

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3839354号

(P3839354)

(45) 発行日 平成18年11月1日(2006.11.1)

(24) 登録日 平成18年8月11日(2006.8.11)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 J
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10

請求項の数 4 (全 15 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2002-160888 (P2002-160888)</p> <p>(22) 出願日 平成14年6月3日(2002.6.3)</p> <p>(65) 公開番号 特開2004-354 (P2004-354A)</p> <p>(43) 公開日 平成16年1月8日(2004.1.8)</p> <p>審査請求日 平成17年5月26日(2005.5.26)</p>	<p>(73) 特許権者 301073598 株式会社SNKプレイモア 大阪府吹田市豊津町14番12号</p> <p>(72) 発明者 真本 英成 大阪府吹田市豊津町13-18 有限会社 ノイズファクトリー内</p> <p>審査官 松川 直樹</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム画面上に複数の格闘キャラクターを互いに対戦させるゲームを実行するゲーム機において、

上記格闘キャラクターに技を繰り出させるための入力操作を行う入力操作手段と、

上記入力操作手段による操作に基づいて、画像合成回路に上記格闘キャラクターに技を繰り出させる画像を合成させ、この合成された画像をディスプレイに表示させるCPUと

を備え、

上記格闘キャラクターの技は、上記ディスプレイに当該格闘キャラクターの表示位置に関連した状態で表示される当該格闘キャラクターのパワーゲージのゲージ量が予め定める値以上になっているときに上記入力操作手段が特定の操作手順で行われたときに繰り出される特殊技を含み、

上記CPUは、

上記パワーゲージのゲージ量が予め定める値以上になっていることを条件に上記特殊技を繰り出すことができるタイミングであることを、上記ゲーム画面の表示状態に変化を与えることにより報知するタイミング報知手段と、

上記タイミング報知手段によるタイミング報知に同期させて、上記特殊技を繰り出すための上記入力操作手段の特定の操作手順を、その操作内容を示す識別記号の組み合わせからなる入力コマンドとして上記ディスプレイに表示させて報知する操作手順報知手段と、

10

20

を含み、

上記操作手順報知手段は、上記特殊技を繰り出すための入力操作が一致した上記識別記号の表示状態を変化させることを特徴とするゲーム機。

【請求項 2】

上記操作手順報知手段は、上記識別記号の表示色を変える若しくはその表示を消すことにより、一致した識別記号の表示状態を変化させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 3】

上記タイミング報知手段は、上記特殊技を繰り出すタイミングが到来したことを、上記ゲーム画面上に吹き出し表示することによって報知することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲーム機。 10

【請求項 4】

上記タイミング報知手段は、上記特殊技を繰り出すタイミングが到来したことを、上記ゲーム画面上に特殊キャラクターを登場させることによって報知することを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム画面上でキャラクター同士を対戦させる格闘ゲームを提供するゲーム機、ゲーム表示方法、ゲームプログラム、及びプログラム記憶媒体に関する。 20

【0002】

【従来の技術】

ゲームセンター等に設置されるゲーム機の典型的な例として、格闘ゲームを提供するものを挙げることができる。

【0003】

かかる格闘ゲームを提供するゲーム機では、ゲーム画面上において、格闘キャラクター同士を対戦させ、あたかもプレイヤー同士で格闘しているような臨場感を味わうことができるようになっている。そのため、格闘ゲームは、ゲームとしての人気が高い。

【0004】

この種の格闘ゲームにおいては、ゲーム画面上に登場する各格闘キャラクターは、特殊技（必殺技）を繰り出せるようになっており、特殊技の繰り出しに成功すると、相手の格闘キャラクターに対して、大きなダメージを与えることができる。それゆえ、特殊技の成功の可否は、ゲーム（対戦）の結果に大きな影響を与える。したがって、特殊技を如何にしてスムーズに繰り出せるかが、プレイヤーの対戦技術の優劣を示すバロメータとなる。 30

【0005】

上記格闘ゲームでは、ゲーム画面上で、格闘キャラクター同士を対戦させる際、ゲーム画面上に登場する格闘キャラクターの特殊技を繰り出せる状態に近づいていることを示すパワーゲージが格闘キャラクターの登場位置に関連した状態で表示され、パワーゲージが予め定める値以上になっている場合に、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの特殊技の繰り出しが許容される。 40

【0006】

上記各格闘キャラクターから繰り出される特殊技は、互いに異なる技であり、その特殊技を繰り出すための操作手順も互いに異なっている。そのため、格闘キャラクターに応じて、特殊技を繰り出すための操作手順は必然的に複雑なものとなり、当該操作手順を記憶することは、プレイヤーにとって煩雑なものとなっている。その結果、格闘ゲームは、ゲーム性に富んでいるにもかかわらず、一部のマニアの間にはかしまれていないのが実情である。

【0007】

上記の実情に対処するため、特開平 9 - 239149 号公報にて、特殊技を繰り出すための複雑な操作手順を容易に修得できるようにした特殊技練習モードを備えているゲーム機 50

が提案されている。

【 0 0 0 8 】

かかる公報にて開示されているゲーム機は、プレイヤーが特殊技練習モードを選択すると、実際に操作された操作ボタンの操作手順が、基準操作により特定される基準操作手順に一致するか否かを判断し、操作手順が一致した場合には、一致した識別記号を点灯させるようになっている。

【 0 0 0 9 】

【 発明が解決しようとする課題 】

しかしながら、上記公開公報に係るゲーム機は、特殊技練習モードにおいて、特殊技を繰り出すための操作手順を修得できるものの、以下の問題点が指摘されている。

10

【 0 0 1 0 】

すなわち、上記特殊技練習モードを利用しても、特殊技を繰り出すタイミングまで確実に把握するのは難しい。そのため、如何にして効果的なタイミングで特殊技を繰り出すかは、プレイヤーの勘及び経験に委ねられることになる。その結果、格闘ゲームの普及に余り貢献していないのが実情である。

【 0 0 1 1 】

そこで、本発明者は、ゲーム画面の表示状態に変化を生じさせて、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すタイミングを報知し、これに同期させて、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すための操作手順を報知するにすれば、格闘ゲームの高いゲーム性を保持した上で、上記の事態に対処できるのではないかと着想した。

20

【 0 0 1 2 】

本発明は、上記着想に基づきなされたもので、格闘ゲームの高いゲーム性を保持しつつ、格闘ゲームの真の普及に貢献し得るゲーム機、ゲーム表示方法、ゲームプログラム、及びプログラム記憶媒体を提供することを目的とする。

【 0 0 1 3 】

【 課題を解決するための手段 】

上記目的を達成するため、本発明に係るゲーム機は、ゲーム画面上に複数の格闘キャラクターを互いに対戦させるゲームを実行するゲーム機において、上記格闘キャラクターに技を繰り出させるための入力操作を行う入力操作手段と、上記入力操作手段による操作に基づいて、画像合成回路に上記格闘キャラクターに技を繰り出させる画像を合成させ、この合成された画像をディスプレイに表示させるCPUと、を備え、上記格闘キャラクターの技は、上記ディスプレイに当該格闘キャラクターの表示位置に関連した状態で表示される当該格闘キャラクターのパワーゲージのゲージ量が予め定める値以上になっているときに上記入力操作手段が特定の操作手順で行われたときに繰り出される特殊技を含み、上記CPUは、上記パワーゲージのゲージ量が予め定める値以上になっていることを条件に上記特殊技を繰り出すことができるタイミングであることを、上記ゲーム画面の表示状態に変化を与えることにより報知するタイミング報知手段と、上記タイミング報知手段によるタイミング報知に同期させて、上記特殊技を繰り出すための上記入力操作手段の特定の操作手順を、その操作内容を示す識別記号の組み合わせからなる入力コマンドとして上記ディスプレイに表示させて報知する操作手順報知手段と、を含み、上記操作手順報知手段は、上記特殊技を繰り出すための入力操作が一致した上記識別記号の表示状態を変化させることを特徴とする。

30

40

【 0 0 1 4 】

上記構成において、ゲーム画面上で、互いに異なる特殊技を有する格闘キャラクター同士を対戦させる際には、ゲーム画面上に登場する格闘キャラクターの特殊技を繰り出せる状態に近づいていることを示すパワーゲージが、格闘キャラクターの登場位置に関連した状態で表示される。このパワーゲージが予め定める値以上になっている場合には、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの特殊技の繰り出しが許容される。このとき、タイミング報知手段は、実際に格闘ゲームを行う際に表示されるゲーム画面の表示状態に変化を与えて、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの特殊技を繰り出すタイミング

50

であることを、プレイヤーに対して、報知する。このタイミング報知手段によるタイミング報知に同期させて、操作手順報知手段は、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの特殊技を繰り出すための操作手順を、プレイヤーに対して、報知する。そのため、プレイヤーは、実際の格闘ゲーム画面に注目するだけで、特殊技を繰り出すタイミング、及び特殊技を繰り出すための操作手順を把握できる。換言すると、実際にゲーム画面上で格闘ゲームを楽しみながら、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すタイミング及び操作手順の両者を容易に知ることができる。その結果、格闘ゲームの高いゲーム性を保持しつつ、本格的な格闘ゲームの普及に貢献することができる。

【 0 0 1 5 】

上記操作手順報知手段は、上記パワーゲージに関連付けた状態で、上記操作手順に則した入力コマンドを表示し、上記格闘キャラクターの特殊技を繰り出すための入力操作に成功したコマンドの表示状態を変化させる。

10

【 0 0 1 6 】

上記構成によると、格闘キャラクターの特殊技の繰り出しに失敗した場合には、プレイヤーは、当該特殊技を繰り出すための操作手順のうち、どの部分の手順を間違えて操作したかを把握できる。その結果、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すための操作手順の修得に貢献する。

【 0 0 1 7 】

上記入力コマンドが、上記操作手順を特定する操作内容を示す識別記号の組み合わせで構成されている場合には、上記操作手順報知手段は、実際に上記格闘キャラクターの特殊技を繰り出した際の入力操作が当該操作内容に一致した場合には、一致した識別記号の表示状態を変化させる。

20

【 0 0 1 8 】

かかる場合には、プレイヤーは、識別記号の表示状態を確認することにより、格闘キャラクターの特殊技の繰り出しに成功したか否かを容易に知ることができる。その結果、特殊技を繰り出すための操作手順の修得により貢献する。

【 0 0 1 9 】

ここに、上記一致した識別記号の表示状態を変化させる態様としては、その表示色を変える態様若しくはその表示を消す態様を挙げることができる。

【 0 0 2 0 】

かかる態様を採用することにより、格闘キャラクターの特殊技の繰り出しに関する成否に対するプレイヤーの確認作業が簡単となる。その結果、特殊技を繰り出すための操作手順の修得により一層貢献する。

30

【 0 0 2 1 】

上記タイミング報知手段は、上記特殊技を繰り出すタイミングが到来したことを、上記ゲーム画面の背景のコントラストを変化させることによって報知する。

【 0 0 2 2 】

上記構成によると、プレイヤーは、実際に格闘ゲームが行われているゲーム画面の背景のコントラストに変化が生じた時点で、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すタイミングが到来したことを知ることができる。その結果、プレイヤーは、より効果的なタイミングで特殊技を繰り出すことができる。

40

【 0 0 2 3 】

ここに、上記ゲーム画面の背景のコントラストを変化させる態様としては、当該背景の色を変化させる態様を挙げることができる。

【 0 0 2 4 】

かかる態様を採用することにより、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すタイミングの把握作業が簡単となる。その結果、プレイヤーは、より一層効果的なタイミングで特殊技を繰り出すことができる。

【 0 0 2 5 】

また、上記タイミング報知手段は、上記特殊技を繰り出すタイミングが到来したことを、

50

上記ゲーム画面上に吹き出し表示することによって報知するものとしてもよく、上記ゲーム画面上に特殊キャラクターを登場させることによって報知するものとしてもよい。

【0026】

これら何れの場合にも、格闘キャラクターの特殊技を繰り出すタイミングの把握作業が簡単となる。これに伴って、プレイヤーは、より一層効果的なタイミングで特殊技を繰り出すことができる。

【0069】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について、添付図面に基づき詳細に説明する。

【0070】

<実施の形態1>

(機械的構成)

図1を参照して、本実施の形態1に係る格闘ゲーム機は、業務用であって、ゲームセンター等の床面に設置されるゲーム機本体1を備えている。なお、本格闘ゲーム機は、1人のプレイヤーがコンピュータと格闘ゲームを楽しむ1Pゲームと、2人のプレイヤーで格闘ゲームを楽しむ2Pゲームとが選択可能となっている。

【0071】

ゲーム機本体1は、中空の箱型形状を呈しており、その正面側上部には、ゲーム画面等を表示するディスプレイ2が組み込まれている。

【0072】

ディスプレイ2の下側であって、ゲーム機本体1の正面側中央部には、コントロールパネル3がプレイヤー側に突出した状態で取り付けられている。

【0073】

コントロールパネル3上には、後述する格闘キャラクター登録リストLから所望の格闘キャラクターを選択するためのキャラクター選択ボタン41、42と、格闘ゲーム機を開始させるためのスタートボタン5と、ディスプレイ2に表示されているゲーム画面上に登場する格闘キャラクター同士の間合いを調整するための方向指示レバー61、62と、格闘キャラクターの必殺技を繰り出すための操作ボタン71A、71B、71C、71D、72A、72B、72C、72Dとが備えられている。

【0074】

一のプレイヤー用のキャラクター選択ボタン41、及び他のプレイヤー用のキャラクター選択ボタン42の両者は、コントロールパネル3の幅方向に沿って互いに所定の間隔をあけた状態で、コントロールパネル3の左右両側に配置されている。

【0075】

スタートボタン5は、キャラクター選択ボタン41、42よりも手前側(プレイヤー側)であって、コントロールパネル3の幅方向中央部に配置されている。

【0076】

一のプレイヤー用の方向指示レバー61、及び他のプレイヤー用の方向指示レバー62の両者は、キャラクター選択ボタン41、42よりも手前側において、コントロールパネル3の幅方向に沿って互いにスタートボタン5を挟んで所定の間隔をあけた状態で配置されている。具体的には、方向指示レバー61は、コントロールパネル3の左側にスタートボタン5から離間させて設けられており、一方、方向指示レバー62は、コントロールパネル3の中央部にスタートボタン5に近接させて設けられている。

【0077】

一のプレイヤー用の操作ボタン71A~71Dは、方向指示レバー61とスタートボタン5との間において、その順で配置されている。一方、他のプレイヤー用の操作ボタン72A~72Dは、方向指示レバー62の右側において、その順で配置されている。

【0078】

コントロールパネル3の下側であって、ゲーム機本体1の右側には、コイン投入部8が設けられている。このコイン投入部8には、所定数のコインを投入するためのコイン投入口

10

20

30

40

50

(図示せず)と、1Pゲーム及び2Pゲームのうち何れか一方のゲームスタイルを選択するためのゲームスタイル選択ボタン9とが備えられている。

【0079】

ディスプレイ2の上側であって、ゲーム機本体1の上部には、左右一対のスピーカー900がゲーム機本体1の幅方向に沿って所定の間隔をあけた状態で配置されている。

【0080】

なお、以下の説明において、キャラクター選択ボタン41, 42を総称するときは「キャラクター選択ボタン4」と称し、方向指示レバー61, 62を総称するときは「方向指示レバー6」と称し、操作ボタン71A~71D, 72A~72Dを総称するときは「操作ボタン7」と称する。

10

【0081】

(電気的構成)

図2を参照して、参照符号100はシステムバスであって、このシステムバス100には、CPU200、ROM300、RAM400、プログラム記憶媒体500、音合成回路600、画像合成回路700、及びI/Oポート800が接続されている。すなわち、CPU200、ROM300、RAM400、プログラム記憶媒体500、音合成回路600、画像合成回路700、及びI/Oポート800は、システムバス100により、情報を相互に送受信可能となっている。

【0082】

CPU200は、制御中枢を司るものであって、プログラム記憶媒体500に格納されているゲームプログラム、ROM300に格納されているシステムプログラム、並びにスタートボタン5、選択ボタン4, 9、方向指示レバー62、及び操作ボタン7からの入力信号に従って、ゲーム機全体の制御や各種のデータの処理を行う。

20

【0083】

ROM300は、ゲーム機の初期化情報を記憶している。なお、プログラム記憶媒体500を用いない形態を採用する場合には、ROM300には、ゲームプログラム、及び画像形成プログラムが格納される。

【0084】

RAM400は、CPU200の作業領域として用いられる記憶手段であって、プログラム記憶媒体500やROM300の所定の内容、あるいはCPU200の演算結果等が格納される。特に、ROM300には、互いに異なる必殺技を有する複数の格闘キャラクターがその必殺技の操作手順と共に登録されている格闘キャラクター登録リストLと、各格闘用キャラクター及びその必殺技の操作手順を互いに関連付けて登録されている必殺技操作手順データテーブルDTとが格納されている。

30

【0085】

プログラム記憶媒体500には、主として、ゲームプログラム、並びに格闘キャラクター及び背景等を含む表示物を表現するための画像形成プログラム等が格納されている。このプログラム記憶媒体500としては、HD(hard disk)、CD-ROM、FD(floppy disk)、及びMO(magneto-optical disk)等が採用可能である。

【0086】

音合成回路600には、スピーカー900が接続されている。この音合成回路600は、プログラム記憶媒体500やROM300に記憶されている情報に基づいた効果音やバックグラウンドミュージック等のゲーム音を合成するものである。音合成回路600により合成されたゲーム音は、スピーカー900によって出力される。

40

【0087】

画像合成回路700には、ディスプレイ2が接続されている。この画像合成回路700は、RAM400、ROM300、及びプログラム記憶媒体500等から送られてくる画像情報に基づいて、ディスプレイ2に出力するための画素情報を合成するものである。なお、ディスプレイ2としては、HMD(head mount display)を採用することも可能である。

50

【 0 0 8 8 】

I / Oポート 8 0 0 には、スタートボタン 5、選択ボタン 4、9、方向指示レバー 6、及び操作ボタン 7 が接続されている。

【 0 0 8 9 】

(動作)

以下に説明する動作における画像合成処理及び音合成処理は、プログラム記憶媒体 5 0 0 に格納されているゲームプログラムに従って動作する、CPU 2 0 0、画像合成回路 7 0 0、及び音合成回路 6 0 0 等によって実現される。なお、下記の動作説明は、プレイヤーが 1 Pゲームを選択した場合を想定している。

【 0 0 9 0 】

1. 基本動作

プレイヤーが所定数のコインを投入した後、ゲームスタイル選択ボタン 9 によりゲームスタイルを選択すると、CPU 2 0 0 は、RAM 4 0 0 に格納されている格闘キャラクター登録リスト L を読み出し、このリスト L を、ディスプレイ 2 に表示されている初期画面の適所に重ねて表示する。

【 0 0 9 1 】

表示された格闘キャラクター登録リスト L を基に、プレイヤーがキャラクター選択ボタン 4 (例えば、キャラクター選択ボタン 4 1) を操作して所望の格闘キャラクターを選択すると、CPU 2 0 0 は、ディスプレイ 2 上に表示されている画面を初期画面からゲーム画面に切り替え、且つ、プレイヤーに操作される格闘キャラクター C 1 (図 3 参照) と共に対戦相手としてのコンピュータにより操作される格闘キャラクター C 2 (図 3 参照) をゲーム画面上に登場させる。

【 0 0 9 2 】

プレイヤーがスタートボタン 5 を押すと、CPU 2 0 0 は、図 3 に示すように、ゲーム画面上において、プレイヤーにより操作される格闘キャラクター C 1 に関連した状態で、当該格闘キャラクター C 1 の必殺技を繰り出せる状態が近づいていることを示す指標となるパワーゲージ P G を表示し、格闘キャラクター C 1、C 2 同士の対戦を開始可能とする。具体的には、パワーゲージ P G は、格闘キャラクター C 1 の足元に表示される。

【 0 0 9 3 】

コンピュータと対戦すべく、プレイヤーが方向指示レバー 6 及び操作ボタン 7 (例えば、方向指示レバー 6 1 及び操作ボタン 7 1 A ~ 7 1 D) を操作すると、CPU 2 0 0 は、これら方向指示レバー 6 及び操作ボタン 7 からの操作信号に基づいて、格闘キャラクター C 1 に、相手格闘キャラクター C 2 に対し攻撃を仕掛させたり、相手格闘キャラクター C 2 からの攻撃を防御させたりする。

【 0 0 9 4 】

このとき、パワーゲージ P G は、相手格闘キャラクター C 2 に対して攻撃している(技を繰り出している)間は減少し、一方相手格闘キャラクター C 2 に対して攻撃しない(技を繰り出さない)で当該格闘キャラクター C 2 からの攻撃に耐えている間はそのゲージ量が回復するが、このパワーゲージ P G が予め定める値(一定値)以上になっていることを条件として、CPU 2 0 0 は、プレイヤーにより操作される格闘キャラクター C 1 の必殺技の繰り出しを許容する。

【 0 0 9 5 】

2. 必殺技繰り出しに関する処理動作

図 4 を参照して、パワーゲージ P G が一定値以上であると、CPU 2 0 0 は、ゲーム画面に変化を生じさせることにより、プレイヤーに操作される格闘キャラクター C 1 の必殺技を繰り出すタイミングであることを、プレイヤーに対して、報知する(ステップ S 1 及びステップ S 2)。これに同期して、CPU 2 0 0 は、RAM 4 0 0 に格納されている操作手順データテーブル D T を参照し、この参照結果に基づいて、格闘キャラクター C 1 の必殺技を繰り出すための操作手順を、プレイヤーに対して、報知する(ステップ S 3)。それゆえ、プレイヤーは、ステップ S 2 のタイミング報知、及びステップ S 3 の操作手順報

10

20

30

40

50

知の両者に基づいて、操作ボタン7（例えば、操作ボタン71A～71D）を操作することになる。なお、必殺技繰り出しタイミング報知処理、及び必殺技繰り出し操作手順報知処理の内容については、後述する。

【0096】

上記タイミング報知処理、及び操作手順報知処理が終了すると、CPU200は、必殺技を繰り出すべく、プレイヤーが操作ボタン7を操作されたか否かを判別する（ステップS4）。

【0097】

上記判別処理において、格闘キャラクターC1の必殺技を繰り出すために操作ボタン7が押されると、CPU200は、各操作ボタンに対応した識別音をスピーカー900より出力し（ステップS5）、プレイヤーによる格闘キャラクターC1の必殺技の繰り出しに関する成否を報知する（ステップS6）。その後、CPU200は、本処理を終了する。なお、必殺技繰り出し成否報知処理の内容については、後述する。

10

【0098】**2-1. 必殺技繰り出しタイミング報知処理**

図5を参照して、必殺技繰り出しタイミング報知処理に投入されると、CPU200は、ゲーム画面の背景のコントラストを変化させることによって、格闘キャラクターC1の必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを報知する（ステップS21）。その後、CPU200は、本処理を終了する。

【0099】

上記ゲーム画面の背景のコントラストを変える態様としては、図6に示すように、背景の色を変化させる態様が適用される。

20

【0100】**2-2. 必殺技繰り出し操作手順報知処理**

図7を参照して、必殺技繰り出し操作手順報知処理に投入されると、CPU200は、パワーゲージPGに関連付けた状態で、格闘キャラクターC1の必殺技を繰り出すための操作手順に則した入力コマンドを表示することにより、操作ボタン7の操作手順を報知する（ステップS31）。その後、CPU200は、本処理を終了する。

【0101】

入力コマンドは、図6に示すように、操作ボタン7の操作手順を特定する操作内容を示す識別記号（英文字）の組み合わせで構成されており、この入力コマンドを構成する各識別記号は、パワーゲージPGの上辺に沿って現われる。

30

【0102】**2-3. 必殺技繰り出し成否報知処理**

図8を参照して、必殺技繰り出し成否報知処理に投入されると、CPU200は、格闘キャラクターC1の必殺技を繰り出すための入力操作に成功したコマンドに対応する識別記号の表示状態を変化させる（ステップS61）。その後、CPU200は、本処理を終了する。

【0103】

上記一致した識別記号の表示状態を変化させる態様としては、図9に示す、識別記号の表示色を変える態様（第1の態様）と、図10に示す識別記号の表示を消す態様（第2の態様）とが適用される。

40

【0104】

図9に示す態様を採用すると、必殺技の繰り出しに失敗した場合には、同図（a）に示すように、一致した識別記号の表示色のみが変わり、一致しなかった識別記号の表示色は変わらない。それゆえ、プレイヤーは、各識別記号の表示色の変化を確認することにより、自身の操作手順のどの部分が間違っただけを知ることになる。一方、必殺技の繰り出しに成功した場合には、同図（b）に示すように、全ての識別記号の表示色が変わる。それゆえ、プレイヤーは、この状態を確認することにより、成功したことを知ることになる。

50

【 0 1 0 5 】

図 10 に示す態様を採用すると、必殺技の繰り出しに失敗した場合には、同図 (b) に示すように、一致した識別記号の表示のみが消え、一致しなかった識別記号の表示は消えない。それゆえ、プレイヤーは、各識別記号の表示・非表示を確認することにより、自身の操作手順のどの部分が間違っただけで失敗に至ったかを知ることになる。一方、必殺技の繰り出しに成功した場合には、同図 (b) に示すように、全ての識別記号の表示が消える。それゆえ、プレイヤーは、この状態を確認することにより、成功したことを知ることになる。

【 0 1 0 6 】

(作用・効果)

本実施の形態 1 によると、以下の作用・効果を奏する。

10

【 0 1 0 7 】

(1) ゲーム画面上で、互いに異なる必殺技を有する格闘キャラクター同士を対戦する際には、ゲーム画面上に登場する格闘キャラクターの必殺技を繰り出せる状態に近づいていることを示すパワーゲージが、格闘キャラクターの登場位置に関連した状態で表示される。このパワーゲージが一定値以上になっている場合には、プレイヤーによる操作される格闘キャラクターの必殺技の繰り出しが許容される。このとき、プレイヤーに対して、実際に格闘ゲームを行う際に表示されるゲーム画面の表示状態に変化を与えて、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの必殺技を出すタイミングであることを報知する。これに同期して、プレイヤーに対して、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの必殺技を繰り出すための操作手順を報知する。そのため、プレイヤーは、実際の格闘ゲーム画面を注目するだけで、必殺技を繰り出すタイミング、及び必殺技を繰り出すための操作手順を把握できる。換言すると、実際にゲーム画面上の格闘ゲームを楽しみながら、格闘キャラクターの必殺技を繰り出すタイミング及び操作手順の両者を容易に知ることができる。その結果、格闘ゲームの高いゲーム性を保持しつつ、本格的な格闘ゲームの普及に貢献する。

20

【 0 1 0 8 】

(2) パワーゲージに関連付けた状態で、上記操作手順に則した入力コマンドが表示され、上記格闘キャラクターの必殺技を繰り出すための入力操作に成功したコマンドの表示状態が変化するようにになっている。それゆえ、必殺技の繰り出しに失敗した場合には、プレイヤーは、必殺技を繰り出すための操作手順のうち、どの部分が間違っただけで操作したかを把握できる。その結果、格闘キャラクターの必殺技を繰り出すための操作手順の修得に貢献する。

30

【 0 1 0 9 】

(3) 上記入力コマンドは、上記操作手順を特定する操作内容を示す識別記号の組み合わせで構成されており、実際に必殺技を繰り出した際の入力操作が当該操作内容に一致した場合には、一致した識別記号の表示状態が変化するようにになっている。それゆえ、プレイヤーは、識別記号の表示状態を確認することにより、必殺技の繰り出しに成功したか否かを容易に知ることができる。その結果、必殺技を繰り出すための操作手順の修得により貢献する。

【 0 1 1 0 】

(4) 上記一致した識別記号の表示状態を変化させる態様として、その表示色を変える態様又はその表示を消す態様が採用されている。これにより、必殺技の繰り出しの成否に対するプレイヤーの確認作業が簡単となる。その結果、必殺技を繰り出すための操作手順の修得により一層貢献する。

40

【 0 1 1 1 】

(5) 必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを、上記ゲーム画面の背景のコントラストを変化させることによって報知するようになっている。そのため、プレイヤーは、実際にゲームが行われているゲーム画面の背景のコントラストに変化が生じた時点で、必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを知ることができる。その結果、プレイヤーは、より効果的なタイミングで必殺技を繰り出すことができる。

50

【 0 1 1 2 】

(6) 上記ゲーム画面の背景のコントラストを変化させる態様として、背景の色を変化させる態様を採用している。これにより、必殺技を繰り出すタイミングの把握作業が簡単となる。その結果、プレイヤーは、より一層効果的なタイミングで必殺技を繰り出すことができる。

【 0 1 1 3 】

< 実施の形態 2 >

本実施の形態 2 に係る格闘ゲーム機は、必殺技繰り出しタイミング報知処理に特徴を有している。

【 0 1 1 4 】

すなわち、本格闘ゲーム機の特徴は、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、必殺技繰り出し処理に投入されると、CPU 2 0 0 は、ゲーム画面上に吹き出し表示 (例えば、「チャンス!! 必殺技」) することにより、プレイヤーにより操される格闘キャラクター C 1 の必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを報知する (ステップ S 2 1) 点にあり、その他の構成は上記実施の形態 1 と同様である。

【 0 1 1 5 】

本実施の形態 2 によると、上記実施の形態 1 の (1) ~ (4) と同様の作用・効果を奏することに加えて、特に以下の作用・効果を奏する。

【 0 1 1 6 】

すなわち、プレイヤーにより操される格闘キャラクターの必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを、ゲーム画面上に吹き出し表示することによって報知するようになっている。それゆえ、上記格闘キャラクターの必殺技を繰り出すタイミングの把握作業が簡単となる。その結果、プレイヤーは、より一層効果的なタイミングで必殺技を繰り出すことができる。

【 0 1 1 7 】

< 実施の形態 3 >

本実施の形態 3 に係る格闘ゲーム機の特徴は、図 1 3 及び図 1 4 に示すように、必殺技繰り出しタイミング報知処理に投入されると、CPU 2 0 0 は、ゲーム画面上に、格闘キャラクター登録リスト L に登録されている格闘キャラクターとは異なる特殊キャラクター S C を表示することにより、プレイヤーにより表示される格闘キャラクター C 1 の必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを報知する (ステップ S 2 1) 点にあり、その他の構成は上記実施の形態 1 と同様である。

【 0 1 1 8 】

本実施の形態 3 によると、上記実施の形態 1 の (1) ~ (4) と同様の作用・効果を奏することに加えて、特に以下の作用・効果を奏する。

【 0 1 1 9 】

すなわち、プレイヤーにより操作される格闘キャラクターの必殺技を繰り出すタイミングが到来したことを、ゲーム画面上に特殊キャラクターを表示することによって報知するようになっている。それゆえ、上記格闘キャラクターの必殺技を繰り出すタイミングの把握作業が簡単となる。その結果、プレイヤーは、より一層効果的なタイミングで必殺技を繰り出すことができる。

【 0 1 2 0 】

なお、本発明は上記実施の形態 1 ~ 実施の形態 3 に限定されるものではない。

【 0 1 2 1 】

例えば、上記実施の形態 1 ~ 実施の形態 3 においては、本発明を業務用格闘ゲーム機に適用した例について記載したが、本発明を家庭用格闘ゲーム機に適用してもよい。

【 0 1 2 2 】

その他、本発明の請求の範囲内での種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

【 0 1 2 3 】

10

20

30

40

50

【発明の効果】

以上の説明から明らかな通り、本発明によると、格闘ゲームの高いゲーム性を保持しつつ、格闘ゲームの真の普及に貢献し得る。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の実施の形態 1 に係る格闘ゲーム機の外觀構成を示す斜視図である。

【図 2】 格闘ゲーム機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3】 ゲーム画面の一例を示す図である。

【図 4】 必殺技繰り出しに関する処理の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 5】 必殺技繰り出しタイミング報知処理の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 6】 必殺技繰り出しタイミング報知及び操作手順報知に関するゲーム画面の一例を示す図である。

【図 7】 必殺技繰り出し操作手順報知処理の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 8】 必殺技繰り出し成否報知処理の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 9】 必殺技繰り出し成否報知に関し、第 1 の態様を採用した場合のゲーム画面の一例を示す図であって、同図 (a) は必殺技繰り出しに失敗した場合の表示例を示しており、同図 (b) は必殺技繰り出しに成功した場合の表示例を示している。

【図 10】 必殺技繰り出し成否報知処理に関し、第 2 の態様を採用した場合のゲーム画面の一例を示す図であって、同図 (a) は必殺技繰り出しに失敗した場合の表示例を示しており、同図 (b) は必殺技繰り出しに成功した場合の表示例を示している。

【図 11】 本発明の実施の形態 2 に係る格闘ゲーム機の必殺技繰り出しタイミング報知処理の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 12】 必殺技繰り出しタイミング報知に関するゲーム画面の一例を示す図である。

【図 13】 本発明の実施の形態 3 に係る格闘ゲーム機の必殺技繰り出しタイミング報知処理の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 14】 必殺技繰り出しタイミング報知に関するゲーム画面の一例を示す図である。

【符号の説明】

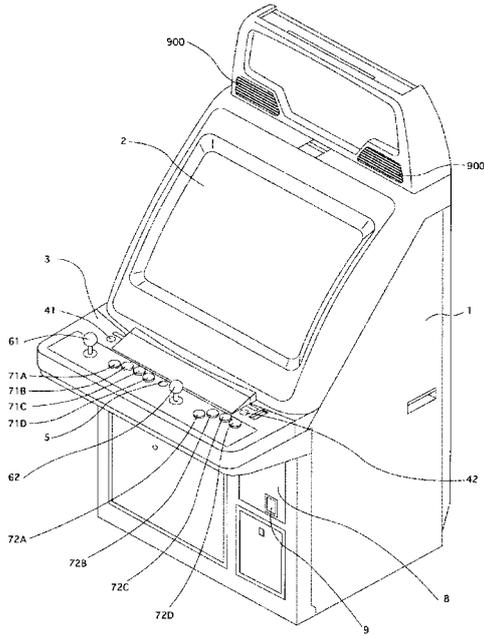
2 ディスプレイ
 7 (7 1 A ~ 7 1 D , 7 2 A ~ 7 2 D) 操作ボタン
 2 0 0 CPU
 3 0 0 ROM
 4 0 0 RAM
 5 0 0 プログラム記憶媒体
 7 0 0 画像合成回路
 C 1 , C 2 格闘キャラクター
 S C 特殊キャラクター
 L 格闘キャラクター登録リスト
 D T 操作手順データテーブル
 P G パワーゲージ

10

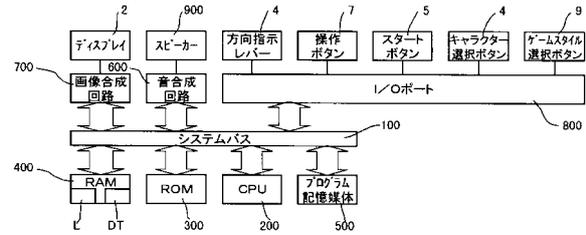
20

30

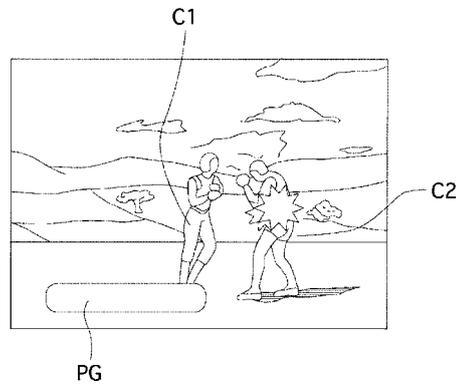
【 図 1 】



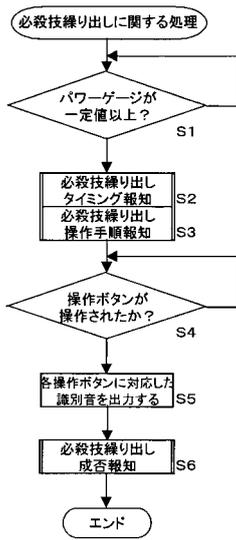
【 図 2 】



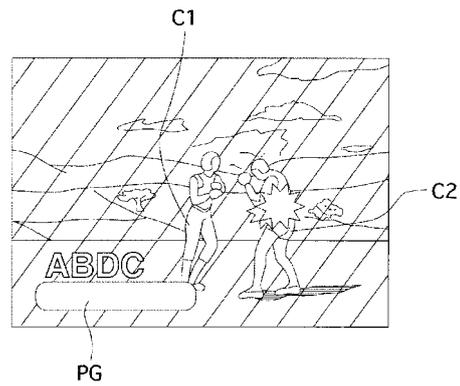
【 図 3 】



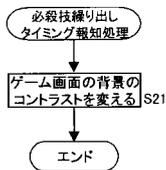
【 図 4 】



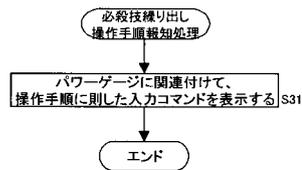
【 図 6 】



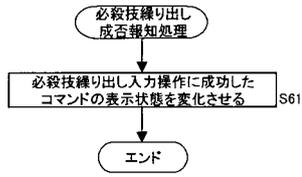
【 図 5 】



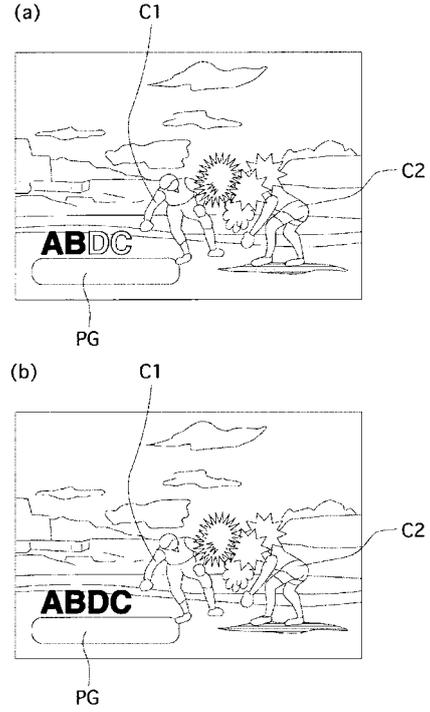
【 図 7 】



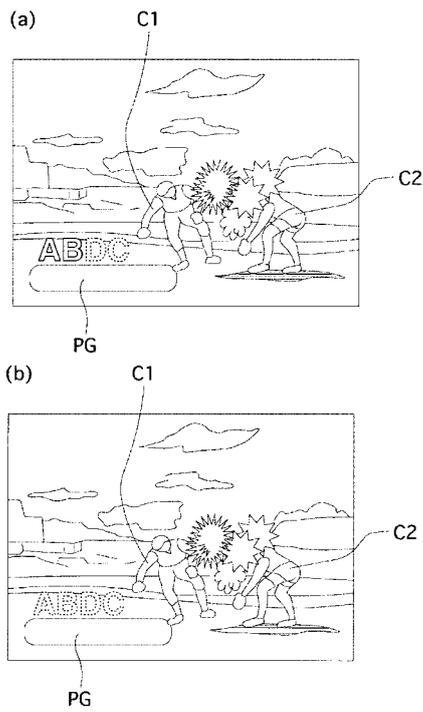
【 図 8 】



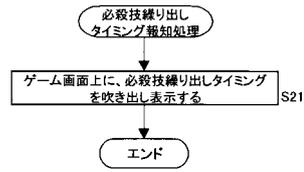
【 図 9 】



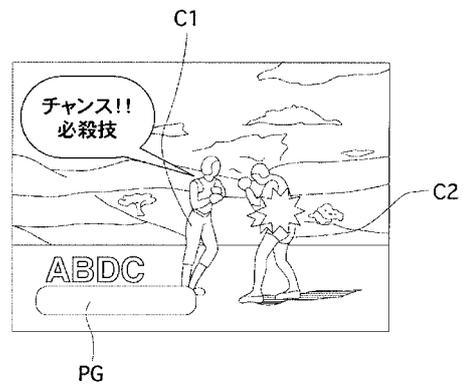
【 図 10 】



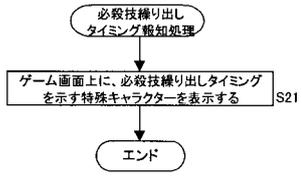
【 図 11 】



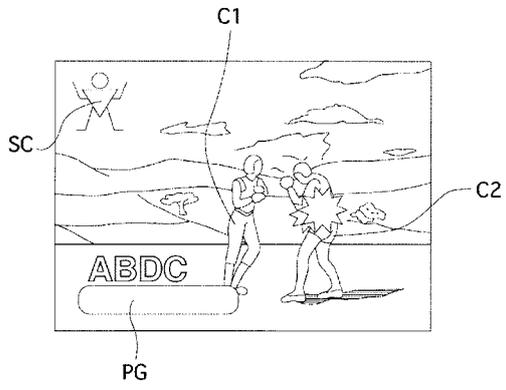
【 図 12 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平10-295940(JP,A)
特開平09-239150(JP,A)
特許第3570813(JP,B2)
特許第3325262(JP,B2)
特開平10-156039(JP,A)
特開平07-112072(JP,A)
AMショーでの体験レポートを満載：真サムライスピリッツ～霸王丸地獄変～，マイコンBAS
IC Magazine 1994年11月号，日本，電波新聞社，1994年11月 1日，
第13巻 第11号，p.156～159
NEO・GEO必勝法スペシャル ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 初版，日本，株式
会社勤文社，1995年11月25日，第1版，p.34

- (58)調査した分野(Int.Cl.，DB名)
A63F 13/00-13/12