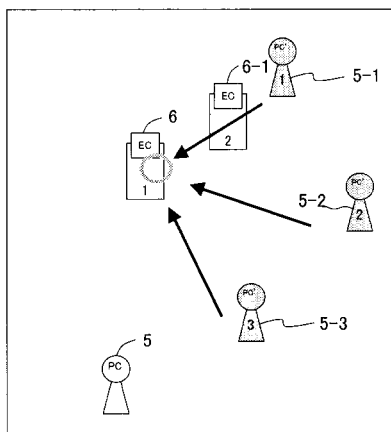
【図 9】



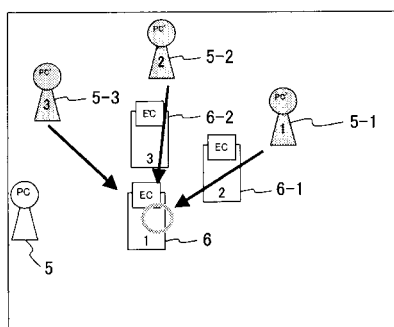
【図 10】



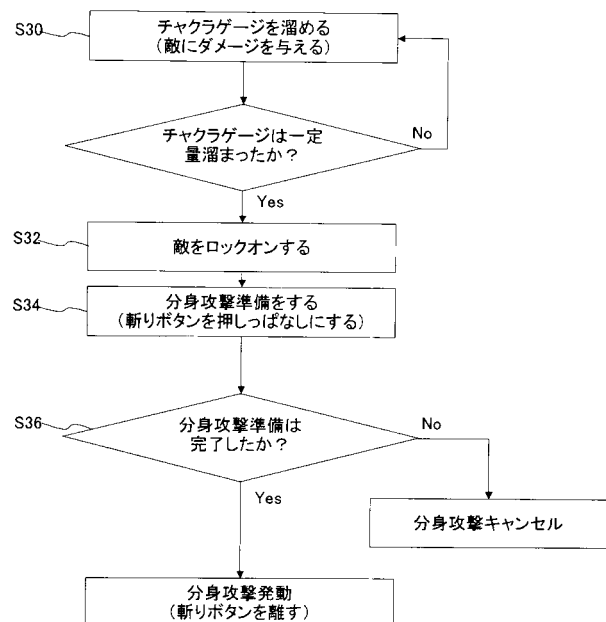
【図 11】



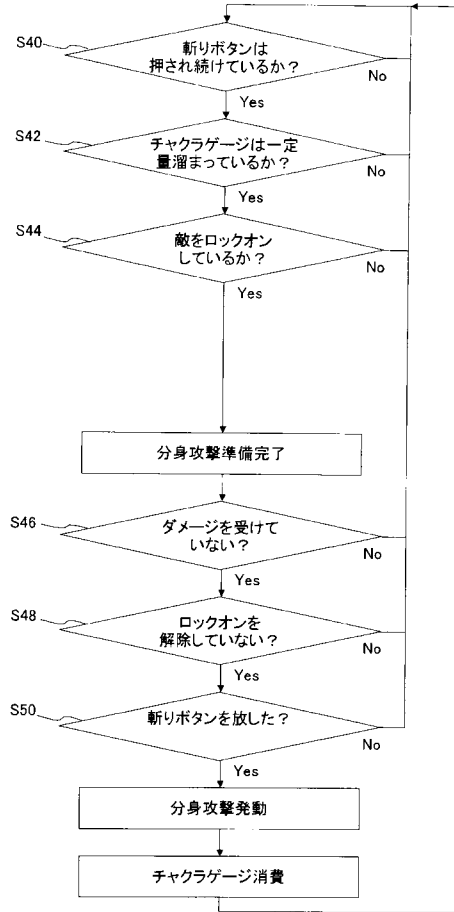
【図 12】



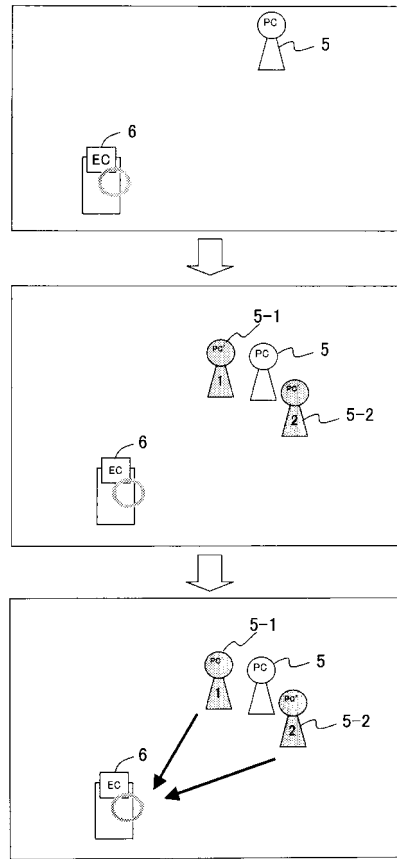
【図 13】



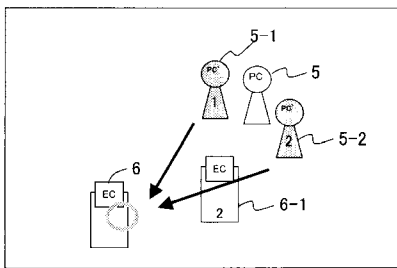
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA16 BA02 BA05 BB02 BB05 BC01 BC03 BC04 CB01 CC02
CC08