

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4756632号
(P4756632)

(45) 発行日 平成23年8月24日(2011.8.24)

(24) 登録日 平成23年6月10日(2011.6.10)

(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 P
 A 6 3 F 13/00 J

請求項の数 10 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2005-241159 (P2005-241159)	(73) 特許権者	000233778 任天堂株式会社 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1-1番地1
(22) 出願日	平成17年8月23日(2005.8.23)	(74) 代理人	100098291 弁理士 小笠原 史朗
(65) 公開番号	特開2007-54171 (P2007-54171A)	(72) 発明者	山田 洋一 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1-1番地1 任天堂株式会社内
(43) 公開日	平成19年3月8日(2007.3.8)	(72) 発明者	尾山 佳之 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1-1番地1 任天堂株式会社内
審査請求日	平成20年7月24日(2008.7.24)	(72) 発明者	西森 啓介 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1-1番地1 任天堂株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラムおよびゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーの操作にตอบสนองして攻撃動作するプレイヤーオブジェクトと、仮想ゲーム世界における状態に応じて変化する体力値が関連付けられた敵オブジェクトとを表示し、当該プレイヤーオブジェクトの攻撃動作によるダメージ量に応じて前記敵オブジェクトの体力値を減らすことによりキャラクタ同士の戦闘を仮想ゲーム世界上で表現するゲーム装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムにおいて、

前記敵オブジェクトを攻撃するための操作の入力を受け付ける攻撃操作受付ステップと

、
前記攻撃操作の入力を受け付けたとき、前記敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内であるか否かを判定する判定ステップと、

前記所定の範囲内であるときにのみ、前記攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず前記敵オブジェクトの体力値が0になったときと同じ状態に前記敵オブジェクトを設定する設定ステップとを前記コンピュータに実行させるゲームプログラム。

【請求項2】

前記設定ステップは、前記所定の範囲内であるときにのみ、前記攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず前記敵オブジェクトの体力値を0に設定する、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記判定ステップによって所定の範囲内でないと判定されたとき、前記攻撃操作による

ダメージ量に応じて前記敵オブジェクトの体力値を減少させる第1の減算ステップを更に前記コンピュータに実行させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記敵オブジェクトに対する特殊攻撃を受け付けるための特殊攻撃受付ステップと、
前記特殊攻撃を受け付けたとき、前記敵オブジェクトの体力値を所定の範囲内に含まれるように当該体力値を変化させる第2の減算ステップとをさらに前記コンピュータに実行させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記判定ステップにおいて判定するために用いられる前記敵オブジェクトの体力値の所定の範囲に、予め敵オブジェクト毎にそれぞれ設定された範囲を用いる、請求項1に記載のゲームプログラム。

10

【請求項6】

前記敵オブジェクトの体力値に予め設定された所定の範囲が、一つの前記敵オブジェクトに対して少なくとも2つ以上存在する、請求項5に記載のゲームプログラム。

【請求項7】

前記判定ステップにおいて前記所定の条件が満たされたときから所定の時間以内だけ前記設定ステップの実行を許可するための制限時間を設定する時間制限設定ステップを更に前記コンピュータに実行させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項8】

前記時間制限設定ステップは、前記敵オブジェクト毎にそれぞれ異なった前記所定の時間を設定する複数時間制限設定ステップを更に含む、請求項7に記載のゲームプログラム。

20

【請求項9】

前記判定ステップが前記所定の条件を満たしたとき、前記設定ステップが実行可能であることを画面に表示する実行可能状態表示ステップを更に前記コンピュータに実行させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項10】

プレイヤーの操作にตอบสนองして攻撃動作するプレイヤーオブジェクトと、仮想ゲーム世界における状態に応じて変化する体力値が関連付けられた敵オブジェクトとを表示し、当該プレイヤーオブジェクトの攻撃動作によるダメージ量に応じて前記敵オブジェクトの体力値を減らすことによりキャラクタ同士の戦闘を仮想ゲーム世界上で表現するゲーム装置において、

30

前記敵オブジェクトを攻撃するための操作の入力を受け付ける攻撃操作受付部と、
前記攻撃操作の入力を受け付けたとき、前記敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内であるか否かを判定する判定部と、

前記所定の範囲内であるときにのみ、前記攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず前記敵オブジェクトの体力値が0になったときと同じ状態に前記敵オブジェクトを設定する設定部とを備える、ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

本発明は、ゲームプログラムおよびゲーム装置に関し、より特定的には、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタを倒すアクションゲームのゲームプログラムおよびゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ゲームシステムに含まれるコンピュータの高性能化に伴い、3次元コンピュータグラフィックス技術を利用した3次元ゲームが増えている。3次元ゲームでは、プレイヤーオブジェクトや地形オブジェクト等のポリゴンによって構成されるオブジェクトを3次元のゲーム空間に配置し、所定の視点によってそのゲーム空間内の様子を3次元ゲーム画面

50

として表示している。

【0003】

一方、ゲームプレイヤーによって操作されるプレイヤーキャラを敵キャラクタと戦わせる対戦格闘ゲームやアクションゲームにおいては、容易な入力操作で繰り出すことのできる通常技と、複雑な入力操作を行うことのできる特殊技とを組み合わせ、敵キャラクタにダメージを与えるものがある。このようなゲームの場合、通常技と特殊技とでは、その実行難易度や敵キャラクタに与えるダメージ量が異なるため、プレイヤーは、敵キャラクタを倒すために、これらの技をどう組み合わせ、出せばよいかを自由に考えながら、敵キャラクタと戦うことができる（例えば特許文献1参照。）。

【0004】

特許文献1で開示されたゲーム機では、プレイヤーキャラクタは、パワーゲージが一定値以上になれば、派手な画面エフェクト等を伴う特殊技（必殺技）を繰り出すことができる。そして、当該パワーゲージが溜まったとき、特殊技を出すことが可能であることをプレイヤーに知らせる旨の表示を行い、これに併せて特殊技発生のための操作手順も表示している。また一般的に、ゲームプレイヤーによって操作されるプレイヤーキャラを敵キャラクタと戦わせる対戦格闘ゲームやアクションゲームにおいては、敵キャラクタに対して与えるダメージ量はプレイヤーキャラクタの攻撃値に依存し、プレイヤーキャラクタの攻撃値を元に算出されたダメージ量を当該敵キャラクタの体力値より減算し、その結果、当該敵キャラクタの体力値が0になったかどうかを判定することによって当該敵キャラクタを倒したかどうか判断し、倒した場合には対応する処理を行うことになる。

【特許文献1】特開2004-354号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述したような上記特許文献1に開示されたゲーム装置においては、特殊技を出すことに成功したとしても、それで必ずしも敵を倒せるとは限らない。つまり、特殊技を決めて敵にとどめをさすことで爽快感を味わうことを期待し、複雑な入力操作の末に特殊技を出すことに成功したものの、プレイヤーキャラクタの特殊技に対応するダメージ量を敵の体力値より減算した結果、体力値が0にはわずかに到達しなく敵を倒すには至らず、結局最終的には、単なるボタン連打等で出てしまった、何の変哲もない通常技によって敵を倒してしまうという結果に終わることも多かった。そのため、せっかく複雑な入力操作を成功させて出した特殊技の爽快感が損なわれてしまっていた。また、多数の敵キャラが同時に1画面中に出てくるようなアクションゲームにおいて、各敵キャラクタ毎に多彩な動きをさせ、その状態をいろいろ変化（例えば、カメのような敵キャラクタが、甲羅の中に身を隠している状態と、腹を上に向けひっくり返っている状態）させても、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタに対して行える操作パターンには変化がないため、敵キャラクタ毎に戦い方を変えるとといった戦略性が乏しくなり、同じような攻撃操作を繰り返す結果、ゲームの内容について、マンネリ化してしまうという問題もあった。

【0006】

それ故に、本発明の目的は、敵キャラクタを必ず一撃で倒せる条件を設け、戦略性に富んだアクションゲームを楽しめるゲームプログラムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、上記の課題を解決するために、以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号および補足説明等は、本発明の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0008】

第1の発明は、プレイヤーの操作に応答して攻撃動作するプレイヤーオブジェクト（100）と、仮想ゲーム世界における状態に応じて変化する体力値が関連付けられた敵オブジェクト（101）とを表示し、当該プレイヤーオブジェクトの攻撃動作によるダメージ量に

10

20

30

40

50

じて敵オブジェクトの体力値を減らすことによりキャラクタ同士の戦闘を仮想ゲーム世界上で表現するゲーム装置のコンピュータ（CPU22等）に実行させるゲームプログラムであって、攻撃操作受付ステップ（S4）と判定ステップ（S2およびS6）と、設定ステップ（S62）とを有するゲームプログラムである。攻撃操作受付ステップは、敵オブジェクトを攻撃するための操作の入力を受け付ける。判定ステップは、攻撃操作の入力を受け付けたとき、敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内であるか否かを判定する。設定ステップは、所定の範囲内であるときにのみ、攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず敵オブジェクトの体力値が0になったときと同じ状態に敵オブジェクトを設定する。なお、体力値とは、キャラクタが自律的行動できるか否かを定めるための量的な基準である。換言すれば、プレイヤーキャラクタや他キャラクタからの攻撃により、その敵キャラクタがどれだけの負傷に耐えられるか/どれだけのダメージを受けると死ぬかなどを決めるための数値である。体力値は、一般的にヒットポイント（HP）、ライフポイントなどと呼ばれている。

10

【0009】

第2の発明においては、ゲームプログラムは、設定ステップにおいて、所定の範囲内であるときにのみ、攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず敵オブジェクトの体力値を0に設定するようにしてもよい。

【0010】

第3の発明においては、ゲームプログラムは、判定ステップによって所定の範囲内でないと判定されたとき、攻撃操作によるダメージ量に応じて敵オブジェクトの体力値を減少させる第1の減算ステップ（S43およびS46）を更に含んでもよい。

20

【0011】

第4の発明においては、ゲームプログラムは、特殊攻撃受付ステップ（S41）と、第2の減算ステップ（S43）とを更にコンピュータに実行させてもよい。特殊攻撃受付ステップは、敵オブジェクトに対する特殊攻撃を受け付ける。第2の減算ステップは、特殊攻撃を受け付けたとき、敵オブジェクトの体力値を所定の範囲内に含まれるように当該体力値を変化させる。

【0012】

第5の発明においては、ゲームプログラムは、判定ステップにおいて判定するために用いられる敵オブジェクトの体力値の所定の範囲に、予め敵オブジェクト毎にそれぞれ設定された範囲を用いてもよい。

30

【0013】

第6の発明においては、敵オブジェクトの体力値に予め設定された所定の範囲が、一つの前記敵オブジェクトに対して少なくとも2つ以上存在していてもよい。

【0014】

第7の発明においては、ゲームプログラムは、判定ステップにおいて所定の条件が満たされたときから所定の時間以内だけ設定ステップの実行を許可するための制限時間を設定する時間制限設定ステップ（S1、S3）を更にコンピュータに実行させてもよい。

【0015】

第8の発明においては、ゲームプログラムは、敵オブジェクト毎にそれぞれ異なった所定の時間を設定する複数時間制限設定ステップ（S1、S3）を時間制限設定ステップに含んでいてもよい。

40

【0016】

第9の発明においては、ゲームプログラムは、判定ステップが所定の条件を満たしたとき、設定ステップが実行可能であることを画面に表示する実行可能状態表示ステップ（S7）を更に実行してもよい。

【0017】

第10の発明は、プレイヤーの操作に応答して攻撃動作するプレイヤーオブジェクト（100）と、仮想ゲーム世界における状態に応じて変化する体力値が関連付けられた敵オブジ

50

ェクト(101)とを表示し、当該プレイヤオブジェクトの攻撃動作によるダメージ量に応じて敵オブジェクトの体力値を減らすことによりキャラクタ同士の戦闘を仮想ゲーム世界上で表現するゲーム装置(14)であって、攻撃操作受付部と、判定部と、設定部とを備える、ゲーム装置である。攻撃操作受付部は、敵オブジェクトを攻撃するための操作の入力を受け付ける。判定部は、攻撃操作の入力を受け付けたとき、敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内であるか否かを判定する。設定部は、所定の範囲内であるときにのみ、攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず敵オブジェクトの体力値が0になったときと同じ状態に敵オブジェクトを設定する。

【発明の効果】

【0018】

上記第1の発明によれば、プレイヤは、敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内にあるとき、攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず敵オブジェクトの体力値の0になったときと同じ状態にすることができる。そのため、敵オブジェクトを倒すため、単純に攻撃をひたすら何度も当てるだけ、というような単調な攻撃パターンではなく、条件を満たせば一撃で体力値を0になったときと同じ状態にできる(すなわち、敵を倒す)チャンスがあるという攻撃の選択肢をプレイヤに与えることができる。その結果、攻撃の幅や戦略の幅が広く、飽きのこないゲームを、プレイヤに提供することができる。

【0019】

上記第2の発明によれば、敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内にあるときに、攻撃操作によるダメージ量の大きさに関わらず敵オブジェクトの体力値を0にするチャンスをプレイヤに与えることができる。これにより、単調な攻撃操作とならず、攻撃の幅や戦略の幅が広い、飽きのこないゲームをプレイヤに提供することができる。

【0020】

上記第3の発明によれば、敵オブジェクトの体力値が所定の範囲内ではないときは、プレイヤは敵オブジェクトの体力値を本来のダメージ量しか減らすことができない。そのため、条件を満たして一撃で倒すことができたときにプレイヤに与える爽快感を増すことができる。

【0021】

上記第4の発明によれば、体力値を所定の範囲に含まれるよう変化させる特殊攻撃操作をプレイヤに可能とさせる。そのため、続く攻撃操作において敵を倒すことが可能となり、1度目の攻撃 2度目の攻撃と連携させて攻撃することで敵を倒せるという爽快感をプレイヤに与えることができる。

【0022】

上記第5の発明によれば、敵オブジェクトそれぞれについて、一撃で倒すことが可能な体力値の設定範囲が異なる。そのため、各敵オブジェクトごとに一撃で倒すチャンスを探すという楽しみをプレイヤに与えることができ、飽きのこないゲームを提供することができる。

【0023】

上記第6の発明によれば、1つの敵オブジェクトに一撃で倒すことができる体力値の範囲を複数持たせることができる。そのため、一度、敵オブジェクトを一撃で倒すことに失敗しても、再度一撃で倒すチャンスをプレイヤに与えることができる。これにより、より戦略性に富み、かつ爽快感を損なうことのないゲームを提供することができる。

【0024】

上記第7の発明によれば、敵オブジェクトを一撃で倒せるチャンスに時間制限を設けることで、プレイヤに緊張感を与え、飽きのこないゲームを提供することができる。

【0025】

上記第8の発明によれば、敵オブジェクトそれぞれについて、一撃で倒すことのできるチャンスの時間が異なる。そのため、より戦略性に富み、敵によって緊張感が異なるという、飽きのこないゲームを提供することができる。

【0026】

10

20

30

40

50

上記第9の発明によれば、設定ステップが実行可能である旨を画面に表示するため、プレイヤーは、敵を一撃で倒すことができるタイミングを認識しやすくなる。これにより、プレイヤーは敵を一撃で倒すチャンスを逃しにくくなり、より爽快感の高いゲームをプレイヤーに提供することができる。

【0027】

また、本発明のゲーム装置によれば、上述した第1の発明と同様の効果を得ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

以下、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。尚、この実施例により本発明が限定されるものではない。

【0029】

図1は本発明の一実施形態に係るゲームシステムの構成を示す外觀図であり、図2はそのブロック図である。図1および図2に示すように、ゲームシステムは、ゲーム装置14、光ディスク16、メモ리카ード18、コントローラ20およびテレビ12(図2に示すスピーカ50を含む)を備える。光ディスク16およびメモ리카ード18は、ゲーム装置14に着脱自在に装着される。コントローラ20は、ゲーム装置14に設けられる複数(図1では、4つ)のコントローラポート用コネクタのいずれかに接続される。コントローラ20は複数の操作部を有し、具体的には、ジョイスティック20a、Aボタン20b、Rボタン20c、Bボタン20e、図示しないZボタン等を含む。なお、他の実施形態においては、ゲーム装置14とコントローラ20との通信は、通信ケーブルを用いずに無線通信によって行われてもよい。また、テレビ12およびスピーカ50は、AVケーブル等によってゲーム装置14に接続される。なお、本発明は図1に示すような据え置き型のゲーム装置に限らず、携帯型のゲーム装置であってもよいし、業務用のゲーム装置であってもよいし、携帯電話やパソコン等のゲームを実行できる装置であってもよいことはもちろんである。以下、図2を参照しながら、本発明に係るゲームシステムにおける各部を詳細に説明するとともに、ゲームシステムにおける一般的な動作を説明する。

【0030】

外部記憶媒体の一例である光ディスク16は、例えばDVD-ROMであり、ゲームプログラムやキャラクタデータ等のゲームに関するデータを固定的に記憶している。プレイヤーがゲームを行う場合、光ディスク16はゲーム装置14に装着される。なお、ゲームプログラム等を記憶する手段は、DVD-ROMに限らず、例えばCD-ROM、MO、メモ리카ード、ROMカートリッジ等の記憶媒体であってもよく、また、ゲーム装置本体内のメモリやハードディスク等の記憶手段に記憶されるようにしてもよく、この場合、通信によりゲームプログラムをダウンロードするようにしてもよい。メモ리카ード18は、例えばフラッシュメモリ等の書き換え可能な記憶媒体によって構成され、例えばゲームにおけるセーブデータ等のデータを記憶する。

【0031】

ゲーム装置14は、光ディスク16に記録されているゲームプログラムを読み出し、ゲーム処理を行う。コントローラ20は、プレイヤーがゲーム操作に関する入力を行うための入力装置であり、前述の通りジョイスティックや複数の操作スイッチを有する。コントローラ20は、プレイヤーによるジョイスティックの操作や操作スイッチの押圧等に応じて操作データをゲーム装置14に出力する。テレビ12は、ゲーム装置14から出力された画像データを画面に表示する。また、スピーカ50は、典型的にはテレビ12に内蔵されており、ゲーム装置14から出力されたゲームの音声を出力する。複数のプレイヤーによってゲームを行う場合、コントローラ20はプレイヤーの数だけ設けられる。

【0032】

次に、ゲーム装置14の構成について説明する。図2において、ゲーム装置14内には、CPU22およびそれに接続されるメモリコントローラ40が設けられる。さらに、ゲーム装置14内において、メモリコントローラ40は、グラフィックプロセッシングユ

10

20

30

40

50

ニット（GPU）24と、メインメモリ34と、デジタル信号処理回路（DSP）36と、各種インターフェース（I/F）42～52とに接続される。また、メモリコントローラ40は、DSP36を介してサブメモリ38と接続される。メモリコントローラ40は、これら各構成要素間のデータ転送を制御する。

【0033】

ゲーム開始の際、まず、ディスクドライブ54は、ゲーム装置14に装着された光ディスク16を駆動する。光ディスク16に記憶されているゲームプログラムは、ディスクI/F52およびメモリコントローラ40を介して、メインメモリ34に読み込まれる。メインメモリ34上のプログラムをCPU22が実行することによって、ゲームが開始される。ゲーム開始後、プレイヤーは、ジョイスティックや操作スイッチを用いてコントローラ20に対してゲーム操作等の入力を行う。プレイヤーによる入力に従い、コントローラ20は、操作データをゲーム装置14に出力する。コントローラ20から出力される操作データは、コントローラI/F42およびメモリコントローラ40を介してCPU22に入力される。CPU22は、入力された操作データに応じてゲーム処理を行う。ゲーム処理における画像データ生成等の際に、GPU24やDSP36が用いられる。また、サブメモリ38は、DSP36が所定の処理を行う際に用いられる。

【0034】

GPU24は、ジオメトリユニット26およびレンダリングユニット28を含み、画像処理専用のメモリに接続されている。この画像処理専用メモリは、例えばカラーバッファ30およびZバッファ32として利用される。ジオメトリユニット26は、仮想3次元空間であるゲーム空間に置かれた物体や図形に関する立体モデル（例えばポリゴンで構成されるオブジェクト）の座標についての演算処理を行うものであり、例えば立体モデルの回転・拡大縮小・変形や、ワールド座標系の座標から視点座標系やスクリーン座標系の座標への変換を行うものである。レンダリングユニット28は、所定のテクスチャに基づいて、スクリーン座標に投影された立体モデルについてピクセルごとのカラーデータ（RGBデータ）をカラーバッファ30に書き込むことによって、ゲーム画像を生成する。また、カラーバッファ30は、レンダリングユニット28によって生成されたゲーム画像データ（RGBデータ）を保持するために確保されたメモリ領域である。Zバッファ32は、3次元の視点座標から2次元のスクリーン座標に変換する際に視点からの奥行情報を保持するために確保されたメモリ領域である。GPU24は、これらを用いてテレビ12に表示すべき画像データを生成し、適宜メモリコントローラ40およびビデオI/F44を介してテレビ12に出力する。なお、ゲームプログラム実行時にCPU22において生成される音声データは、メモリコントローラ40からオーディオI/F48を介して、スピーカ50に出力される。なお、本実施形態では、画像処理専用のメモリを別途設けたハードウェア構成としたが、これに限らず例えばメインメモリ34の一部を画像処理用のメモリとして利用する方式（UMA：Unified Memory Architecture）を使うようにしてもよい。ゲーム装置14は、ゲームプログラムを実行することにより生成したゲームデータをメモリコントローラ40およびメモリI/F46を介してメモリカード18に転送する。また、ゲーム装置14は、ゲーム開始に先立って、メモリカード18に記憶されたゲームデータを、メモリコントローラ40およびメモリI/F46を介してメインメモリ34に読み込む。

【0035】

次に、本実施形態のゲームの概要について、図3～図14を参照して説明する。本実施形態のゲームは、仮想的な3Dゲーム空間内で、プレイヤーキャラクターがリアルタイムに敵と戦いながら冒険するアクションアドベンチャーゲームである。図3は、本実施形態のアクションアドベンチャーゲームにおける仮想空間を表現したゲーム画像の一例を示す図である。図3において、仮想空間には、プレイヤーキャラクターオブジェクト100、敵キャラクターオブジェクト101が存在し、これらが仮想カメラで撮影されることにより、ゲーム画像としてテレビ12に表示される。以下、プレイヤーキャラクターオブジェクトをプレイヤーキャラ、敵キャラクターオブジェクトを敵キャラと呼ぶ。

10

20

30

40

50

【0036】

プレイヤーは、コントローラ20を操作することによって、プレイヤーキャラ100の動作を制御する。具体的には、コントローラ20のジョイスティック20aを操作することにより、プレイヤーキャラ100を仮想空間内で移動させ、Bボタン20eを操作することにより、剣で敵を切りつけることによる第1の攻撃動作（以下、通常攻撃と呼ぶ）を行う。このような操作によりプレイヤーキャラ100が敵キャラ101に近づいて攻撃を行い、攻撃が当たれば、敵キャラ101の体力値（以下、HPと呼ぶ）が減少する。当該HPが0になれば、当該敵キャラを倒したことになる。

【0037】

また、プレイヤーキャラ100は、通常攻撃の他、例えば居合い切り等のような、特殊攻撃となる第2の攻撃動作（以下、居合い切り攻撃と呼ぶ）を行うことができる。本実施形態において、当該居合い切り攻撃は、プレイヤーキャラに対して敵キャラが所定の距離内にいるときに、剣を鞘に収めた状態でBボタン20eを操作することで行うことができる。居合い切り攻撃は、通常攻撃より大きなダメージを敵キャラに与える。なお、本実施形態においては、通常攻撃では敵のHPを「10」減らし（攻撃力「10」）、居合い切り攻撃では「40」減らす（攻撃力「40」）ものとして、以下説明する。

【0038】

更に、本実施形態のアクションアドベンチャーゲームでは、プレイヤーキャラ100は、上記の通常攻撃や居合い切り攻撃の他、Aボタン20bを操作することで、第3の攻撃動作（以下、とどめ攻撃）を行うことができる。とどめ攻撃とは、所定の条件を満たしたときにのみ可能な攻撃であり、当該攻撃が当たれば、敵キャラのHPの残量に関係なく、一撃で敵キャラを倒せる攻撃である。この所定の条件が満たされている状態を「チャンスタイム」と呼び、「チャンスタイム」発動後、一定時間の間だけ、プレイヤーキャラ100は、上記「とどめ攻撃」が可能となる。また、「チャンスタイム」発動のための条件は、各敵キャラ毎に設定される。図4は、チャンスタイム発動の条件として、HPの残量を利用した場合の条件の設定例を示す図である。図4では、ある敵キャラについて、HPの最大値を100として、HPが51～60の範囲内にあるときに「チャンスタイム」としたことを示す図である。以下に、このような「チャンスタイム」を設定した本実施形態のゲームにおける攻撃の流れを、図5～図7を用いて説明する。

【0039】

図5は、プレイヤーキャラ100が、通常攻撃を行っているゲーム画像の一例を示す図である。図5において、敵キャラ101のHPは、初期値が100である。また、敵キャラ101には、図4に示したような「チャンスタイム」が設定されている。このような状況において、剣を構えた状態のプレイヤーキャラ100が敵キャラ101に攻撃が届く距離まで近づき、Bボタン20eを押すと、通常攻撃が行われる。上述したように、通常攻撃は、一度で敵キャラ101に10のダメージしか与えられないため、通常攻撃のみで敵キャラ101を倒すには、当該通常攻撃を10回以上加える必要がある。

【0040】

図6は、チャンスタイム発動中のゲーム画像の一例を示す図である。本実施形態では、敵キャラ101に通常攻撃を4回程度加えれば、HPが60となる。すると、上述の図4に示したようなチャンスタイムの発動条件を満たすことになり、その結果、当該敵キャラ101に対して「とどめ攻撃」が可能となる。このとき、「とどめ攻撃」可能であることを示すための表示が画面の右下に表示される。また、本実施形態では、チャンスタイム中は敵キャラ101を横たわった状態で表示することでも、「とどめ攻撃」が可能であることを示唆している。

【0041】

図7は、「とどめ攻撃」中のゲーム画像の一例を示す図である。上記「とどめ攻撃」が可能なる旨の表示、すなわちチャンスタイム中にAボタン20bを操作することで、通常攻撃や居合い切り攻撃とは異なったモーションの「とどめ攻撃」が行われる。図7では、「とどめ攻撃」の動作は、プレイヤーキャラ100が飛び上がって剣を突きおろすという動

10

20

30

40

50

作となっている。

【 0 0 4 2 】

図 8 は、「とどめ攻撃」により敵が倒されたときのゲーム画像の一例を示す図である。「とどめ攻撃」を行う前の敵キャラ 1 0 1 の H P は 6 0 であり、通常攻撃であれば、少なくとも後 6 発は攻撃を加える必要があったが、当該「とどめ攻撃」により、敵キャラ 1 0 1 の体力値に関係なく、一撃で倒している。

【 0 0 4 3 】

一方、図 6 におけるチャンスタイム中に通常攻撃を 1 度加えると、体力値が 5 0 となる。このときは、チャンスタイム発動条件を満たさなくなるため、その後は「とどめ攻撃」はできなくなる。つまり、通常攻撃を 4 回当てた後（H P が 6 0 の状態）、「とどめ攻撃」を行えば、その一撃で敵キャラ 1 0 1 を倒すことができるが、通常攻撃を行ったときは、「とどめ攻撃」のチャンスを逃したことになる（H P が 5 0 になる）、その後は、通常攻撃あるいは居合い切り攻撃を更に数回加えなければ、当該敵キャラを倒すことはできないことになる。図 9 は、上述した攻撃の流れによる H P の減り方を示す図である。まず、図 9 (A) では、敵キャラ 1 0 1 の H P は、最大値である 1 0 0 になっている。この状態で、プレイヤーキャラ 1 0 0 が上記図 5 に示したような通常攻撃を行えば、図 9 (B) に示すように、1 0 のダメージを与え、敵キャラ 1 0 1 の H P は 9 0 となる。更に通常攻撃を 1 回当てると、更に 1 0 のダメージを与え、図 9 (C) に示すように、敵キャラ 1 0 1 の H P は 8 0 となる。更に通常攻撃を 2 回加えると、図 9 (D) に示すように、敵キャラ 1 0 1 の H P は 6 0 となる。このとき、チャンスタイムが発動し、図 6 に示したような、「とどめ攻撃」が可能な旨が表示される。このときに、A ボタン 2 0 b を押して「とどめ攻撃」を行えば、図 9 (E) に示すように、チャンスタイムが設定されている範囲内であれば、H P の残量に関係なく H P は 0 になる。一方、図 6 に示すようなチャンスタイム中において、B ボタン 2 0 e を押して通常攻撃を行うと、図 9 (F) に示すように、1 0 のダメージを与え、敵キャラの H P は 5 0 となる。その結果、チャンスタイムが解除され、「とどめ攻撃」が可能な旨の表示も消える。そのため、当該敵キャラ 1 0 1 を倒すためには、更に数回、通常攻撃を加えて 1 0 ずつ H P を減らしていく必要がある（図 9 (G) ）。このように、本実施形態にかかるゲームにおいては、敵キャラの H P の値の所定範囲について、残りの H P の残量に関わらず一撃で倒すことができる「とどめ攻撃」が可能な「チャンスタイム」を設定する。これにより、単純に攻撃をひたすら当てて H P を減らすだけ、というような単調な攻撃パターンではなく、同じ武器を使用していても、条件を満たせば、H P の残量に関わらず一撃で倒せる攻撃チャンスがあるという攻撃の選択肢をプレイヤーに与え、戦略の幅が広いゲームを提供することができる。

【 0 0 4 4 】

また、上述したチャンスタイム発動条件は、各敵キャラの種類等によって異なったものが設定される。図 1 0 は、H P についてのチャンスタイム条件の設定例を示す図である。図 1 0 (A) は、ある敵キャラについて、H P の最大値を 1 0 0 として、H P が 6 1 ~ 9 0 の範囲内にあるときを「チャンスタイム」としたことを示す図である。このようなときは、当該敵キャラに通常攻撃を 1 度加えるだけで「とどめ攻撃」が可能となる。また、図 1 0 (B) は、ある敵キャラについて、H P が 9 1 ~ 1 0 0 の範囲内にあるときを「チャンスタイム」としたことを示す図である。このようなときは、最初から「とどめ攻撃」が可能であり、最初の一撃で敵を倒すことが可能である。しかし、最初の一撃で「とどめ攻撃」をやり損ねると、通常攻撃や居合い切り攻撃で何度も攻撃を加えないと倒すことができなくなる。図 1 0 (C) は、H P が 1 1 ~ 9 0 の範囲内にあるときを「チャンスタイム」としたことを示す図である。このような敵キャラは、ほとんどがチャンスタイム中であり、一撃で倒しやすい敵キャラとなる。図 1 0 (D) は、H P が 1 1 ~ 2 0 および 6 1 ~ 8 0 の範囲内にあるときを「チャンスタイム」としたことを示す図である。このような敵キャラは、H P が減少していく過程において 2 回チャンスタイムがあり、一度発動したチャンスタイム中に「とどめ攻撃」ができなくても、その後通常攻撃を加えていけば、再度「とどめ攻撃」を行うチャンスが巡ってくることになる。このように、敵キャラごとに、

10

20

30

40

50

様々な「チャンスタイム」を設定することで、攻撃をひたすら当ててHPを減らすだけ、というような単調な攻撃方法ではなく、強敵であっても一撃で倒せる「とどめ攻撃」を狙う、というような攻撃の幅、戦略の幅を広げることができ、更に、「とどめ攻撃」を成功させれば必ず一撃で敵を倒せることによる爽快感をプレイヤーに与え、飽きのこないゲームを提供することが可能となる。

【0045】

次に、ゲーム装置1によって実行されるゲーム処理の詳細を説明する。まず、ゲーム処理の際にメインメモリ34に記憶されるデータについて説明する。図11は、ゲーム装置1のメインメモリ34のメモリマップを示す図である。ゲーム処理の際、メインメモリ34には、画像データ341、敵キャラテーブル342、チャンスキャラテーブル343、
10
チャンス条件テーブル344等が記憶される。これらのデータの他、メインメモリ34には、光ディスク16から読み込まれたゲームプログラム等のデータが記憶される。

【0046】

画像データ341は、ゲーム画像(プレイヤーキャラクタ、敵キャラクタ、背景オブジェクト、所定のキャラクタ)を生成するためのデータ(ポリゴンデータやテクスチャデータなど)である。

【0047】

敵キャラテーブル342は、仮想ゲーム区間内において、現在プレイヤーキャラが存在しているフィールドに出現する敵キャラクタを示すためのテーブルである。図12に示すように、敵キャラテーブル342は、オブジェクトIDと現在HPと最大HPとチャンス条件番号とチャンス持続カウントと時間切れフラグとの組の集合である。オブジェクトIDは、各敵キャラを識別するためのIDである。現在HPは、当該敵キャラの現在のHPを示し、最大HPは、初期値として設定されているHPを示している。敵キャラがプレイヤーキャラによる攻撃を受けると、メインメモリ34に記憶されている当該敵キャラの現在HPから当該攻撃に応じた値が減算され、当該現在HPが更新される。そして、敵キャラの現在HPが0になると、当該敵キャラは倒されたことになる。チャンス条件番号は、後述するチャンス条件テーブル344と関連付けられており、チャンスタイム発動のための条件を示すものである。チャンス持続カウントは、チャンスタイムが持続する時間を示すものである。次に説明するチャンスキャラテーブル343のチャンス残カウントの初期値として設定され、カウントダウンされていく。時間切れフラグは、チャンス持続カウントが
20
0になったことを示すフラグである。チャンスタイムの発動後、チャンス持続カウントが0になったときにオンに設定される。また、当該敵キャラが攻撃を受ける度に、オフに設定される。

【0048】

チャンスキャラテーブル343は、チャンスタイム中の敵キャラクタ(以下、チャンスキャラと呼ぶ)を示すテーブルである。図13に示すように、チャンスキャラテーブル343は、オブジェクトIDとチャンス残カウントとの組の集合から成る。オブジェクトIDは、各敵キャラを識別するためのIDである。チャンス残カウントは、チャンスキャラテーブル343に敵キャラが登録されるときに、敵キャラテーブル342の当該敵キャラのチャンス持続カウントの値が設定され、カウントダウンが開始される。その後、当該
40
チャンス残カウントが時間と共に減っていき、0になれば、当該敵キャラについてのチャンスタイムは終了となる。

【0049】

チャンス条件テーブル344は、チャンスタイムが発動するための条件に付いて定義したテーブルである。図14に示すように、チャンス条件テーブル344は、チャンス条件番号と条件内容との組の集合から成る。チャンス条件番号は、各条件を識別するための番号であり、条件内容は、チャンスタイム発動のための条件が定義されている。

【0050】

なお、メインメモリ34には、上記データの他、プレイヤーキャラの状態(HPや装備武器等)を示すデータも記憶されている。さらに、メインメモリ34には、ゲーム処理にお
50

いて用いられる種々のデータが記憶される。

【0051】

次に、ゲーム装置10において実行されるゲーム処理の流れを図15～図19を用いて説明する。図15は、ゲーム装置14において実行されるゲーム処理の流れを示すフローチャートである。ゲーム装置14の電源が投入されると、ゲーム装置14のCPU22は、図示しないブートROMに記憶されている起動プログラムを実行し、メインメモリ34等の各ユニットが初期化される。そして、光ディスク16に格納されたゲームプログラムがメインメモリ34に読み込まれ、当該ゲームプログラムの実行が開始される。その結果、GPU24を介してテレビ12にゲーム画像が表示されることによって、ゲームプログラムの実行が開始される。なお、本実施形態においては、攻撃に関する処理以外の状況におけるゲーム処理は本発明と直接関連しないので、詳細な説明は省略する。

10

【0052】

図15では、まず、ステップS1において、各種データ等の初期化、すなわち、各敵キャラについてのチャンス条件やチャンス持続カウン트의設定等が行われる(ステップS1)。続いて、チャンスタイムが発動している敵キャラであるチャンスキャラの登録処理が行われる(ステップS2)。本処理では、チャンスタイム条件を満たす敵キャラが存在するかどうかを判定し、存在すれば、当該敵キャラについてチャンスキャラテーブル343に登録し、メインメモリ34に格納する処理が行われる。

【0053】

図16は、上記ステップS2で示したチャンスキャラ登録処理の詳細を示すフローチャートである。図16において、まず、CPU22は、メインメモリ34に格納されている敵キャラテーブル342から敵キャラのデータを読み込む(ステップS21)。次に、当該読み込んだ敵キャラにつき、チャンスタイムの条件が満たされているか否かを判定する(ステップS22)。例えば、条件番号の値が1であれば、チャンス条件テーブル344から条件番号1の条件内容を取得する。当該条件内容は、「HPが60～51の間」という条件であるため、現在HPが60～51の範囲内にあり、かつ、時間切れフラグがオフであるかを否かを判定する。その結果、チャンスタイムの条件が満たされていれば(ステップS22でYES)、チャンスキャラテーブル343に、当該敵キャラのオブジェクトIDが登録されているか否かを判定する(ステップS23)。つまり、新たにチャンスタイムが発動した敵キャラか否かを判定することになる。その結果、既に登録されていれば(ステップS23でYES)、処理をステップS27に進める。一方、まだ登録されていなければ(ステップS23でNO)、当該敵キャラのオブジェクトIDとチャンス持続カウンートをチャンスキャラテーブル343に登録する(ステップS24)。

20

30

【0054】

一方、ステップS22の判定の結果、チャンスタイムの発動条件が満たされていないときは(ステップS22でNO)、チャンスキャラテーブル343に、当該敵キャラのオブジェクトIDが登録されているか否かを判定する(ステップS25)。これは、既にチャンスタイム中であった敵キャラについて、例えば、とどめ攻撃ではなく通常攻撃を行ったがためにチャンスタイムの条件が満たさなくなったときに、チャンスタイムの解除を行うためである。ステップS25の判定の結果、チャンスキャラテーブル343に当該敵キャラのデータがなければ(ステップS25でNO)、処理をステップS27へ進める。一方、当該敵キャラのデータがあれば(ステップS25でYES)、当該敵キャラのデータをチャンスキャラテーブル343から削除する(ステップS26)。

40

【0055】

次に、CPU22は、敵キャラテーブル342に登録されている敵キャラ全てについて上述したような処理が終わったか否かを判定する(ステップS27)。その結果、まだ全て処理していない場合は(ステップS27でNO)、上記ステップS21に戻って処理を繰り返す。一方、全て処理したときは(ステップS27でYES)、当該チャンスキャラ登録処理を終了する。

【0056】

50

図15に戻り、ステップS2の処理が終われば、CPU22は、チャンスタイムカウント処理を行う(ステップS3)。本処理では、各敵キャラ毎のチャンスタイムをカウントしていき、所定の時間が経過した時にはチャンスタイムを解除する処理を行う。図17は、上記ステップS3で示したチャンスタイムカウント処理の詳細を示すフローチャートである。図17において、まず、CPU22は、チャンスキャラテーブル343から、チャンスタイム中の敵キャラのデータを読み出す(ステップS31)。続いて、読み出した敵キャラのデータのチャンス残カウントから、所定の値(例えば1)を減算する(ステップS32)。次に、減算した結果、チャンス残カウントが0になったか否か、すなわち、チャンスタイムが時間切れになったか否かを判定する(ステップS33)。その結果、チャンス残カウントが0になっていなければ、チャンス残カウントの値を減算後の値に更新してチャンスキャラテーブル343に格納し、ステップS36へ処理を進める。一方、0になったときは、当該敵キャラのデータをチャンスキャラテーブル343から削除する(ステップS34)。更に、敵キャラテーブル342の当該敵キャラについての時間切れフラグをオンに設定する(ステップS35)。次に、CPU22は、チャンスキャラテーブル343内の全てのデータについて処理したか否かを判定する(ステップS36)。その結果、まだ全て処理していない場合は(ステップS36でNO)、上記ステップS31に戻って処理を繰り返す。一方、全て処理した場合は(ステップS36でYES)、当該チャンスタイムカウント処理を終了する。

【0057】

図15に戻り、ステップS3の処理が終われば、CPU22は、Bボタン20e(攻撃ボタン)が押されたか否かを判定する(ステップS4)。その結果、Bボタン20eが押されていれば、ステップS5の攻撃処理を行う。図18は、ステップS5にかかる攻撃処理の詳細を示すフローチャートである。図18において、まず、CPU22は、特殊攻撃である居合い切り攻撃の発動条件が満たされているか否かを判定する(ステップS41)。すなわち、居合い切りの発動条件である、敵キャラがプレイヤーキャラの近くにいるときに、剣を鞘に収めた状態でBボタン20eが押されたか否かを判定する。その結果、居合い切り攻撃の発動条件が満たされていれば(ステップS41でYES)、プレイヤーキャラの居合い切り攻撃モーションのアニメーションを画面に表示する処理を行う(ステップS42)。続いて、攻撃対象となった敵キャラの現在HPを所定値、ここでは40減算する(ステップS43)。なお、厳密にはHP減算処理の前に当たり判定処理が行われるが、本発明には直接関係しないので、当たり判定処理についての説明は省略し、攻撃が当たったものとして説明を続ける。HPを減算した後、CPU22は、時間切れフラグをオフに設定する(ステップS44)。その後、処理をステップS48に進める。

【0058】

一方、ステップS41の判定の結果、居合い切り攻撃の発動条件が満たされていない場合は(ステップS41でNO)、通常攻撃を行う。すなわち、プレイヤーキャラの通常攻撃のアニメーションを画面に表示する処理を行う(ステップS45)。その後、攻撃対象となった敵キャラの現在HPを10減算する(ステップS46)。その後、CPU22は、当該敵キャラの時間切れフラグをオフに設定し(ステップS47)、処理をステップS48に進める。

【0059】

次に、ステップS48において、攻撃対象となった敵キャラの現在HPが0になったか否かを判定する(ステップS48)。その結果、現在HPが0になっていれば(ステップS48でYES)、上記図8で示したような、当該敵キャラをやっつけたアニメーションを画面に表示する処理を行う(ステップS49)。更に、当該敵キャラを、敵キャラテーブル342から削除する。また、チャンスキャラテーブル343に登録されていた場合は、チャンスキャラテーブル343からも削除する(ステップS50)。

【0060】

一方、ステップS48の判定の結果、まだ現在HPが残っていれば(ステップS48でNO)、次に、現在HPがチャンスタイム条件として設定されているHPの範囲内にある

10

20

30

40

50

か否かを判定する（ステップS51）。その結果、チャンスタイムとして設定されているHPの範囲内であれば（ステップS51でYES）、上述した図6で示したような、当該敵キャラが横に倒れるアニメーションを表示する（ステップS52）。一方、チャンスタイムの範囲内でないときは（ステップS51でNO）、そのまま、攻撃処理を終了する。以上で、ステップS5にかかる攻撃処理は終了する。

【0061】

図15に戻り、ステップS4の判定の結果、Bボタン20e（攻撃ボタン）が押されていないとき（ステップS4でNO）、CPU22は、上記ゲーム空間におけるプレイヤーキャラに対して、チャンスキャラテーブル343に登録されている敵キャラの何れかが所定の範囲内に存在するか否かを判定する（ステップS6）。その結果、所定の範囲内に当該敵キャラが存在していれば（ステップS6でYES）、CPU22は、画面の右下に、「とどめ攻撃」が可能である旨の表示（図6の右下参照）を行う（ステップS7）。続いて、「とどめ攻撃」のボタンであるAボタン20bが押されたか否かを判定する（ステップS8）。その結果、Aボタン20bが押されてなければ（ステップS8でNO）、処理をステップS11に進める。一方、Aボタン20bが押されていれば、とどめ攻撃処理を行う（ステップS9）。

10

【0062】

図19は、上記ステップS9で示したとどめ攻撃処理の詳細を示すフローチャートである。図19において、まず、CPU22は、プレイヤーキャラについて「とどめ攻撃」モーションのアニメーションを画面に表示する処理を行う（ステップS61）。次に、攻撃対象となった敵キャラの現在HPを0にする（ステップS62）。続いて、当該敵キャラが倒されるアニメーションを画面に表示する処理を行う（ステップS63）。そして、当該敵キャラを敵キャラテーブル342、チャンスキャラテーブル343から削除する（ステップS64）。以上で、とどめ攻撃処理は終了する。

20

【0063】

図15に戻り、上記ステップS6の判定の結果、プレイヤーキャラに対して、チャンスキャラテーブル343に登録されている敵キャラの何れかが所定の範囲内に存在していないときは（ステップS6でNO）、「とどめ攻撃」が可能である旨の表示を解除する（ステップS10）。つまり、「とどめ攻撃」が可能な敵キャラからプレイヤーキャラが所定の距離以上離れた場合等は、「とどめ攻撃」が可能な旨の表示が消えることになる。

30

【0064】

次に、ステップS11において、上記各処理に応じた表示処理が行われる。すなわち、仮想カメラで仮想空間を撮影した画像をゲーム画像としてテレビ12に表示する処理がされる。ステップS11の後、ステップS12において、ゲーム終了か否かが判断され、YESの場合、ゲーム処理を終了し、NOの場合、ステップS2に戻って、ゲーム処理を繰り返す。以上で、本実施形態にかかるゲーム処理は終了する。

【0065】

このように、本実施形態では、各敵キャラのHPの所定範囲について、残りのHPの値に関わらず一撃で倒すことができる「とどめ攻撃」が可能な「チャンスタイム」を設定する。これにより、単純に攻撃をひたすら当ててHPを減らすだけ、というような単調な攻撃パターンではなく、条件を満たせば、HPの残量に関わらず一撃で倒せる攻撃チャンスがあるという攻撃の選択肢をプレイヤーに与える。その結果、プレイヤーは、攻撃の幅、戦略の幅を広げることができる。更に、「とどめ攻撃」を成功させれば必ず一撃で敵を倒せるため、「とどめ攻撃」による爽快感をプレイヤーに与えることができる。その結果、「とどめ攻撃」を狙うという戦い方の幅の広がり、狙いどおりに一撃で敵を倒した、という爽快感とを共に楽しむことができ、飽きのこないゲームを提供することが可能となる。また、チャンスタイム条件についても、敵キャラ毎に異なる条件を設定できるため、それぞれの敵ごとに一撃で倒せるチャンスを探するという楽しみをプレイヤーに与えることができ、更に趣向性の高いゲームを提供することができる。また、チャンスタイムが発動している時間についても制限を設けているため、チャンスタイム発動中に手早く「とどめ攻撃」を

40

50

しなければいけないという適度の緊張感をプレイヤーに与え、より飽きのこないゲームを提供することができる。

【0066】

なお、上述の実施形態では、通常攻撃を数発当てることで、チャンスタイムの条件を満たしているが、これに限らず、上記居合い切り攻撃（特殊攻撃）を用いて、チャンスタイムを発動させるようにしてもよい。例えば、上記ステップS43の処理、すなわち、居合い切り攻撃が当たったときの敵キャラクタのHP減算処理において、上述の説明では単純に攻撃対象となった敵キャラクタの現在HPの値を40減算していた。そのため、チャンスタイム範囲の設定の幅によっては、当該居合い切り攻撃によってチャンスタイム範囲を飛び越えてHPが減ってしまうこともある。そこで、当該敵キャラの現在HPがチャンスタイム範囲より多いことを前提として、当該居合い切り攻撃を加えれば当該敵キャラに設定されているチャンスタイム条件が必ず発動するようにしてもよい。例えば、HPの最大値が100と設定されている敵キャラについて、図20(A)に示すようにHPが50～41の範囲でチャンスタイムが発動するよう条件が設定されているときは、当該敵キャラの最大HPおよび発動条件（HPが50～41の範囲）に基づいて、現在HPが50～41の範囲になるような値を算出してから減算するようにしてもよい。また、図20(B)に示すようにHPが40～21の範囲でチャンスタイムが発動するよう条件が設定されているときは、同様に減算すべき現在HPの値を算出してから減算するようにしてもよい。

10

【0067】

また、ある敵キャラに対しての最初の攻撃が居合い切り攻撃のときだけ、上記のような処理を行うようにしても良い。つまり、最初の一発として居合い切り攻撃を当てれば、続けて「とどめ攻撃」が可能（居合い切り攻撃 とどめ攻撃の連携攻撃が可能）となるようにしてもよい。具体的には、上記ステップS43におけるHPの減算処理において、当該敵キャラの現在HPの値が最大HPの値と一致していれば、上述のようにチャンスタイムが発動する範囲に来るように現在HPを減算するようにすればよい。また、例えば、居合い切り攻撃の攻撃力を40と固定しておいて、各敵キャラのHPについて、居合い切り攻撃を一回当てれば必ずチャンスタイムになるようにチャンスタイム条件となるHPの範囲を設定するようにしてもよい。すなわち、全ての敵キャラについて、少なくともチャンスタイムの条件となるHPの値の範囲に、各敵キャラの最大HPから40減算した値が含まれるようにしてもよい。

20

30

【0068】

更に、上述の実施形態では、HPの値が所定範囲内にあるときにチャンスタイム発動の条件としていたが、これに限らず、HP以外の敵キャラの状態に関するパラメータをチャンスタイム発動の条件に用いても良い。例えば、上記仮想ゲーム空間において、洞窟内の敵キャラが、洞窟の壁の割れ目から漏れる太陽の光に当たったときのみ、当該敵キャラにつきチャンスタイムが発動するようにしてもよい。この場合は、例えば仮想ゲーム空間内における上記敵キャラの位置座標と上記太陽の光が差し込んでいる地面の部分の位置座標とが重なっているときに、チャンスタイムが発動するように判定することが考えられる。その他、雨が降っているときや、地震が起こっているとき、などの、敵キャラを取り巻く仮想ゲーム空間内で表現される自然環境の変化があったときに、チャンスタイムが発動するようにしてもよい。この場合は、仮想ゲーム空間内における自然環境、例えば雨が降っていることや地震が起きている状態を示すパラメータを設定し、当該パラメータを用いて、雨が降っているときや地震が起きているときのみチャンスタイムの条件が満たされると判定するようにすればよい。これにより、ゲームの展開やゲーム内の自然環境の変化に応じた戦い方をプレイヤーに提供することができ、飽きのこないゲームを提供できる。

40

【0069】

また、上述の実施形態では、「とどめ攻撃」を行った結果、HPを0にすることで戦闘不能としていた。これに限らず、「とどめ攻撃」を行った結果、HPについては減算せずに、「とどめ攻撃」対象となった敵キャラが倒されるアニメーションを画面に表示し、チャンスキャラテーブル343および敵キャラテーブル342から当該敵キャラを削除する

50

ようにしてもよい。この場合、HPを減算する処理を行わなくて済むため、処理負荷を軽減することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0070】

【図1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムの構成を示す外観図

【図2】図1に示すゲームシステムのブロック図

【図3】本実施形態のアクションゲームにおけるゲーム画像の一例を示す図

【図4】敵キャラのHPについてのチャンスタイムの条件の設定の一例を示す図

【図5】プレイヤーキャラ100が通常攻撃を行っているゲーム画像の一例を示す図

【図6】プレイヤーキャラ100がとどめ攻撃可能な状態のゲーム画像の一例を示す図

【図7】プレイヤーキャラ100がとどめ攻撃を行っている状態のゲーム画像の一例を示す図

【図8】プレイヤーキャラ100が敵キャラ101を倒したときのゲーム画像の一例を示す図

【図9】敵キャラのHPの減り方について説明するための図

【図10】敵キャラのHPについてのチャンスタイム条件の設定の一例を示す図

【図11】メインメモリのメモリマップを示す図

【図12】敵キャラテーブルを表した図

【図13】チャンスキャラテーブルを表した図

【図14】チャンス条件テーブルを表した図

【図15】ゲーム処理のフローチャート

【図16】チャンスキャラ登録処理のフローチャート

【図17】チャンスタイムカウント処理のフローチャート

【図18】攻撃処理のフローチャート

【図19】とどめ処理のフローチャート

【図20】敵キャラのHPについてのチャンスタイム条件の設定の一例を示す図

【符号の説明】

【0071】

12 テレビ

14 ゲーム装置

16 光ディスク

18 メモリカード

20 コントローラ

22 CPU

24 GPU

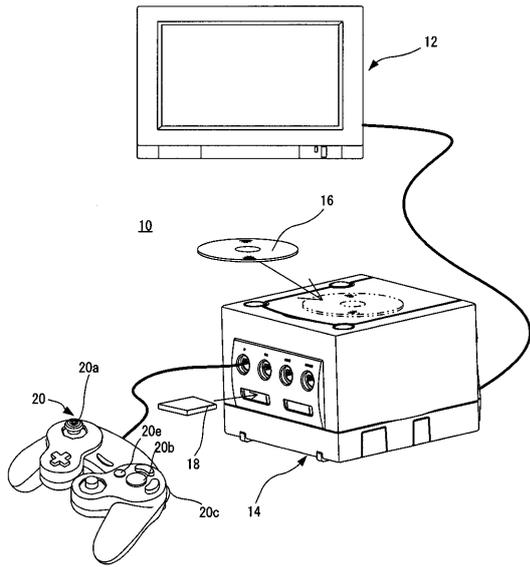
34 メインメモリ

10

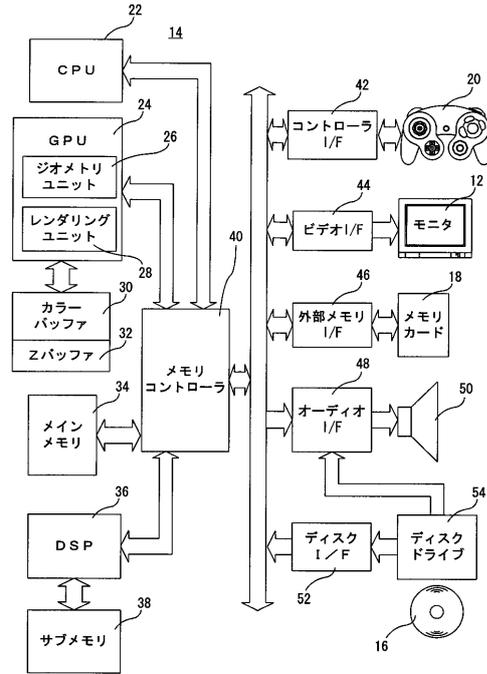
20

30

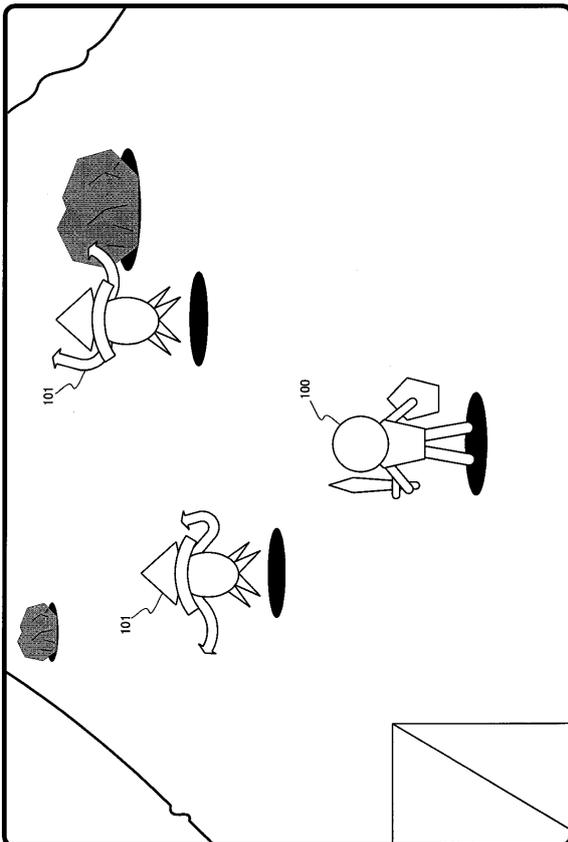
【図1】



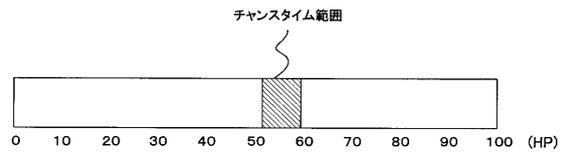
【図2】



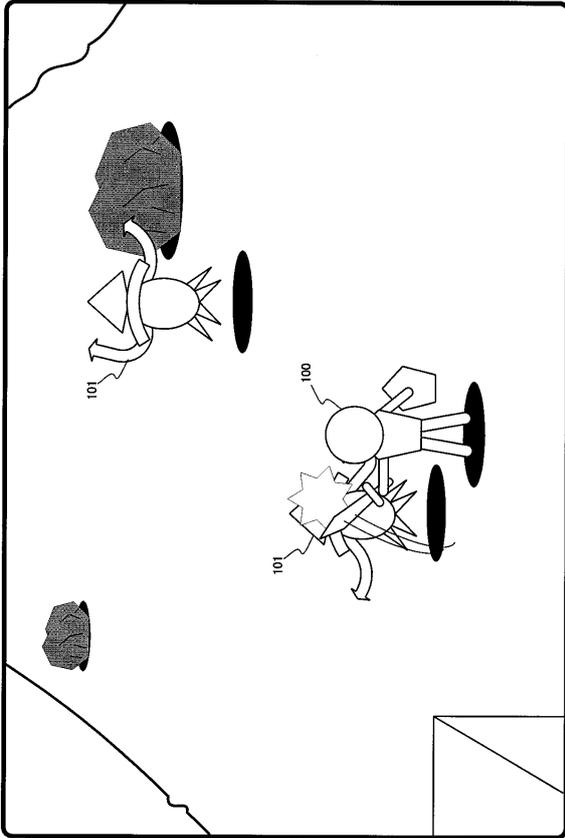
【図3】



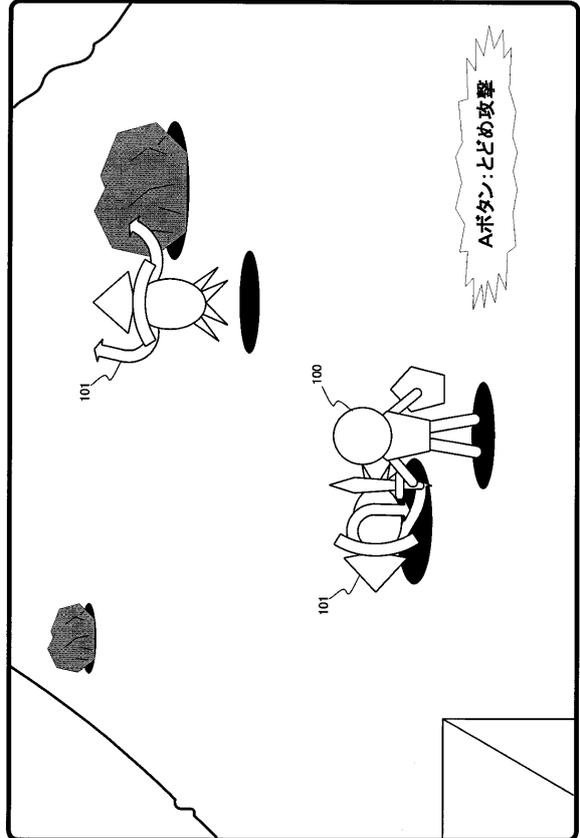
【図4】



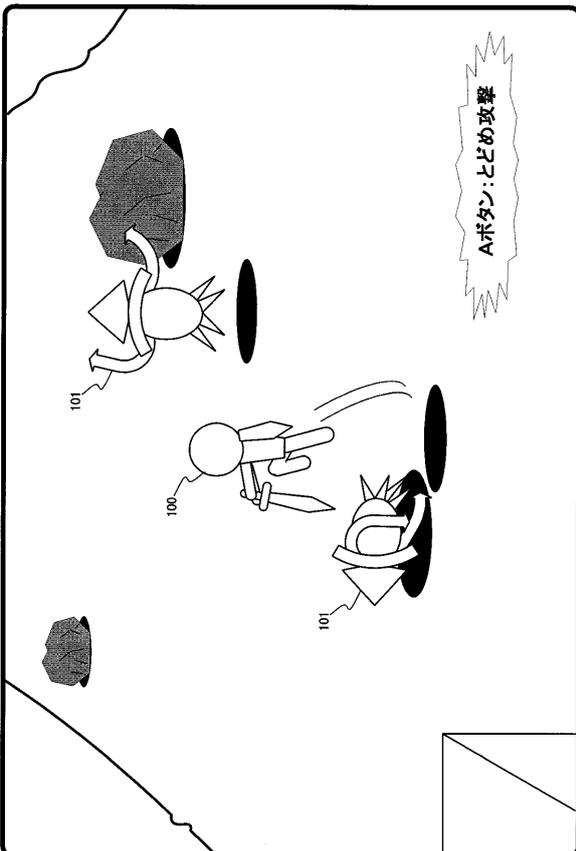
【図5】



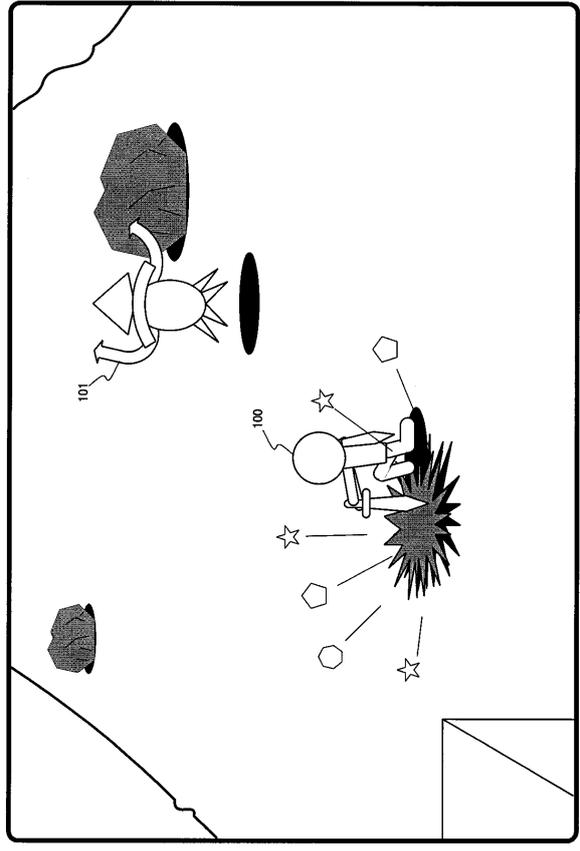
【図6】



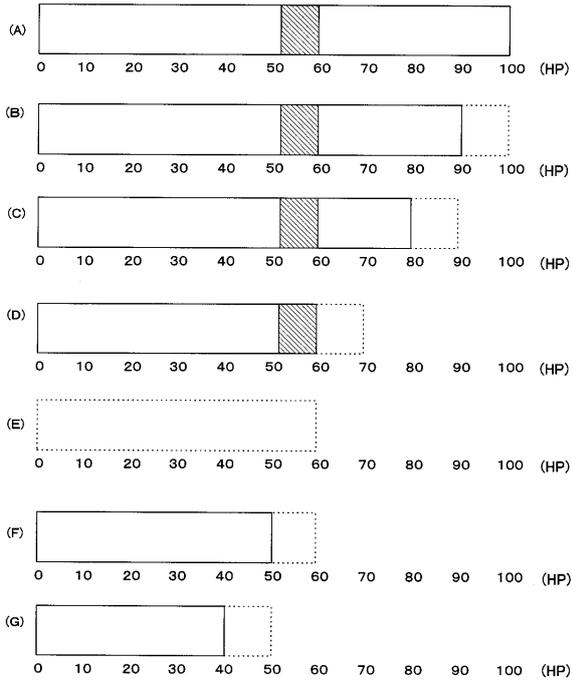
【図7】



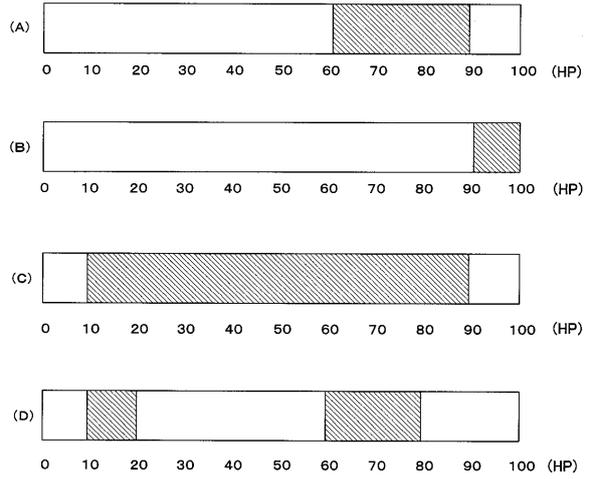
【図8】



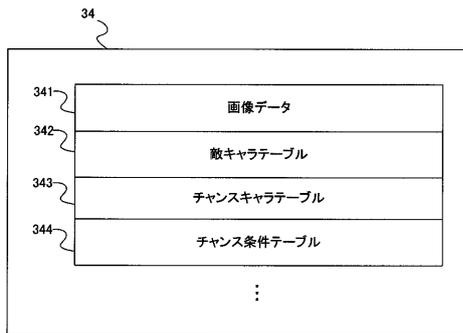
【図9】



【図10】



【図11】



【図13】

343

オブジェクトID	チャンス残カウント
A-3	10
B-2	15
B-3	23
C-2	50
⋮	⋮

【図12】

342

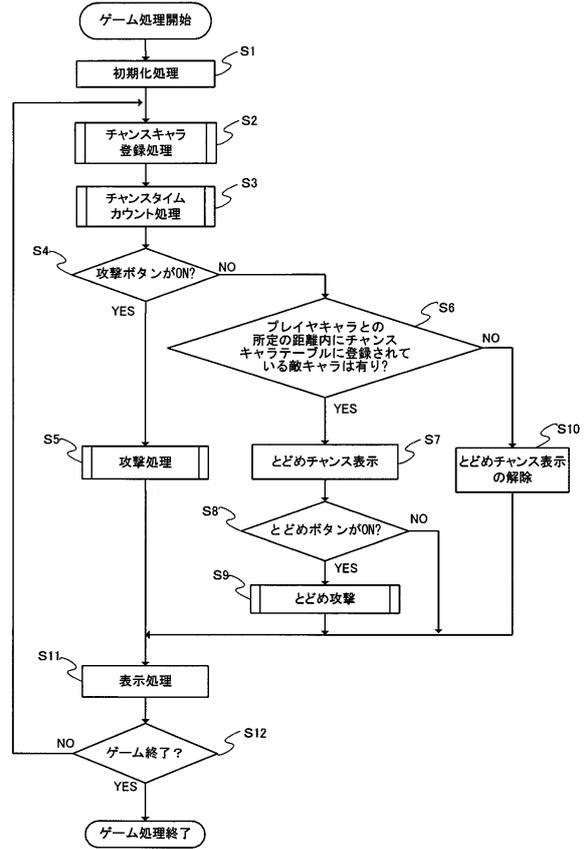
オブジェクトID	現在HP	最大HP	チャンス条件	チャンス持続カウント	時間切れフラグ
A-1	100	100	1	10	ON
A-2	100	100	1	10	ON
A-3	100	100	1	10	OFF
B-1	120	120	2	15	OFF
B-2	120	120	2	15	OFF
C-1	120	120	1&2	5	OFF
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図14】

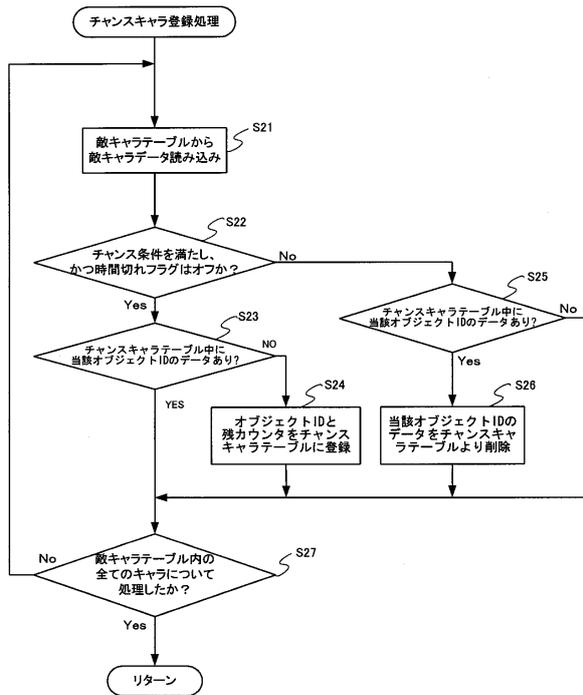
344

条件番号	条件内容
1	体力値が60~51の間
2	体力値が90~81の間
3	体力値が70~11の間
4	日の光が当たっている時
⋮	⋮

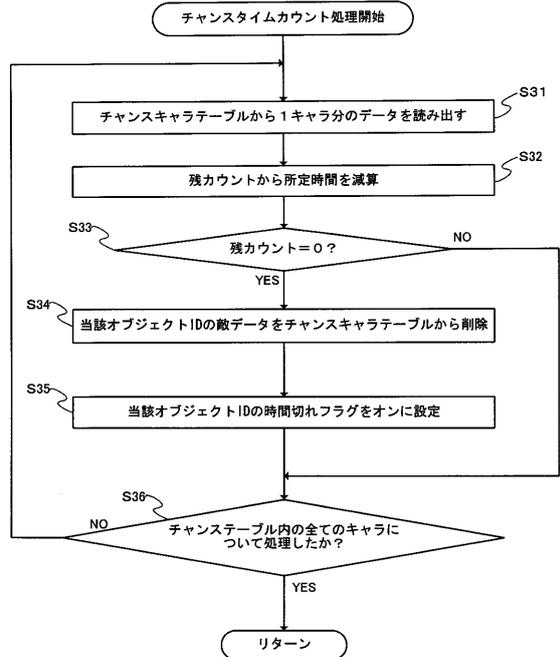
【図15】



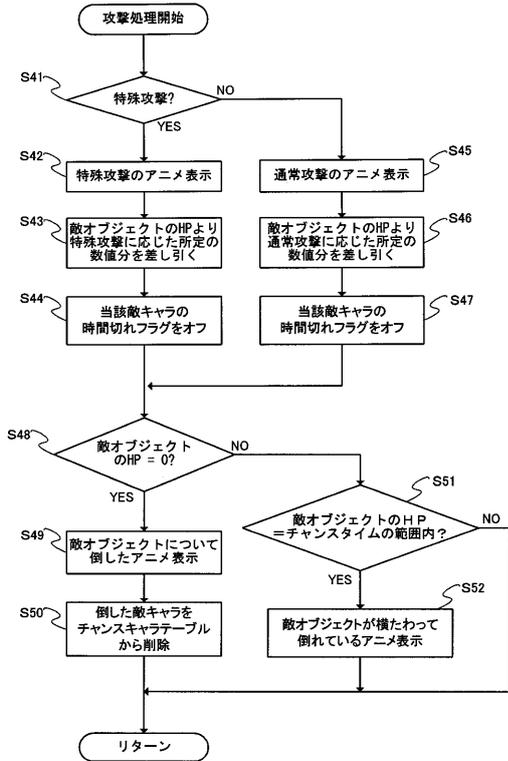
【図16】



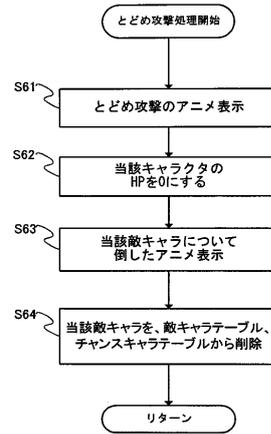
【図17】



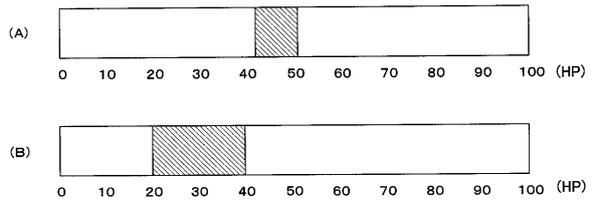
【図18】



【図19】



【図20】



フロントページの続き

(72)発明者 森田 和明

京都府京都市南区上鳥羽鉾立町1番地1 株式会社エス・アール・ディー内

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開2000-24314(JP,A)

特開2003-19353(JP,A)

特開2003-62345(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

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