

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6095393号
(P6095393)

(45) 発行日 平成29年3月15日 (2017.3.15)

(24) 登録日 平成29年2月24日 (2017.2.24)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/22 (2014.01) A 6 3 F 13/22
A 6 3 F 13/79 (2014.01) A 6 3 F 13/79

請求項の数 4 (全 13 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2013-24448 (P2013-24448) | (73) 特許権者 | 308033283 |
| (22) 出願日 | 平成25年2月12日 (2013.2.12) | | 株式会社スクウェア・エニックス |
| (65) 公開番号 | 特開2014-151054 (P2014-151054A) | | 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 |
| (43) 公開日 | 平成26年8月25日 (2014.8.25) | (74) 代理人 | 100188662 |
| 審査請求日 | 平成27年5月7日 (2015.5.7) | | 弁理士 浅見 浩二 |
| 審判番号 | 不服2015-18617 (P2015-18617/J1) | (74) 代理人 | 100114720 |
| 審判請求日 | 平成27年10月14日 (2015.10.14) | | 弁理士 須藤 浩 |
| 早期審査対象出願 | | (74) 代理人 | 100128749 |
| | | | 弁理士 海田 浩明 |
| | | (72) 発明者 | 皆川 裕史 |
| | | | 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株 |
| | | | 式会社スクウェア・エニックス内 |
| | | (72) 発明者 | 前廣 和豊 |
| | | | 東京都新宿区新宿六丁目27番30号 株 |
| | | | 式会社スクウェア・エニックス内 |
| | | | 最終頁に続く |

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置、及びビデオゲーム処理プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム装置であって、
 操作入力部に配置されている複数の操作部と、各操作部の機能を示す操作機能とが対応
 付けされた情報である操作機能対応情報を、前記ビデオゲームの進行状況と対応付けて複
 数記憶する記憶手段を参照し、前記ビデオゲームの進行状況に応じた複数の操作機能対応
 情報を特定する特定手段と、

特定された複数の操作機能対応情報に基づいて、前記複数の操作部それぞれに対応する
 複数の操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能
 な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配
 置で画像表示装置の表示画面における操作部画像表示領域に表示する操作部画像表示手段
 と、

プレイヤによる各操作部の操作に応じた操作入力を受け付ける操作入力受付手段と、
 該操作入力受付手段により受け付けられた操作入力に応じて、プレイヤにより操作され
 た操作部に対応付けされている操作機能のうち有効な操作機能を発揮させるための処理を
 示す操作対応処理を実行する操作対応処理手段とを含み、

前記操作部画像表示手段は、前記複数の操作機能対応情報それぞれに基づいて複数の前
 記一群の操作部画像を、有効な操作機能に対応する1つの一群の操作部画像（以下「有効
 な一群の操作部画像」という。）をユーザが識別可能な形態で前記操作部画像表示領域に
 表示し、かつ、何れの操作部画像が有効な場合であっても、当該複数の一群の操作部画像

を相対的位置関係を維持した状態で表示し、

さらに、

プレイヤーからの切り替え要求を受け付けた際、有効な一群の操作部画像を他の一群の操作部画像に切り替える操作機能切替手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項 2】

前記操作部画像表示手段は、前記操作入力受付手段により受け付けられた操作入力に対応する操作部画像を強調表示する

請求項 1 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 3】

前記操作部画像表示手段は、

前記複数の一群の操作部画像を、何れ一群の操作部画像が有効であることを識別可能な有効群識別表示とともに前記操作部画像表示領域に表示し、

前記操作機能切替手段により操作機能の設定が切り替えられたことに応じて、切替後に有効な一群の操作部画像を識別可能な有効群識別表示の表示態様を切り替える

請求項 1 または請求項 2 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 4】

プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記コンピュータに、

操作入力部に配置されている複数の操作部と、各操作部の機能を示す操作機能とが対応付けされた情報である操作機能対応情報を、前記ビデオゲームの進行状況と対応付けて複数記憶する記憶手段を参照し、前記ビデオゲームの進行状況に応じた複数の操作機能対応情報を特定する特定機能と、

特定した複数の操作機能対応情報に基づいて、前記複数の操作部それぞれに対応する複数の操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で画像表示装置の表示画面における操作部画像表示領域に表示する操作部画像表示機能と

、

プレイヤーによる各操作部の操作に応じた操作入力を受け付ける操作入力受付機能と、

該操作入力受付機能にて受け付けた操作入力に応じて、プレイヤーにより操作された操作部に対応付けされている操作機能のうち有効な操作機能を発揮させるための処理を示す操作対応処理を実行する操作対応処理機能とを実現させ、

前記操作部画像表示機能では、前記複数の操作機能対応情報それぞれに基づいて複数の前記一群の操作部画像を、有効な操作機能に対応する 1 つの一群の操作部画像（以下「有効な一群の操作部画像」という。）をユーザが識別可能な形態で前記操作部画像表示領域に表示し、かつ、何れの操作部画像が有効な場合であっても、当該複数の一群の操作部画像を相対的位置関係を維持した状態で表示する機能を実現させ、

さらに、前記コンピュータに、

プレイヤーからの切り替え要求を受け付けた際、有効な一群の操作部画像を他の一群の操作部画像に切り替える操作機能切替機能と

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム装置、及びビデオゲーム処理プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

従来から、様々な仕様のビデオゲームが提案されており、プレイヤーによるコントローラの操作に応じてビデオゲームの進行が制御されるものが一般的である（例えば、特許文献1 - 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-167326号公報

【特許文献2】特開2007-222549号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0004】

しかしながら、従来のビデオゲームでは、コントローラに配置されている複数のボタンそれぞれの機能をプレイヤーが記憶しておく必要があるため、特に初心者においては正確に操作することが難しく、ビデオゲームを円滑にプレイすることが困難であるという問題があった。

【0005】

本発明は、ビデオゲームにおけるプレイヤーの操作を容易かつ円滑に行うことができるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

20

本発明のビデオゲーム装置は、プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム装置であって、操作入力部に配置されている複数の操作部と、各操作部の機能を示す操作機能とが対応付けされた操作機能対応情報を記憶する操作機能対応情報記憶手段と、前記操作入力部に配置された複数の操作部それぞれに対応する複数の操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で画像表示装置の表示画面における操作部画像表示領域に表示する操作部画像表示手段と、プレイヤーによる各操作部の操作に応じた操作入力を受け付ける操作入力受付手段と、該操作入力受付手段により受け付けられた操作入力に応じて、プレイヤーにより操作された操作部に対応付けされている操作機能を発揮させるための処理を示す操作対応処理を実行する操作対応処理手段とを含むことを特徴とする。

30

【0007】

上記の構成としたことで、ビデオゲームにおけるプレイヤーの操作を容易かつ円滑に行うことができるようになる。

【0008】

操作機能対応情報は、各操作部に対して複数種類の操作機能が対応付けされた情報であり、プレイヤーからの操作機能の切り替え要求を受け付ける操作機能切替要求受付手段と、当該切り替え要求に応じて各操作部に対応する操作機能の設定を切り替える操作機能切替手段とを含み、前記操作部画像表示手段は、操作機能の設定が切り替えられたことに応じて、前記操作部画像表示領域に表示する有効な一群の操作部画像を、切替後の操作機能が識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像に切り替える構成とされていてもよい。

40

【0009】

前記操作対応処理手段は、前記操作入力受付手段により受け付けられた操作入力に応じて、プレイヤーにより操作された操作部に対応付けされている複数種類の操作機能のうち設定されている操作機能を発揮させるための処理を示す操作対応処理を実行する構成とされていてもよい。

【0010】

操作機能対応情報は、各操作部に対してそれぞれ第1の操作機能と第2の操作機能とが対応付けされた情報であり、前記操作部画像表示手段は、第1の操作機能を識別可能な識

50

別表示がそれぞれなされている第１の一群の操作部画像と、第２の操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている第２の一群の操作部画像とを、何れの一群の操作部画像が有効であるかを識別可能な有効群識別表示とともに前記操作部画像表示領域に表示し、前記操作機能切替手段により操作機能の設定が切り替えられたことに応じて、切替後に有効な一群の操作部画像を識別可能な有効群識別表示の表示態様を切り替える構成とされていてもよい。

【００１１】

さらに、本発明のビデオゲーム処理プログラムは、プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させるためのビデオゲーム処理プログラムであって、操作入力部に配置されている複数の操作部と各操作部の機能を示す操作機能とが対応付けされた操作機能対応情報を記憶する操作機能対応情報記憶手段を備えた前記コンピュータに、前記操作入力部に配置された複数の操作部それぞれに対応する複数の操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で画像表示装置の表示画面における操作部画像表示領域に表示する操作部画像表示機能と、プレイヤーによる各操作部の操作に応じた操作入力を受け付ける操作入力受付機能と、該操作入力受付機能にて受け付けた操作入力に応じて、プレイヤーにより操作された操作部に対応付けされている操作機能を発揮させるための処理を示す操作対応処理を実行する操作対応処理機能とを実現させるためのものである。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、ビデオゲームにおけるプレイヤーの操作を容易かつ円滑に行うことができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

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

【図２】操作機能対応情報の格納状態の例を示す説明図である。

【図３】操作機能設定情報の格納状態の例を示す説明図である。

【図４】操作関連処理の例を示すフローチャートである。

【図５】ゲーム画面の例を示す説明図である。

【図６】ゲーム画面の例を示す説明図である。

【図７】ゲーム画面の例を示す説明図である。

【図８】ゲーム画面の例を示す説明図である。

【図９】ゲーム画面の例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

以下、本発明の一実施の形態の例について図面を参照して説明する。

【００１５】

図１は、本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム装置１００の構成の例を示すブロック図である。図１に示すように、本例のビデオゲーム装置１００は、ビデオゲーム装置本体１０と、表示装置５０と、サウンド出力装置６０とを含む。ビデオゲーム装置本体１０は、例えば市販のビデオゲーム機によって構成される。また、表示装置５０は、例えばテレビジョン装置や液晶表示装置などによって構成され、画像表示部５１を有している。

【００１６】

ビデオゲーム装置本体１０は、制御部１１と、ＲＡＭ１２と、ハードディスクドライブ（ＨＤＤ）１３と、サウンド処理部１４と、グラフィック処理部１５と、ＤＶＤ／ＣＤ－ＲＯＭドライブ１６と、通信インターフェイス１７と、インターフェイス部１８と、フレームメモリ１９と、メモリーカードスロット２０と、入力インターフェイス部２１とを含む。

【 0 0 1 7 】

制御部 1 1、R A M 1 2、ハードディスクドライブ (H D D) 1 3、サウンド処理部 1 4、グラフィック処理部 1 5、D V D / C D - R O M ドライブ 1 6、通信インターフェイス 1 7、及びインターフェイス部 1 8 は、それぞれ内部バス 2 2 に接続されている。

【 0 0 1 8 】

制御部 1 1 は、C P U や R O M などを含み、H D D 1 3 や記憶媒体 7 0 に格納された制御プログラム (ビデオゲーム処理プログラム) に従ってビデオゲーム装置 1 0 0 全体の制御を行う。制御部 1 1 は、タイマ割り込みを発生させるため等に用いられる内部タイマを備えている。R A M 1 2 は、制御部 1 1 のワークエリアとして用いられる。H D D 1 3 は、制御プログラムや各種のデータを保存するための記憶領域である。

10

【 0 0 1 9 】

サウンド処理部 1 4 は、例えばスピーカによって構成されるサウンド出力装置 6 0 に接続される。サウンド処理部 1 4 は、制御プログラムに従って処理を実行している制御部 1 1 からのサウンド出力指示に従って、サウンド出力装置 6 0 に対してサウンド信号を出力する。なお、サウンド出力装置 6 0 は、表示装置 5 0 あるいはビデオゲーム装置本体 1 0 に内蔵されていてもよい。

【 0 0 2 0 】

グラフィック処理部 1 5 は、画面表示がなされる画像表示部 5 1 を有する表示装置 5 0 に接続される。グラフィック処理部 1 5 は、制御部 1 1 からの描画命令に従って、フレームメモリ 1 9 に画像を展開するとともに、画像表示部 5 1 に画像を表示させるためのビデオ信号を表示装置 5 0 に対して出力する。ビデオ信号によって表示される画像の切替時間は、例えば、1 フレームあたり 1 / 3 0 秒とされる。

20

【 0 0 2 1 】

D V D / C D - R O M ドライブ 1 6 には、D V D - R O M や C D - R O M などのゲーム用の制御プログラムが格納された記憶媒体 7 0 が装着される。D V D / C D - R O M ドライブ 1 6 は、装着された記憶媒体 7 0 から、制御プログラムなどの各種データを読み出す処理を行う。

【 0 0 2 2 】

通信インターフェイス 1 7 は、インターネットなどの通信ネットワーク 8 0 に無線あるいは有線によって接続される。ビデオゲーム装置本体 1 0 は、通信インターフェイス 1 7 における通信機能を用いて、通信ネットワーク 8 0 を介して例えば他のコンピュータとの通信を行う。

30

【 0 0 2 3 】

インターフェイス部 1 8 には、入力インターフェイス部 2 1 と、メモ리카ードスロット 2 0 とが接続される。インターフェイス部 1 8 は、プレイヤーによるキーパッド 3 0 の操作にもとづく入力インターフェイス部 2 1 からの指示データを R A M 1 2 に格納する。すると、R A M 1 2 に格納された指示データに従って、制御部 1 1 が各種の演算処理を実行する。

【 0 0 2 4 】

ビデオゲーム装置本体 1 0 は、入力インターフェイス部 2 1 を介して操作入力部 (コントローラ) としてのキーパッド 3 0 に接続される。

40

【 0 0 2 5 】

キーパッド 3 0 の上部には、十字キー 3 1 と、ボタン群 3 2 と、左ジョイスティック 3 8 と、右ジョイスティック 3 9 とが配設されており、十字キー 3 1 には、上方キー 3 1 a、下方キー 3 1 b、右方キー 3 1 c 及び左方キー 3 1 d が含まれ、ボタン群 3 2 には、ボタン 3 2 a、x ボタン 3 2 b、ボタン 3 2 c 及び ボタン 3 2 d が含まれる。また、十字キー 3 1 が配設される基部と、ボタン群 3 2 とが配設される基部との連結部には、セレクトボタン 3 5 が配設されている。なお、キーパッド 3 0 の側部にも R 1 ボタン 3 6 や L 1 ボタン 3 3 等の複数のボタンが配設されている。

【 0 0 2 6 】

50

キーパッド３０は、十字キー３１、ボタン３２ａ、×ボタン３２ｂ、ボタン３２ｃ、ボタン３２ｄ、セレクトボタン３５、Ｒ１ボタン３６及びＬ１ボタン３３等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると（各ボタンが操作されると）、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン／オフに応じた検出信号がキーパッド３０において生成されると共に、左ジョイスティック３８及び右ジョイスティック３９のそれぞれの傾倒方位に対応した検出信号がキーパッド３０において生成される。

【００２７】

キーパッド３０において生成された２系統の検出信号が入力インターフェイス部２１に供給され、キーパッド３０からの検出信号が入力インターフェイス部２１を介されることによりキーパッド３０上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報と、左ジョイスティック３８及び右ジョイスティック３９のそれぞれの状態を示す検出情報となる。このようにキーパッド３０に対してなされたプレイヤーによる操作指令がビデオゲーム装置本体１０に与えられる。

10

【００２８】

また、インターフェイス部１８は、制御部１１からの指示に従って、ＲＡＭ１２に記憶されているゲームの進行状況を示すデータをメモリーカードスロット２０に装着されているメモリーカード９０に格納する処理や、メモリーカード９０に保存されている中断時のゲームのデータを読み出してＲＡＭ１２に転送する処理などを行う。

【００２９】

20

ビデオゲーム装置１００でゲームを行うための制御プログラムなどの各種のデータは、例えば記憶媒体７０に記憶されている。記憶媒体７０に記憶されている制御プログラムなどの各種のデータは、記憶媒体７０が装着されているＤＶＤ／ＣＤ－ＲＯＭドライブ１６によって読み出され、ＲＡＭ１２にロードされる。制御部１１は、ＲＡＭ１２にロードされた制御プログラムに従って、グラフィック処理部１５に対して描画命令を出力する処理や、サウンド処理部１４に対してサウンド出力の指示を出力する処理などの各種の処理を実行する。なお、制御部１１が処理を実行している間は、ワークメモリとして用いられるＲＡＭ１２に、ゲームの進行状況によって中間的に発生するデータ（例えば、ゲームの得点、プレイヤーキャラクタの状態を示すデータなど）が保存される。

【００３０】

30

本例では、記憶媒体７０に記憶されＲＡＭ１２にロードされるデータには、操作機能対応情報と、操作機能設定情報とが含まれる。図２は、操作機能対応情報の例を示す説明図である。図３は、操作機能設定情報の例を示す説明図である。

【００３１】

操作機能対応情報は、例えば図２に示すように、キーパッド３０に配置されている十字キー３１とボタン群３２の各ボタンについてのボタン名と、その各ボタンの操作機能とが対応付けされた情報である。本例では、図２に示すように、各ボタンの操作機能は、設定に応じた２種類の機能があり、左設定時に発揮される機能と、右設定時に発揮される機能とがある。この操作機能対応情報は、本例では複数種類用意されているものとし、ビデオゲームにおける場面に応じて切り替えられて使用されるものとする。また、本例では、各操作機能に応じて画像（後述する操作部画像）が定められており、操作機能対応情報において、操作部画像を示す画像情報が各操作機能に対応して記憶されているものとする。

40

【００３２】

操作機能設定情報は、例えば図３に示すように、操作機能対応情報の名称と、対応する操作機能対応情報が有効であるか否かを示す使用フラグと、何れの操作機能が設定されているかを示す設定フラグとを含む。使用フラグがオン（本例では「１」）である操作機能対応情報がビデオゲームにおいて有効な（使用されている）操作機能対応情報である。また、使用フラグがオンである操作機能対応情報における設定フラグが示す操作機能が、現在有効であることを示す。具体的には、設定フラグが「０」であれば左設定時の操作機能が有効であり、設定フラグが「１」であれば右設定時の操作機能が有効であることを示す

50

。

【 0 0 3 3 】

次に、本例のビデオゲーム装置 1 0 0 の動作について説明する。なお、本発明に関係しない動作や処理については、その内容を省略している。

【 0 0 3 4 】

図 4 は、ビデオゲーム装置 1 0 0 が実行する操作関連処理の例を示すフローチャートである。操作関連処理では、プレイヤー X によるキーパッド 3 0 の操作に応じた各種の処理が実行される。

【 0 0 3 5 】

操作関連処理は、例えば、ビデオゲームが開始されたときや、ビデオゲームにおけるステージやシーンが変更されたときに開始される。ここでは、バトルシーンに変更されたことに応じて開始されたものとする。

10

【 0 0 3 6 】

操作関連処理において、まず、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、現在のビデオゲームの進行状況やシーンなどに応じて使用する操作機能対応情報を特定し、特定した操作機能対応情報が示す一群の操作部画像（操作部画像群）を表示装置 5 0 の画像表示部 5 1 に表示する（ステップ S 1 0 1）。各進行状況やシーンで使用される操作機能対応情報は、あらかじめ定められているものとする。ステップ S 1 0 1 では、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、操作機能設定情報を参照し、特定した操作機能対応情報の使用フラグをオンにして、使用する操作機能対応情報を参照して操作部画像群を表示する。ここでは、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、操作機能設定情報の設定フラグ（初期設定は 0 であるものとする）により操作機能を有効とする操作部画像群を特定し、特定した操作部画像群を有効な操作部画像群として識別可能に表示する。

20

【 0 0 3 7 】

図 5 は、操作部画像群が表示されたゲーム画面の例を示す説明図である。ゲーム画面には、例えば図 5 に示すように、本例では、敵キャラクタ N P C と、第 1 の操作部画像群 G G 1 と、第 2 の操作部画像群 G G 2 と、どちらの操作部画像群が有効であるかを識別するための有効群識別枠 2 0 0 とが表示されている。図 5 に示す例では、ゲーム画面の下方エリアに設けられた操作部画像表示領域に第 1 の操作部画像群 G G 1 と第 2 の操作部画像群 G G 2 とが表示されており、有効群識別枠 2 0 0 により囲まれている第 1 の操作部画像群 G G 1 が有効な状態となっている。

30

【 0 0 3 8 】

「操作部画像」は、キーパッド 3 0 に配置された複数の操作部（本例では、上方キー 3 1 a、下方キー 3 1 b、右方キー 3 1 c、左方キー 3 1 d、 ボタン 3 2 a、×ボタン 3 2 b、 ボタン 3 2 c 及び ボタン 3 2 d）それぞれに対応する画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている画像を意味する。各操作部画像には、対応する操作機能をプレイヤーが識別可能な図形が表示されている。図 5 に示す例では図形により直接的あるいは間接的に操作機能を識別可能とするようにしているが、図形に限らず、文字や記号などにより直接的あるいは間接的に識別可能とするようにしてもよい。

40

【 0 0 3 9 】

また、「一群の操作部画像（操作部画像群）」は、各操作部画像が対応する各操作部（本例では、上方キー 3 1 a、下方キー 3 1 b、右方キー 3 1 c、左方キー 3 1 d、 ボタン 3 2 a、×ボタン 3 2 b、 ボタン 3 2 c 及び ボタン 3 2 d）の配置位置に対応した配置で表示された画像を意味する。

【 0 0 4 0 】

図 5 に示す例では、第 1 の操作部画像群 G G 1 と第 2 の操作部画像群 G G 2 が表示されている。第 1 の操作部画像群 G G 1 は、上方キー 3 1 a に対応する操作部画像 G 1、下方キー 3 1 b に対応する操作部画像 G 3、右方キー 3 1 c に対応する操作部画像 G 4、左方キー 3 1 d に対応する操作部画像 G 2、 ボタン 3 2 a に対応する操作部画像 G 8、×ボ

50

タン 3 2 b に対応する操作部画像 G 7、 ボタン 3 2 c に対応する操作部画像 G 5、 および ボタン 3 2 d に対応する操作部画像 G 6 により構成される。また、第 2 の操作部画像群 G G 2 は、上方キー 3 1 a に対応する操作部画像 G 9、下方キー 3 1 b に対応する操作部画像 G 1 1、右方キー 3 1 c に対応する操作部画像 G 1 2、左方キー 3 1 d に対応する操作部画像 G 1 0、 ボタン 3 2 a に対応する操作部画像 G 1 6、 x ボタン 3 2 b に対応する操作部画像 G 1 5、 ボタン 3 2 c に対応する操作部画像 G 1 3、 および ボタン 3 2 d に対応する操作部画像 G 1 4 により構成される。

【 0 0 4 1 】

本例では、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、図 5 に示すように、ステップ S 1 0 1 にて、第 1 の操作部画像群 G G 1 と第 2 の操作部画像群 G G 2 の 2 種類の操作部画像群をどちらの操作部画像群が有効であるかを識別可能に表示する処理を行う。

10

【 0 0 4 2 】

次に、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、操作機能対応情報を切り替えるタイミングであるか否か確認し（ステップ S 1 0 2 ）、切り替えるタイミングであれば使用する操作機能対応情報を切り替える処理（該当する操作機能対応情報の使用フラグを切り替える処理）を実行し（ステップ S 1 0 3 ）、切り替えた操作機能対応情報が示す一群の操作部画像（操作部画像群）の表示に切り替える処理を行う（ステップ S 1 0 4 ）。なお、操作機能対応情報を切り替えるタイミングや切り替えにより新たに使用する操作機能対応情報は、あらかじめ定められているものとする。

20

【 0 0 4 3 】

次に、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、プレイヤー X による操作機能の設定切替操作を受け付けたか否か確認する（ステップ S 1 0 5 ）。操作機能の設定切替操作は、本例では、キーパッド 3 0 に配置されている L 1 ボタン 3 3 と R 1 ボタン 3 6 の操作により行われるものとする。具体的には、L 1 ボタン 3 3 によりゲーム画面において左側に表示されている操作部画像群 G G 1 が示す操作機能に切り替えられ、R 1 ボタン 3 6 によりゲーム画面において右側に表示されている操作部画像群 G G 2 が示す操作機能に切り替えられるものとする。

【 0 0 4 4 】

操作機能の設定切替操作を受け付けた場合には、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、操作機能設定情報における該当する操作機能対応情報の設定フラグを切り替えることにより操作機能の設定を切り替えるとともに（ステップ S 1 0 6 ）、操作機能対応情報の設定フラグにより特定される操作機能が有効となったことを報知するために、有効群識別枠 2 0 0 の表示位置を切り替えることにより有効な操作部画像群を切り替える（ステップ S 1 0 7 ）。具体的には、例えば図 5 に示す状態から R 1 ボタン 3 6 が押下された場合には、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、図 5 に示すような第 1 の操作部画像群 G G 1 を囲む位置に表示されていた有効群識別枠 2 0 0 が、図 6 に示すような第 2 の操作部画像群 G G 2 を囲む位置に表示されるようにすることで、有効な操作部画像群が第 1 の操作部画像群 G G 1 から第 2 の操作部画像群 G G 2 に切り替えられたことをプレイヤー X に報知する。

30

【 0 0 4 5 】

次に、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、プレイヤー X による操作機能の設定切替操作以外の操作を受け付けたか否か確認する（ステップ S 1 0 8 ）。本例では、キーパッド 3 0 に配置されている操作部のうち L 1 ボタン 3 3 と R 1 ボタン 3 6 以外の操作部の操作を受け付けたか否か確認する。

40

【 0 0 4 6 】

操作機能の設定切替操作以外の操作を受け付けた場合には、ビデオゲーム装置 1 0 0 は、対応する操作部画像が表示されている操作部の操作であった場合には、対応する操作部画像を強調表示（例えば、反転表示、色を変更した表示、拡大表示など）するとともに（ステップ S 1 0 9 ）、操作機能対応情報に設定されている操作に応じた処理（操作対応処理）を実行する（ステップ S 1 1 0 ）。図 7 は、第 2 の操作部画像群 G G 2 が有効である場合に ボタン 3 2 a の操作を受け付けて、対応する操作部画像 G 1 6 を強調表示した場

50

合の例を示す説明図である。

【 0 0 4 7 】

上記のように構成することで、プレイヤーは、操作部画像群の操作部画像により各操作部の操作機能を容易かつ正確に認識して操作部を操作することができるようになる。また、プレイヤーは、複数の操作部画像群から有効とする操作部画像群を操作機能の設定切替操作によって切り替えることにより、有効とする操作部画像群を操作部に対応付けされている操作機能が異なる複数の操作部画像群の中から選択することができるため、キーボード 30 に配置されている操作部により、その操作部の数よりも多い数の操作機能を発揮させるための各操作を容易かつ正確に行うことができるようになる。

【 0 0 4 8 】

なお、上記の例では 2 種類の操作部画像群を切り替えて有効な操作部画像群を特定する構成としていたが、図 8 に示すように 1 つの操作部画像群を用いる構成としてもよく、図 9 に示すように 3 種類の操作部画像群を同様の処理によって切り替えて有効な操作部画像分を特定する構成としてもよい。また、4 種類以上の操作部画像群を同様の処理によって切り替えて有効な操作部画像分を特定する構成としてもよい。

【 0 0 4 9 】

また、上記の例では、2 種類の操作部画像群を表示し、有効な操作部画像群を有効群識別枠 200 の表示位置により特定可能とする構成としていたが、有効な操作部画像群のみを表示する構成としてもよい。この場合、操作機能の設定切替操作に応じて、表示する操作部画像群を切り替えるようにすればよい。

【 0 0 5 0 】

以上に説明したように、上述した実施の形態においては、プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム装置（ビデオゲーム装置 10、ビデオゲーム装置本体 10）が、操作入力部（例えばキーボード 30）に配置されている複数の操作部（上方キー 31a、下方キー 31b、右方キー 31c、左方キー 31d、ボタン 32a、x ボタン 32b、ボタン 32c 及び ボタン 32d）と、各操作部の機能を示す操作機能とが対応付けされた操作機能対応情報（図 2 参照）を記憶する RAM 12 を備え、操作入力部に配置された複数の操作部それぞれに対応する複数の操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で画像表示装置 50 の表示画面 51 における操作部画像表示領域に表示し、プレイヤーによる各操作部の操作に応じた操作入力を受け付け、受け付けられた操作入力に応じて、プレイヤーにより操作された操作部に対応付けされている操作機能を発揮させるための処理を示す操作対応処理を実行する構成としているので、ビデオゲームにおけるプレイヤーの操作を容易かつ円滑に行うことができるようになる。

【 0 0 5 1 】

すなわち、上述した実施の形態では、操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で表示する構成としているので、一群の操作部画像を見ながら操作することによって、ビデオゲームの初心者であっても容易かつ正確に操作部の操作を行うことができるようになる。このため、ビデオゲームにおけるプレイヤーの操作が容易かつ円滑となる。

【 0 0 5 2 】

また、上述した実施の形態では、操作機能対応情報は、各操作部に対して複数種類の操作機能に対応付けされた情報であり、ビデオゲーム装置（ビデオゲーム装置 10、ビデオゲーム装置本体 10）が、プレイヤーからの操作機能の切り替え要求を受け付け、その切り替え要求に応じて各操作部に対応する操作機能の設定を切り替え、操作機能の設定が切り替えられたことに応じて、操作部画像表示領域に表示する有効な一群の操作部画像を、切替後の操作機能が識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像に切り替える構成としているので、有効とする操作部画像群を操作部に対応付けされている操作機能が異なる複数の操作部画像群の中から選択することができるようになり、操作入力部に

10

20

30

40

50

配置されている操作部により、その操作部の数よりも多い数の操作機能を発揮させるための各操作を容易かつ正確に行うことができるようになる。

【 0 0 5 3 】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム装置（ビデオゲーム装置 1 0、ビデオゲーム装置本体 1 0）が、受け付けられた操作入力に応じて、プレイヤーにより操作された操作部に対応付けされている複数種類の操作機能のうち設定されている操作機能を発揮させるための処理を示す操作対応処理を実行する構成としているので、操作入力部に配置されている操作部により、その操作部の数よりも多い数の操作機能を発揮させるための各操作を容易かつ正確に行うことができるようになる。

【 0 0 5 4 】

また、上述した実施の形態では、操作機能対応情報は、各操作部に対してそれぞれ第 1 の操作機能と第 2 の操作機能とが対応付けされた情報であり、ビデオゲーム装置（ビデオゲーム装置 1 0、ビデオゲーム装置本体 1 0）が、第 1 の操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている第 1 の一群の操作部画像と、第 2 の操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている第 2 の一群の操作部画像とを、何れの一群の操作部画像が有効であるかを識別可能な有効群識別表示（有効群識別枠 2 0 0）とともに操作部画像表示領域に表示し、操作機能の設定が切り替えられたことに伴って、切替後に有効な一群の操作部画像を識別可能な有効群識別表示の表示態様を切り替える（有効群識別枠 2 0 0 の表示位置を切り替える）構成としているので、操作部画像表示領域に表示されている 2 種類の操作部画像群を見ながら、その 2 種類の操作部画像群を切り替えつつ多種類の操作機能を

【 0 0 5 5 】

なお、上述した実施の形態では、ビデオゲーム装置 1 0 が表示装置 5 0 やキーパッド 3 0 などを外部に備える構成としていたが、表示装置やコントローラを備えたビデオゲーム装置に本発明を適用することができることは言うまでもない。

【産業上の利用可能性】

【 0 0 5 6 】

本発明によれば、ビデオゲームにおけるプレイヤーの操作を容易かつ円滑に行うことができるようにするのに有用である。

【符号の説明】

【 0 0 5 7 】

- 1 0 ビデオゲーム装置本体
- 1 1 制御部
- 1 2 R A M
- 1 3 H D D
- 1 4 サウンド処理部
- 1 5 グラフィック処理部
- 1 6 D V D / C D - R O M
- 1 7 通信インターフェイス
- 1 8 インターフェイス部
- 1 9 フレームメモリ
- 2 0 メモリーカードスロット
- 2 1 入力インターフェイス部
- 2 2 内部バス
- 3 0 キーパッド
- 5 0 表示装置
- 5 1 画像表示部
- 6 0 サウンド出力装置
- 7 0 記憶媒体
- 8 0 通信ネットワーク

10

20

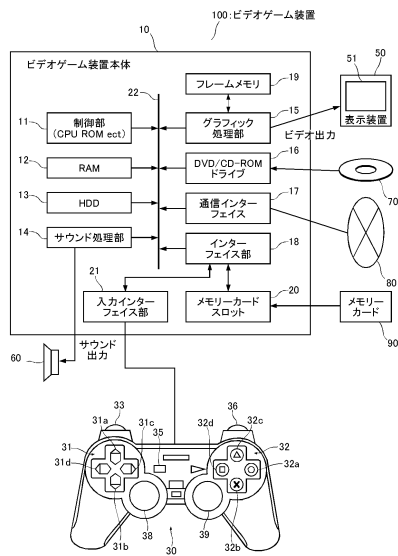
30

40

50

9 0 メモリーカード
1 0 0 ビデオゲーム装置

【図 1】



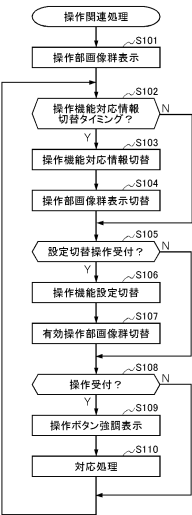
【図 2】

| 操作機能対応情報 | | |
|----------|------|------|
| ボタン名 | 操作機能 | |
| | 左設定時 | 右設定時 |
| 十字 キー | 上 | ... |
| | 下 | ... |
| | 右 | ... |
| | 左 | ... |
| ボタン 群 | ○ | ... |
| | × | ... |
| | △ | ... |
| | □ | ... |

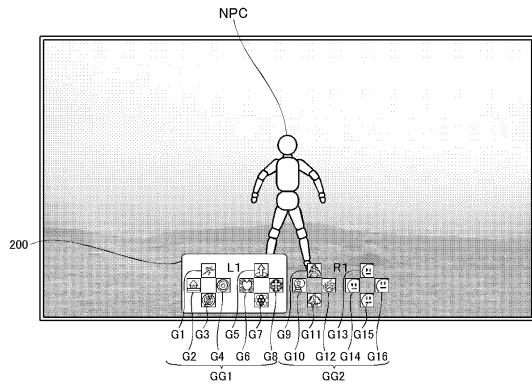
【図 3】

| 操作機能設定情報 | | |
|------------|-------|--------------------|
| 操作機能対応情報名称 | 使用フラグ | 設定フラグ (0:左/1:右) |
| 操作機能対応情報A | 1 | 0 |
| 操作機能対応情報B | 0 | 0 |
| 操作機能対応情報C | 0 | 0 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |

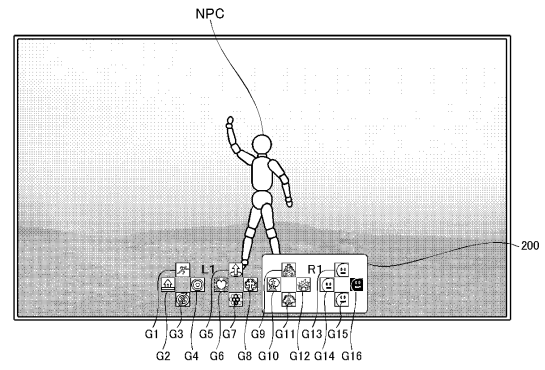
【図 4】



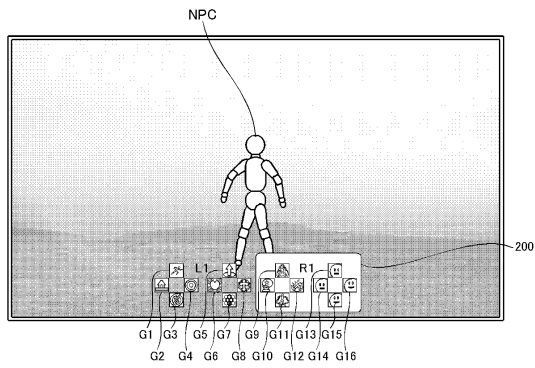
【図 5】



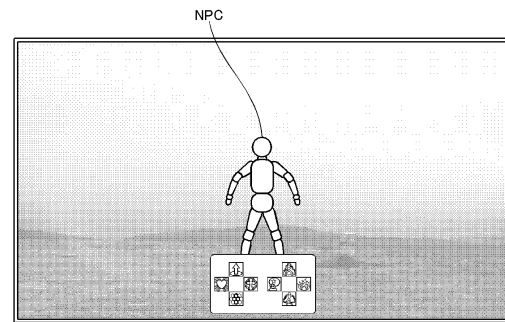
【図 7】



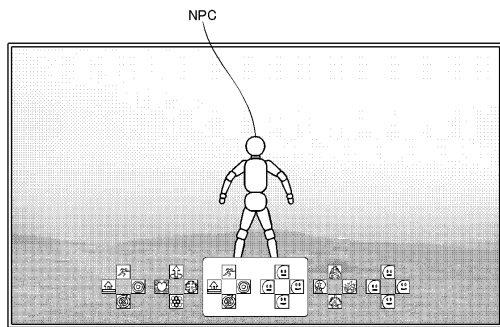
【図 6】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

合議体

審判長 吉村 尚

審判官 黒瀬 雅一

審判官 畑井 順一

(56)参考文献 特開2003-24634(JP,A)

新生エオルゼア ファイナルファンタジーXIV, 週刊ファミ通 2012年10月25日号,
株式会社エンターブレイン, 2012年10月11日, 第156~157頁

「FFXIV:新生エオルゼア」 ロデューサー吉田直樹氏、UIアーティスト皆川裕史氏イン
タビュー(前編), [online], 2012年10月11日, GAME Watch, [2
015年12月1日検索], インターネット URL: [http://game.watch.i
mpress.co.jp/dpcs/interview/20121011_565356
.html](http://game.watch.impress.co.jp/dpcs/interview/20121011_565356.html)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24

A63F 13/00-13/98