

(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2007-296109  
(P2007-296109A)

(43) 公開日 平成19年11月15日(2007.11.15)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 13/00 (2006.01)** A 6 3 F 13/00 P 2 C 0 0 1  
 A 6 3 F 13/00 C

審査請求 未請求 請求項の数 21 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2006-126601 (P2006-126601)	(71) 出願人	592044813 株式会社スクウェア・エニックス 東京都渋谷区代々木三丁目2番7号
(22) 出願日	平成18年4月28日 (2006.4.28)	(74) 代理人	100114720 弁理士 須藤 浩
		(72) 発明者	佐藤 泰弘 東京都渋谷区代々木三丁目2番7号 株式会社スクウェア・エニックス内
		(72) 発明者	高井 慎太郎 東京都渋谷区代々木三丁目2番7号 株式会社スクウェア・エニックス内
		Fターム(参考)	2C001 AA03 BA02 BA06 BB01 BC03

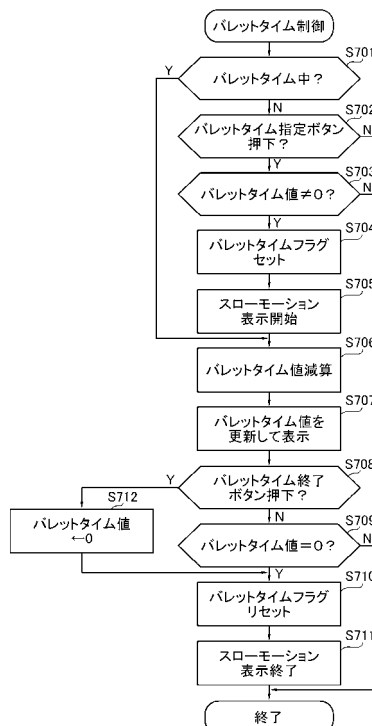
(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム処理装置、ビデオゲーム処理方法、およびビデオゲーム処理プログラム

(57) 【要約】

【課題】 戦闘場面等においてバラエティに富んだ制御を行うことができ、遊戯の興趣を向上させる。

【解決手段】 制御部11が、所定の時間経過に伴ってバレットタイム値(特殊制御ポイント)を所定の最大累積値まで加算し、バレットタイム値の累積値を表示装置50の表示画面51に表示し、プレイヤーの操作にもとづくバレットタイム制御(特殊制御)の実行指定を受け付けたときに、バレットタイム値の累積値が初期値を超える値であれば、プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くするバレットタイム制御を実行する。

【選択図】 図10



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて前記表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、

プレイヤーキャラクタが戦闘による受けたダメージポイントを保存するダメージポイント保存手段と、

該ダメージポイント保存手段に保存されたダメージポイントに応じて特殊制御ポイントを所定の最大累積値まで加算する特殊制御ポイント加算手段と、

前記特殊制御ポイントの累積値を前記表示画面に表示する累積特殊制御ポイント表示手段と、

プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受け付ける特殊制御実行指定受付手段と、

該特殊制御実行指定受付手段が特殊制御の実行指定を受け付けたときに、前記特殊制御ポイントの累積値が初期値を超える値であれば、前記プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くする特殊制御を実行する特殊制御実行手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム処理装置。

## 【請求項 2】

特殊制御実行手段が特殊制御を開始したことに伴って、特殊制御ポイントを特定の時間経過に伴って初期値まで減算する特殊制御ポイント減算手段を含み、

前記特殊制御実行手段は、前記特殊制御ポイント減算手段により前記特殊制御ポイントが減算され前記初期値となったときに、前記特殊制御の実行を終了する

請求項 1 記載のビデオゲーム処理装置。

## 【請求項 3】

ノンプレイヤーキャラクタの行動パターンがあらかじめ設定された行動パターン設定テーブルを用いて、ノンプレイヤーキャラクタの行動を制御するノンプレイヤーキャラクタ行動制御手段を含み、

行動パターン設定テーブルには、特殊制御時に有効となる特殊制御時行動パターンを含む行動パターンが設定されている

請求項 1 または請求項 2 記載のビデオゲーム処理装置。

## 【請求項 4】

ノンプレイヤーキャラクタ行動制御手段は、特殊制御の実行中であるときに特殊制御時行動パターンを選択可能となり、特殊制御時行動パターンを選択したときは、選択した特殊制御時行動パターンに従ってノンプレイヤーキャラクタの行動を制御する

請求項 3 記載のビデオゲーム処理装置。

## 【請求項 5】

特殊制御時行動パターンには、非特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が不可能な程度にノンプレイヤーキャラクタの行動速度が高速であり、特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度までノンプレイヤーキャラクタの行動速度が低速化される行動パターンを含む

請求項 3 または請求項 4 記載のビデオゲーム処理装置。

## 【請求項 6】

特殊制御実行指定受付手段は、少なくとも、プレイヤーキャラクタの戦闘場面であるときと、前記プレイヤーキャラクタの移動場面であるときとに、プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受付可能であり、

特殊制御対象となるノンプレイヤーキャラクタは、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害する敵キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害しない中立キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を阻害することなく所定のイベントを誘引するイベント誘引キャラクタとを含む

請求項 1 から請求項 5 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 7】

該ダメージポイント保存手段に保存されたダメージポイントに応じて特殊制御ポイント加算手段により特殊制御ポイントが加算されるときに、前記ダメージポイント保存手段に保存されたダメージポイントを初期化するダメージポイント初期化手段を含む

請求項 1 から請求項 6 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 8】

プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて前記表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、

10

プレイヤーキャラクタが戦闘による受けたダメージポイントを保存するダメージポイント保存処理と、

該ダメージポイント保存処理にて保存したダメージポイントに応じて特殊制御ポイントを所定の最大累積値まで加算する特殊制御ポイント加算処理と、

前記特殊制御ポイントの累積値を前記表示画面に表示する累積特殊制御ポイント表示処理と、

プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受け付ける特殊制御実行指定受付処理と、

該特殊制御実行指定受付処理にて特殊制御の実行指定を受け付けたときに、前記特殊制御ポイントの累積値が初期値を超える値であれば、前記プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くする特殊制御を実行する特殊制御実行処理とを含む

20

ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項 9】

特殊制御実行処理にて特殊制御を開始したことに応じて、特殊制御ポイントを特定の時間経過に伴って初期値まで減算する特殊制御ポイント減算処理を含み、

前記特殊制御実行処理では、前記特殊制御ポイント減算処理にて前記特殊制御ポイントが減算され前記初期値となったときに、前記特殊制御の実行を終了する

請求項 8 記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 10】

30

ノンプレイヤーキャラクタの行動パターンがあらかじめ設定された行動パターン設定テーブルを用いて、ノンプレイヤーキャラクタの行動を制御するノンプレイヤーキャラクタ行動制御処理を含み、

行動パターン設定テーブルには、特殊制御時に有効となる特殊制御時行動パターンを含む行動パターンが設定されている

請求項 8 または請求項 9 記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 11】

ノンプレイヤーキャラクタ行動制御処理では、特殊制御の実行中であるときに特殊制御時行動パターンを選択可能となり、特殊制御時行動パターンを選択したときは、選択した特殊制御時行動パターンに従ってノンプレイヤーキャラクタの行動を制御する

40

請求項 10 記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 12】

特殊制御時行動パターンには、非特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度にノンプレイヤーキャラクタの行動速度が高速であり、特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度までノンプレイヤーキャラクタの行動速度が低速化される行動パターンを含む

請求項 10 または請求項 11 記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 13】

特殊制御実行指定受付処理では、少なくとも、プレイヤーキャラクタの戦闘場面であるときと、前記プレイヤーキャラクタの移動場面であるときとに、プレイヤーの操作にもとづく特

50

殊制御の実行指定を受付可能であり、

特殊制御対象となるノンプレイヤーキャラクタは、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害する敵キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を積極的には阻害しない中立キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を阻害することなく所定のイベントを誘引するイベント誘引キャラクタとを含む

請求項 8 から請求項 12 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項 14】

ダメージポイント保存処理にて保存したダメージポイントに応じて特殊制御ポイント加算処理にて特殊制御ポイントを加算するときに、前記ダメージポイント保存処理にて保存されたダメージポイントを初期化するダメージポイント初期化処理を含む

10

請求項 8 から請求項 13 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 15】

プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて前記表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御させるビデオゲーム処理プログラムであって、

コンピュータに、

プレイヤーキャラクタが戦闘による受けたダメージポイントを保存するダメージポイント保存処理と、

該ダメージポイント保存処理にて保存したダメージポイントに応じて特殊制御ポイントを所定の最大累積値まで加算する特殊制御ポイント加算処理と、

20

前記特殊制御ポイントの累積値を前記表示画面に表示する累積特殊制御ポイント表示処理と、

プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受け付ける特殊制御実行指定受付処理と、

該特殊制御実行指定受付処理にて特殊制御の実行指定を受け付けたときに、前記特殊制御ポイントの累積値が初期値を超える値であれば、前記プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くする特殊制御を実行する特殊制御実行処理とを

実行させるためのビデオゲーム処理プログラム。

【請求項 16】

30

コンピュータに、

さらに、特殊制御実行処理にて特殊制御を開始したことに応じて、特殊制御ポイントを特定の時間経過に伴って初期値まで減算する特殊制御ポイント減算処理を実行させ、

前記特殊制御実行処理では、前記特殊制御ポイント減算処理にて前記特殊制御ポイントが減算され前記初期値となったときに、前記特殊制御の実行を終了する処理を

実行させるための請求項 15 記載のビデオゲーム処理プログラム。

【請求項 17】

コンピュータに、

さらに、ノンプレイヤーキャラクタの行動パターンがあらかじめ設定された行動パターン設定テーブルを用いて、ノンプレイヤーキャラクタの行動を制御するノンプレイヤーキャラクタ行動制御処理を実行させ、

40

行動パターン設定テーブルには、特殊制御時に有効となる特殊制御時行動パターンを含む行動パターンが設定されている

請求項 15 または請求項 16 記載のビデオゲーム処理プログラム。

【請求項 18】

コンピュータに、ノンプレイヤーキャラクタ行動制御処理では、特殊制御の実行中であるときに特殊制御時行動パターンを選択可能となり、特殊制御時行動パターンを選択したときは、選択した特殊制御時行動パターンに従ってノンプレイヤーキャラクタの行動を制御する処理を

実行させるための請求項 17 記載のビデオゲーム処理プログラム。

50

**【請求項 19】**

特殊制御時行動パターンには、非特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度にノンプレイヤーキャラクタの行動速度が高速であり、特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度までノンプレイヤーキャラクタの行動速度が低速化される行動パターンを含む

請求項 17 または請求項 18 記載のビデオゲーム処理プログラム。

**【請求項 20】**

特殊制御実行指定受付処理にて、少なくとも、プレイヤーキャラクタの戦闘場面であるときと、前記プレイヤーキャラクタの移動場面であるときとに、プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受付可能であり、

10

特殊制御対象となるノンプレイヤーキャラクタは、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害する敵キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害しない中立キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を阻害することなく所定のイベントを誘引するイベント誘引キャラクタとを含む

請求項 17 から請求項 19 のうちいずれかに記載のビデオゲーム処理プログラム。

**【請求項 21】**

コンピュータに、

さらに、ダメージポイント保存処理にて保存したダメージポイントに応じて特殊制御ポイント加算処理にて特殊制御ポイントを加算するときに、前記ダメージポイント保存処理にて保存されたダメージポイントを初期化するダメージポイント初期化処理を

20

実行させるための請求項 15 から請求項 20 のうちいずれかに記載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、プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御するための技術に関する。

**【背景技術】****【0002】**

30

従来から、RPG（ロールプレイングゲーム：プレイヤーがゲームの世界の中であるキャラクタの役割を演じ、様々な経験を通して成長していく過程を楽しみながら、所定の目的を達成していくゲーム。）と呼ばれるゲームが各種提供されている。

**【0003】**

RPGでは、一般に、プレイヤーの操作に応じて行動するプレイヤーキャラクタが、所定目的の達成を阻害する敵キャラクタと戦闘を行う場面が醍醐味のひとつとされている。ところが、従来の戦闘時においては、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの動作が1回ずつ交互になされるものであり、戦闘の臨場感は低いものであった。

**【0004】**

これに対し、特許文献1には、ゲームキャラクタに対するコマンドの入力中においても時間の流れが停止することなく、敵キャラクタが、そのキャラクタ固有の設定時間が経過すると攻撃することとしたものが開示されている。すなわち、特許文献1に記載の発明は、敵キャラクタとの戦闘時に、時間経過に従って徐々に充填されるゲージを採用し、そのゲージが満たされた時にプレイヤーキャラクタのコマンドを入力可能とすることにより、戦闘の臨場感を向上させている。

40

**【0005】**

一方、戦闘場面における特殊制御として、敵キャラクタの動きを一定の条件下でスローモーションにする制御を行うものが提案されている（特許文献2 - 3）。特許文献2には、プレイヤーキャラクタの動きを特定のイベント発生時にスローモーションとし、プレイヤーが次のコマンドを入力するための時間を十分に確保することが開示されている。特許文献

50

3には、主にシューティングゲームにおいて、敵キャラクターの動作速度を見かけ上遅くし、シューティングのヒット率を向上させることができるようにしたものが開示されている。

【0006】

【特許文献1】特開平6-105959号公報

【特許文献2】特開2001-300143号公報

【特許文献3】特開2004-57797号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記特許文献1記載の戦闘方法では、臨場感は向上されているものの、戦闘コマンドの入力可能タイミングのみに注意してプレイヤーキャラクターを操作すればよいため、戦闘場面における遊戯が単調となり、プレイヤーにとっての遊戯の興味が低下してしまう虞があった。

【0008】

また、上述した特許文献2～3の制御方法では、あらかじめ定められた特定のタイミングでキャラクターの動作がスローモーションになるだけであるため、初心者などであってもコマンド操作を確実に行うことが可能にはなるが、特に熟練者などにとっては面白味に欠けてしまう虞があり、やはりプレイヤーにとっての遊戯の興味が低下してしまう虞があった。

【0009】

本発明は、上記の問題を解消すべく、戦闘場面等においてバラエティに富んだ制御を行うことを可能とし、遊戯の興趣を向上させる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】

【0010】

本発明のビデオゲーム処理装置は、プレイヤーキャラクターを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて前記表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクターの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理装置であって、プレイヤーキャラクターが戦闘による受けたダメージポイントを保存するダメージポイント保存手段と、該ダメージポイント保存手段に保存されたダメージポイントに応じて特殊制御ポイントを所定の最大累積値まで加算する特殊制御ポイント加算手段と、前記特殊制御ポイントの累積値を前記表示画面に表示する累積特殊制御ポイント表示手段と、プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受け付ける特殊制御実行指定受付手段と、該特殊制御実行指定受付手段が特殊制御の実行指定を受け付けたときに、前記特殊制御ポイントの累積値が所定の初期値を超える値であれば、前記プレイヤーキャラクターの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクターの行動速度を遅くする特殊制御を実行する特殊制御実行手段とを含むことを特徴とする。

【0011】

上記のように構成したことで、戦闘場面等においてバラエティに富んだ制御を行うことができ、遊戯の興趣を向上させることができる。

【0012】

特殊制御実行手段が特殊制御を開始したことに応じて、特殊制御ポイントを特定の時間経過に伴って所定の初期値まで減算する特殊制御ポイント減算手段を含み、前記特殊制御実行手段は、前記特殊制御ポイント減算手段により前記特殊制御ポイントが減算され前記初期値となったときに、前記特殊制御の実行を終了する構成としてもよい。

【0013】

ノンプレイヤーキャラクターの行動パターンがあらかじめ設定された行動パターン設定テーブルを用いて、ノンプレイヤーキャラクターの行動を制御するノンプレイヤーキャラクター行動制御手段を含み、行動パターン設定テーブルには、特殊制御時に有効となる特殊制御時行動パターンを含む行動パターンが設定されている構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0014】

ノンプレイヤーキャラクタ行動制御手段は、特殊制御の実行中であるときに特殊制御時行動パターンを選択可能となり、特殊制御時行動パターンを選択したときは、選択した特殊制御時行動パターンに従ってノンプレイヤーキャラクタの行動を制御する構成としてもよい。

## 【0015】

特殊制御時行動パターンには、非特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度にノンプレイヤーキャラクタの行動速度が高速であり、特殊制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度までノンプレイヤーキャラクタの行動速度が低速化される行動パターンを含む構成としてもよい。

10

## 【0016】

特殊制御実行指定受付手段は、少なくとも、プレイヤーキャラクタの戦闘場面であるときと、前記プレイヤーキャラクタの移動場面であるときとに、プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受付可能であり、特殊制御対象となるノンプレイヤーキャラクタは、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害する敵キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害しない中立キャラクタと、プレイヤーキャラクタの行動を阻害することなく所定のイベントを誘引するイベント誘引キャラクタとを含む構成としてもよい。

## 【0017】

該ダメージポイント保存手段に保存されたダメージポイントに応じて特殊制御ポイント加算手段により特殊制御ポイントが加算されるときに、前記ダメージポイント保存手段に保存されたダメージポイントを初期化するダメージポイント初期化手段を含む構成としてもよい。

20

## 【0018】

また、本発明のビデオゲーム処理方法は、プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて前記表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム処理方法であって、プレイヤーキャラクタが戦闘による受けたダメージポイントを保存するダメージポイント保存処理と、該ダメージポイント保存処理にて保存したダメージポイントに応じて特殊制御ポイントを所定の最大累積値まで加算する特殊制御ポイント加算処理と、前記特殊制御ポイントの累積値を前記表示画面に表示する累積特殊制御ポイント表示処理と、プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受け付ける特殊制御実行指定受付処理と、該特殊制御実行指定受付処理にて特殊制御の実行指定を受け付けたときに、前記特殊制御ポイントの累積値が所定の初期値を超える値であれば、前記プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くする特殊制御を実行する特殊制御実行処理とを含むことを特徴とする。

30

## 【0019】

さらに、本発明のビデオゲーム処理プログラムは、プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて前記表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御させるビデオゲーム処理プログラムであって、コンピュータに、プレイヤーキャラクタが戦闘による受けたダメージポイントを保存するダメージポイント保存処理と、該ダメージポイント保存処理にて保存したダメージポイントに応じて特殊制御ポイントを所定の最大累積値まで加算する特殊制御ポイント加算処理と、前記特殊制御ポイントの累積値を前記表示画面に表示する累積特殊制御ポイント表示処理と、プレイヤーの操作にもとづく特殊制御の実行指定を受け付ける特殊制御実行指定受付処理と、該特殊制御実行指定受付処理にて特殊制御の実行指定を受け付けたときに、前記特殊制御ポイントの累積値が所定の初期値を超える値であれば、前記プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くする特殊制御を実行する特殊制御実行処理とを実行させるためのものである。

40

## 【発明の効果】

## 【0020】

50

本発明によれば、戦闘場面等においてバラエティに富んだ制御を行うことができ、遊戯の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、本発明の一実施の形態について図面を参照して説明する。

【0022】

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

10

【0023】

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。

【0024】

制御部11、RAM12、ハードディスクドライブ(HDD)13、サウンド処理部14、グラフィック処理部15、DVD/CD-ROMドライブ16、通信インターフェイス17、及びインターフェイス部18は、それぞれ内部バス22に接続されている。

20

【0025】

制御部11は、CPUやROMなどを含み、HDD13や記憶媒体70に格納された制御プログラムに従ってビデオゲーム装置100全体の制御を行う。制御部11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。RAM12は、制御部11のワークエリアとして用いられる。HDD13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。

【0026】

サウンド処理部14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60に接続される。サウンド処理部14は、制御プログラムに従って処理を実行している制御部11からのサウンド出力指示に従って、サウンド出力装置60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60は、表示装置50あるいはビデオゲーム装置本体10に内蔵されていてもよい。

30

【0027】

グラフィック処理部15は、画面表示がなされる画像表示部51を有する表示装置50に接続される。グラフィック処理部15は、制御部11からの描画命令に従って、フレームメモリ19に画像を展開するとともに、画像表示部51に画像を表示させるためのビデオ信号を表示装置50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1/30秒とされる。

【0028】

DVD/CD-ROMドライブ16には、DVD-ROMやCD-ROM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70が装着される。DVD/CD-ROMドライブ16は、装着された記憶媒体70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。

40

【0029】

通信インターフェイス17は、インターネットなどの通信ネットワーク80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10は、通信インターフェイス17における通信機能を用いて、通信ネットワーク80を介して例えば他のコンピュータとの通信を行う。

【0030】

50



インターフェイス部 18 には、入力インターフェイス部 21 と、メモリカードスロット 20 とが接続される。インターフェイス部 18 は、プレイヤーによるキーパッド 30 の操作にもとづく入力インターフェイス部 21 からの指示データを RAM 12 に格納する。すると、RAM 12 に格納された指示データに従って、制御部 11 が各種の演算処理を実行する。

#### 【0031】

ビデオゲーム装置本体 10 は、入力インターフェイス部 21 を介して操作入力部（コントローラ）としてのキーパッド 30 に接続される。

#### 【0032】

キーパッド 30 の上部には、十字キー 31 と、ボタン群 32 と、左ジョイスティック 38 と、右ジョイスティック 39 とが配設されており、十字キー 31 には、上方キー 31a、下方キー 31b、右方キー 31c 及び左方キー 31d が含まれ、ボタン群 32 には、ボタン 32a、x ボタン 32b、ボタン 32c 及び ボタン 32d が含まれる。また、十字キー 31 が配設される基部と、ボタン群 32 とが配設される基部との連結部には、セレクトボタン 35 が配設されている。なお、キーパッド 30 の側部にも R1 ボタン 36 や L1 ボタン 33 等の複数のボタンが配設されている。

10

#### 【0033】

キーパッド 30 は、十字キー 31、ボタン 32a、x 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、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。

20

#### 【0034】

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。

30

#### 【0035】

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、RAM 12 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 RAM 12 に転送する処理などを行う。

#### 【0036】

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、RAM 12 にロードされる。制御部 11 は、RAM 12 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 RAM 12 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。

40

#### 【0037】

この実施の形態に係る 3 次元ビデオゲームは、仮想 3 次元空間に設けられたフィールド上を、プレイヤーキャラクタ（プレイヤーによるキーパッド 30 の操作に従って動作するキャラクタ）などの複数のキャラクタが移動していくことによりゲームが進行する部分を含むゲームであるものとする。なお、フィールドが形成された仮想 3 次元空間は、ワールド座

50

標系によって示されるものとする。フィールドは、複数の面で構成され、各構成面の頂点の座標を特徴点として表したものである。

【0038】

次に、本例のビデオゲーム装置100の動作について説明する。

ここでは、説明を簡単にするため、仮想3次元空間において動作するオブジェクトとして、プレイヤーキャラクタと複数のノンプレイヤーキャラクタ(NPC:ゲーム機側の制御(具体的には制御部11の制御))に従って動作するキャラクタ)のみが存在するものとし、本発明に特に関わる処理以外は、説明を省略している場合があるものとする。なお、本例では、RPGについてのビデオゲーム制御が実行されるものとする。

【0039】

図2は、本例のビデオゲーム装置100におけるメイン処理の例を示すフローチャートである。メイン処理は、1フレーム分の画像を生成するための処理、及びビデオゲームの制御に必要な処理であり、1/30秒ごとのタイマ割り込みに応じて実行される。なお、「1/30秒ごと」は一例であり、メイン処理は、例えば、1フィールド期間(1/60秒)ごとのタイマ割り込みに応じて実行されるものとしても、処理量によっては2フレーム期間(1/15秒)ごとのタイマ割り込みに応じて実行されるものとしてもよい。

【0040】

本例では、プレイヤーキャラクタの移動やプレイヤーキャラクタによる戦闘を含む各種の行動が許容された共通のフィールド上でゲームが進行するものとし、当該フィールド上での所定目的が達成されるとステージ終了となり、次のフィールド上でのステージに移行するものとする。また、本例では、フィールド上に登場する各キャラクタは、同一時間軸が与えられており、一旦登場するとHP(ヒットポイント:生命力を表す値)が0にならない限り同一時間軸に従ってフィールド上を移動したりフィールド上で静止していたりする。なお、キャラクタ画像として画像表示部51に表示される部分は、フィールドにおける仮想カメラの視界内に存在する部分である。

【0041】

メイン処理において、制御部11は、ゲーム開始前であればプレイヤーによるキーパッド30の操作によりゲームの開始指示があったか否かを判定し、ゲームの実行中であれば場面変更(例えばフィールドの変更)を行うタイミングとなったか否かを判定する(ステップS101)。場面変更を行うタイミングは、例えば、これまで画像表示部51に表示していた場面(例えば、仮想3次元空間によって表されている場面、ムービー画像による動画演出によって表されていた場面)を終了し、新たな場面に切り替えるために、画像表示部51に新たな場面を示す仮想3次元空間を表示するタイミングを意味する。

【0042】

ゲームの開始指示があったと判定したとき、あるいは場面変更を行うタイミングとなったと判定したときは(ステップS101のY)、制御部11は、制御プログラムに従って、初期画面(ゲーム開始時の初期画面、場面変更時の初期画面)を決定する(ステップS102)。なお、ゲームに用いられる画面やキャラクタなどの各種のデータは、記憶媒体70に格納されている。ステップS102では、初期画面あるいは変更後の場面(例えば新しいステージ)におけるプレイヤーキャラクタの初期表示位置、表示するNPC及びその初期表示位置などが、制御プログラムに従って決定される。

【0043】

次いで、制御部11は、仮想カメラの視点の位置、視軸の方向、および視角の大きさを、制御プログラムに従って決定し、透視変換を行うための仮想カメラの初期設定を行う(ステップS103)。そして、ステップS115に移行する。

【0044】

ゲームの実行中であり場面変更を行うタイミングでないと判定したときは(ステップS101のN)、制御部11は、プレイヤーによるキーパッド30の操作にもとづく指示データを受け付ける(ステップS104)。すなわち、プレイヤーキャラクタの動作などを実行させるための指示データがキーパッド30から入力されているか否かを判定し、有効な指

10

20

30

40

50

示データ（受付が許容されている指示データを意味する）が入力されていれば、その指示データを受け付ける。

【0045】

移動に関するプレイヤーキャラクタの行動を指示するためのキーパッド30の操作（移動操作）に応じて、ステップS104にて移動に関する行動を指示するための指示データ（移動指示データ：移動コマンドや方向指示キーによる移動指示）を受け付けた場合には（ステップS105のY）、制御部11は、受け付けた移動指示データに応じて移動処理を実行する（ステップS106）。移動処理では、制御部11は、仮想空間（現在のフィールド上）におけるプレイヤーキャラクタの位置を、受け付けた移動指示データに応じて移動させる。なお、移動コマンドには、例えばダッシュ指示コマンドなどがある。ダッシュ指示コマンドは、プレイヤーキャラクタを素早く移動させるためのコマンドであり、戦闘中であれば戦闘エリアから素早く離れる（逃げる）指示を与えるためのコマンドとなる。

10

【0046】

次いで、制御部11は、移動処理に伴って派生するプレイヤーキャラクタの位置情報にもとづいて移動情報を生成する（ステップS107）。すなわち、移動処理によるプレイヤーキャラクタの位置の移動に応じて、仮想カメラの視点の位置、視軸の方向、視角の大きさのうち、必要なデータを更新し、仮想カメラの設定内容の変更を行う。移動情報は、プレイヤーキャラクタの移動後の位置、プレイヤーキャラクタの移動によって変更された仮想カメラの視点の位置、視軸の方向、視角の大きさなど、移動に関する各種の情報を含む。そして、ステップS113に移行する。

20

【0047】

戦闘に関するプレイヤーキャラクタの行動を指示するためのキーパッド30の操作（バトル操作）に応じて、ステップS104にて戦闘に関する行動を指示するための指示データ（バトル指示データ：バトルコマンド）を受け付けた場合には（ステップS108のY）、制御部11は、受け付けたバトル指示データに応じてバトル処理を実行する（ステップS109）。バトル処理では、制御部11は、例えば、戦闘相手となっている敵キャラクタとプレイヤーキャラクタとの戦闘結果や戦闘経過を決定する処理などが実行される。

【0048】

次いで、制御部11は、バトル処理によって決定された戦闘結果や戦闘経過にもとづいてバトル情報を生成する（ステップS110）。すなわち、バトル処理による戦闘結果や戦闘経過に応じて、対戦したプレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタ名、対戦経過、その対戦結果、プレイヤーキャラクタの能力を規定するパラメータなどのうち、必要な情報の更新及び設定を行う。バトル情報は、対戦したプレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタ名、対戦経過、その対戦結果、プレイヤーキャラクタの能力を規定するパラメータなど、戦闘に関する各種の情報を含む。そして、ステップS113に移行する。

30

【0049】

その他の指示を行うためのキーパッド30の操作（その他操作）に応じて、ステップS104にてその他の指示のための指示データ（その他指示データ：その他コマンド）を受け付けた場合には（ステップS111のY）、制御部11は、受け付けたその他指示データに応じた処理（例えば、会話、買物、拾得等）を実行する（ステップS112）。そして、ステップS112の処理結果に応じたその他の諸情報が生成され、ステップS113に移行する。

40

【0050】

ステップS113にて、制御部11は、ステップS107にて生成した移動情報をRAM12の所定のデータ領域に格納することにより、プレイヤーキャラクタの現在位置を更新する。また、ステップS113にて、制御部11は、ステップS110にて生成したバトル情報や、ステップS112の後に生成したその他の諸情報をRAM12の所定のデータ領域に格納することにより、プレイヤーキャラクタの各種の行動履歴を記憶保持する。

【0051】

次いで、制御部11は、RAM12に一旦格納されたプレイヤーキャラクタの行動履歴を

50

示す情報にもとづいて、行動評価処理を実行する（ステップS114）。具体的には、数値化が必要な情報に対しては、予め容易されている変換テーブルが用いられて数値化がなされ、また、重み付けが必要な情報に対しては、所定の計数が乗算されてそれらの数値が合計されて得点が計算される。そして、算出された得点がRAM12の所定のデータ領域に格納されている旧得点に加算され、再び所定のデータ領域に格納されることにより評価情報としての得点が更新される。

#### 【0052】

そして、制御部11は、仮想カメラの設定内容等に応じて、仮想カメラから表示すべきプレイヤーキャラクタやノンプレイヤーキャラクタを含む仮想3次元空間を仮想スクリーン上に透視変換して、画像表示部51に表示させる2次元画像を生成するための表示処理を行う（ステップS115）。表示処理を終了すると、今回のメイン処理を終了する。その後、次のフレーム期間の開始タイミングにおいてタイマ割り込みが発生すると、次のメイン処理が実行されることとなる。そして、メイン処理が繰り返し実行されることで、キャラクタ画像がフレーム期間毎に切り替えられて、画像表示部51にて動画が表示されることになる。

10

#### 【0053】

ここで、ステップS115の表示処理について簡単に説明する。ステップS115では、制御部11は、先ず、プレイヤーキャラクタやノンプレイヤーキャラクタを含む仮想3次元空間を構成するポリゴンの頂点の座標のうち、少なくとも仮想スクリーン上に透視変換される範囲に含まれるポリゴンの頂点の座標を、ワールド座標系の座標から視点座標系の座標に変換する。次いで、制御部11は、プレイヤーキャラクタやノンプレイヤーキャラクタについての視点座標系におけるポリゴンの頂点の座標とをグラフィック処理部15に送信し、グラフィック処理部15に対して描画命令を出力する。

20

#### 【0054】

描画命令が入力されると、グラフィック処理部15は、視点座標系の座標にもとづいて、各面を構成する各点について、前側にある点のデータが残るようにZバッファの内容を更新する。Zバッファの内容を更新すると、グラフィック処理部15は、前側にある残った点についての画像データをフレームメモリ19に展開する。また、グラフィック処理部15は、展開される画像データに対して、シェーディングやテクスチャマッピングなどの処理も行う。

30

#### 【0055】

そして、グラフィック処理部15は、フレームメモリ19に展開された画像データを順次読み出し、同期信号を付加してビデオ信号を生成し、表示装置50に出力する。表示装置50は、グラフィック処理部15から出力されたビデオ信号に対応した画像を画像表示部51に表示する。1フレーム時間ごとに画像表示部51の画像が切り替えられていくことで、プレイヤーは、プレイヤーキャラクタやノンプレイヤーキャラクタがフィールド上を移動する様子を含む画像を見ることができる。

#### 【0056】

次に、本例のビデオゲームにおいて表示装置50の表示画面51に表示されるプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの戦闘状態における3次元フィールド画面の例について説明する。

40

#### 【0057】

図3は、戦闘開始状態における3次元フィールド画面の例を示す説明図である。図3に示すように、3次元フィールド画面には、例えば、プレイヤーキャラクタ201や、プレイヤーキャラクタ201の所定目的を阻害する敵キャラクタ202a~202cなどの各キャラクタが表示される。また、3次元フィールド画面には、各キャラクタの他、プレイヤーキャラクタ201のキャラクタ名とヒットポイント（HP）の最大値と現在のHPとを表示するHP表示領域203と、敵キャラクタ202a~202eのキャラクタ名を表示する敵キャラクタ名表示領域204と、プレイヤーからのキーパッド30による指示信号に基づき移動する選択カーソル205と、プレイヤーキャラクタの行動の対象となるターゲットを

50

示すターゲットカーソル206と、Active Time Battle値(以下、ATB値)の累積値を表示するATBゲージ207aと、バレットタイム値の累積値を表示するバレットメータ207cとが設けられている。なお、本例では、ATBゲージ207aの累積最大値とバレットメータ207cの累積最大値は、等しく設定される。なお、ATBゲージ207aの累積最大値とバレットメータ207cの累積最大値が、異なる値とされていてもよい。

【0058】

ここで、「ATB値」とは、時間経過に伴って加算され、プレイヤーキャラクタのコマンド(攻撃、防御などプレイヤーキャラクタの動作)の実行により減算される値を意味する。換言すると、プレイヤーは、ATB値が所定量累積されるまで待たなければ、プレイヤーキャラクタのコマンドを発動することはできない。つまり、プレイヤーは、ATBゲージ207aに表示されたATB値の累積値を参照しながら、時間経過と共に変化するプレイヤーキャラクタのコマンドを計画的に発動しなければならない。よって、プレイヤーのゲームへの趣向性が高まるものとなる。このATB値の減算、加算に係るコマンド処理については、以下に詳細に説明する。

10

【0059】

また、「バレットタイム値」とは、時間経過に伴って加算され、バレットメータ207cが満タン状態であるときにプレイヤーによってバレットタイムの実行選択がなされバレットタイムが開始されると徐々に減算されていく値を意味する。「バレットタイム」とは、敵キャラクタの動きがスローモーション状態とされる一定時間(バレットタイム値が0になるまでの時間)を意味する。

20

【0060】

図4を参照して、プレイヤーの入力に基づきプレイヤーキャラクタの動きを制御するコマンド処理を説明する。図4は、本例のビデオゲーム装置100におけるコマンド処理の例を示すフローチャートである。

【0061】

コマンド処理において、制御部11は、先ず、所定の時間経過に伴ってATB値を加算するATB値加算処理を行う(ステップS201a)。次いで、特定の時間経過に伴ってバレットタイム値を加算するバレットタイム値加算処理を行う(ステップS201b)。そして、制御部11は、プレイヤーからのキーパッド30によるコマンド入力を受け付けるコマンド受付処理を行い(ステップS202)、プレイヤーキャラクタにコマンドを発動させるコマンド発動処理を行う(ステップS203)。さらに、制御部11は、プレイヤーからの指示に応じてバレットタイム制御を行うバレットタイム制御処理を行う(ステップS204)。

30

【0062】

次に、図5を参照して、上述したATB値加算処理(ステップS201a)を詳細に説明する。図5は、ATB加算処理の詳細を示すフローチャートである。

【0063】

制御部11は、先ず、プレイヤーキャラクタのステータス情報を取得する(ステップS301)。ここで、プレイヤーキャラクタのステータス情報とは、ゲームにおけるプレイヤーキャラクタの状態を示す情報であって、例えば、プレイヤーキャラクタの健康状態(通常状態、スロウ状態(敵キャラクタの攻撃により行動が遅くなった状態)、戦闘不能状態など)、プレイヤーキャラクタのレベル(成長度)、プレイヤーキャラクタの所持するアイテム、プレイヤーキャラクタの装備、プレイヤーキャラクタのコマンド状態(コマンド受け付け中、コマンド発動中、ATB値等)などである。

40

【0064】

次に、制御部11は、ステップS301において、取得したプレイヤーキャラクタのステータス情報に基づき、プレイヤーキャラクタが戦闘可能な状態であるか否か判断する(ステップS302)。制御部11は、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態であると判断すれば(ステップS302のY)、プレイヤーキャラクタのステータス情報に基づき、プレイヤーキ

50

キャラクタがコマンド発動中であるか否かを判断する(ステップS303)。次いで、制御部11は、プレイヤーキャラクタがコマンド発動中ではない判断すると(ステップS303のN)、累積されたATB値が累積最大値未満であるか否かを判断する(ステップS304)。ここで、制御部11は、累積ATBが累積最大値未満であると判断すると(ステップS304のY)、ATB値を加算し(ステップS305)、表示装置50に表示されるATBゲージ207aの表示を更新する(ステップS306)。なお、制御部11は、ATB値の加算値をプレイヤーキャラクタのステータス情報から判断し、例えば、プレイヤーキャラクタが「スロウ状態」にあれば、その加算するATB値を「通常状態」よりも低い値とする。

#### 【0065】

一方、ステップS302において、制御部11が、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態でないと判断すれば(ステップS302のN)、ATB値を加算することなく終了する。同様に、ステップS303において、制御部11が、プレイヤーキャラクタがコマンド発動中であると判断すれば(ステップS303のY)、ATB値を加算することなく終了する。同様に、ステップS304において、制御部11が、ATB値が累積最大値であると判断すると(ステップS304のN)、ATB値を加算することなく終了する。また、ステップS302において、制御部11が、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態でないと判断したときに(ステップS302のN)、ATB値をリセットして(ATB値のポイントを0ポイントとして)、ATB値を更新して終了するようにしてもよい。

#### 【0066】

ATB値の加算量は、具体的に、1ポイントあたり0.2秒などとしてもよい。また、ATBゲージ207aの加算量及び最大値は、プレイヤーキャラクタのレベルによって大きくしていくことも可能である。具体的には、ゲーム開始時のプレイヤーキャラクタの最大ATB値を40ポイントとし、ゲーム終盤時のプレイヤーキャラクタの最大ATB値を200ポイントとしてもよい。また、制御部11は、ATBゲージの加算量及び最大値をゲームの実行した累積時間に伴い増加させるようにしてもよい。

#### 【0067】

次に、図6を参照して、上述したバレットタイム値加算処理(ステップS201b)を詳細に説明する。図6は、バレットタイム値加算処理の詳細を示すフローチャートである。

#### 【0068】

制御部11は、先ず、バレットタイム制御の実行中であるか否かを確認する(ステップS401)。この確認は、後述するバレットタイムフラグがセットされているか否かによって行う。バレットタイム制御の実行中でなければ、制御部11は、累積されたバレットタイム値が累積最大値未満であるか否かを判断する(ステップS402)。ここで、制御部11は、バレットタイム値の累積値が累積最大値未満であると判断すると(ステップS402のY)、プレイヤーキャラクタが受けたダメージの大きさを示すダメージポイントの累積値が0でなければ(ステップS404のY)、そのダメージポイントに応じてバレットタイム値を累積最大値を限度として加算し(ステップS403)、表示装置50に表示されるバレットメータ207cの表示を更新する(ステップS404)。なお、制御部11は、バレットタイム値の加算値をプレイヤーキャラクタのステータス情報から判断し、例えば、プレイヤーキャラクタが「スロウ状態」にあれば、その加算するバレットタイム値を「通常状態」よりも低い値とする。

#### 【0069】

一方、ステップS401において、制御部11が、バレットタイム制御の実行中であると判断すれば(ステップS401のY)、プレイヤーキャラクタが受けたダメージの大きさを示すダメージポイントの累積値を初期値(例えば0)とし(ステップS403)、バレットタイム値を加算することなく終了する。このように、本例では、バレットタイム制御の実行中であるときは、ダメージを受けた場合であってもダメージポイントを保持しない。同様に、ステップS402において、制御部11が、バレットタイム値が累積最大値で

10

20

30

40

50

あると判断すると（ステップS402のN）、プレイヤーキャラクタが受けたダメージの大きさを示すダメージポイントの累積値を初期値（例えば0）とし（ステップS403）、バレットタイム値を加算することなく終了する。このように、本例では、バレットタイム値が累積最大値に達していたら、ダメージを受けた場合であってもダメージポイントを保持しない。

#### 【0070】

バレットタイム値の加算量は、具体的に、ダメージポイント1ポイントあたり1ポイントや、0.5ポイント、1.5ポイントなどとしてもよい。ダメージポイントは、プレイヤーキャラクタが受けた攻撃により奪われた（減った）ヒットポイントである。また、バレットメータ207cの加算量及び最大値は、プレイヤーキャラクタのレベルによって大きくしていくことも可能である。具体的には、ゲーム開始時のプレイヤーキャラクタの最大バレットタイム値を40ポイントとし、ゲーム終盤時のプレイヤーキャラクタの最大バレットタイム値を200ポイントとしてもよい。また、制御部11は、バレットメータ207cの加算量及び最大値を、ゲームを実行した累積時間に伴い増加させるようにしてもよい。なお、バレットタイム値の加算量や最大値は、ATB値と同じとするようにしてもよく、ATB値とは異なるようにしてもよい。

10

#### 【0071】

本例では、ゲームにおけるパーティで共通に1つのバレットメータ207cを使用する。このため、パーティのメンバーで効果的にバレットタイムを使い分けることについて、プレイヤーに試行錯誤させることが可能となり、遊戯の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0072】

次に、図7を参照して、上述したコマンド受付処理（ステップS202）を詳細に説明する。図7は、コマンド受付処理の詳細を示すフローチャートである。

#### 【0073】

制御部11は、まず、プレイヤーキャラクタのステータスを取得する（ステップS501）。次に、制御部11は、取得されたプレイヤーキャラクタのステータス情報に基づき、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態であるか否かを判断し（ステップS502）、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態であると判断すると（ステップS502のY）、プレイヤーのキーパッド30によるプレイヤーキャラクタの動作の対象となるターゲットの選択を受け付ける（ステップS503）。一方、制御部11は、プレイヤーキャラクタが、戦闘可能状態ではないと判断すれば（ステップS502のN）、本コマンド受付処理を終了する。

30

#### 【0074】

ここで、図3を参照して、ターゲット選択受付（ステップS503）の具体例を説明する。図3に示すように、プレイヤーは、十字キー31を押下げ選択カーソル205を移動させ、ターゲットを選択し、ボタン32aを押下することによりターゲットを決定する。図3に示す例では、敵キャラクタAをターゲットとして選択している。

#### 【0075】

ターゲットの選択を受け付けると（ステップS503のY）、制御部11は、選択可能なコマンドの一覧を表示装置50に表示するとともに、プレイヤーのキーパッド30によるコマンドの選択を受け付ける（ステップS504）。

40

#### 【0076】

次に、図8を参照して、選択可能なコマンドの一覧表示、及びコマンド選択受付（ステップS504）の具体例を説明する。図8は、図3に示す状態からターゲットを選択し、所定時間経過した状態の3次元フィールド画面を示す図である。図8に示すように、表示装置50には、コマンド表示領域208（選択可能なコマンドの一覧）と、ターゲットとしたキャラクタ名を表示するターゲット名表示領域209とが表示される。

#### 【0077】

コマンド表示領域208は、コマンドのカテゴリを選択するコマンドカテゴリ選択領域208aと、コマンド名とコマンド値とを選択するコマンド選択領域208bとで構成されている。コマンドカテゴリ選択領域208aには、例えば、通常技、特殊技、アイテム

50

、魔法などが表示され、コマンド選択領域 208b には、例えば、カテゴリが通常技であれば、「たたかう1」、「たたかう2」、「ぬすむ」、「しらべる」、「ぼうぎょ1」、「ぼうぎょ2」等のコマンド名が表示される。

【0078】

ターゲット名表示領域 209 には、ターゲットのキャラクタ名が、「敵A」と表示される。また、図3の状態から、所定時間が経過していることから、ATBゲージ 207a においては、例えば、ATB値が50ポイントに加算されており、バレットメータ 207c においては、例えば、バレットタイム値が25ポイントに加算されている。なお、多数のコマンドが選択可能な場合には、例えば、コマンド選択領域 208b にスクロールバーを設け、スクロールバーを移動させ、コマンド名を表示するようにすればよい。

10

【0079】

プレイヤーは、十字キー 31 を押下げ選択カーソル 205 を移動させ、コマンドを選択し、ボタン 32a の押下げることによりコマンドを決定可能である。図8に示す例では、「たたかう1」をコマンドとして選択している。

【0080】

次に、制御部 11 は、プレイヤーによるキーパッド 30 の指令信号に基づき、コマンドの選択がなされたと判断すると(ステップ S504 の Y)、選択されたコマンドを記憶して(ステップ S505)、ここでの処理を終了する。

【0081】

次に、図9を参照して、上述したコマンド発動処理(ステップ S203)について詳細に説明する。図9は、コマンド発動処理の例を示すフローチャートである。

20

コマンド発動処理において、制御部 11 は、先ず、プレイヤーキャラクタのステータス情報を取得し(ステップ S601)、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態であるか否か判断する(ステップ S602)。制御部 11 は、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態であると判断すると(ステップ S602 の Y)、受け付けられている動作コマンドがあれば(ステップ S603 の Y)、累積 ATB 値が最大値であるか否か判断する(ステップ S604)。

【0082】

累積 ATB 値が最大値であると判断すると(ステップ S604 の Y)、制御部 11 は、動作コマンドを発動する(ステップ S605)。一方、上述した処理において、制御部 11 が、プレイヤーキャラクタが戦闘可能状態ではないと判断した場合(ステップ S602 の N)、受け付けられたコマンドがないと判断した場合(ステップ S603 の N)、或いは、累積 ATB 値が最大値でないとして判断した場合(ステップ S604 の N)には、コマンド発動処理を終了する。

30

【0083】

制御部 11 は、コマンドを発動させると、ATB 値を初期値(例えば0ポイント)に減算して表示し(ステップ S606)、記憶された発動済みの動作コマンドを消去する(ステップ S607)。

【0084】

次に、図10を参照して、上述したバレットタイム制御処理(ステップ S204)を詳細に説明する。図10は、バレットタイム制御処理の詳細を示すフローチャートである。

40

【0085】

バレットタイム制御処理において、制御部 11 は、先ず、バレットタイム制御中であるか否か確認する(ステップ S701)。この確認は、後述するバレットタイムフラグがセットされているか否かによって行う。バレットタイム制御中でなければ(ステップ S701 の N)、制御部 11 は、プレイヤーのキーパッド 30 の操作により所定のバレットタイム指定ボタン(例えば x ボタン 32b)が押下されたか否か確認する(ステップ S702)。すなわち、プレイヤーからのバレットタイム制御の実行指示がなされているか否か確認する。

【0086】

50



バレットタイム指定ボタンが押下されていれば、制御部 11 は、バレットタイム値の累積値が所定の初期値（最小値：本例では 0）でないか否か（初期値を超えているか：バレットタイム値が少しでも充填されているか否か）確認し（ステップ S 7 0 3）、例えば図 11 に示すようにバレットタイム値の累積値が初期値でなければ（バレットタイム値が少しでも充填されていれば）バレットタイムフラグをセットし（ステップ S 7 0 4）、NPC のスローモーション表示（バレットタイム制御による表示）を開始する（ステップ S 7 0 5）。すなわち、バレットタイム制御を開始する。

**【 0 0 8 7 】**

バレットタイムフラグは、バレットタイム制御の実行を開始するときにセットされ、バレットタイム制御の実行を終了するときにリセットされるフラグであり、バレットタイム制御中であるか否かの判定等に利用される。

10

**【 0 0 8 8 】**

バレットタイム制御を開始すると（ステップ S 7 0 5）、あるいはバレットタイム制御の実行中であれば（ステップ S 7 0 1 の Y）、制御部 11 は、バレットタイム値を減算し（ステップ S 7 0 6）、表示装置 50 に表示されるバレットメータ 207c の表示を更新する（ステップ S 7 0 7）。なお、制御部 11 は、バレットタイム値の減算値をプレイヤーキャラクタのステータス情報から判断し、例えば、プレイヤーキャラクタが「スロウ状態」にあれば、その減算するバレットタイム値を「通常状態」よりも低い値とする。すなわち、スロウ状態であるときにバレットタイム制御されるようにすると、バレットタイム制御の制御時間を長くすることができるようになる。

20

**【 0 0 8 9 】**

バレットタイム値の減算量は、具体的に、1 ポイントあたり 0.3 秒などとしてもよい。また、バレットメータ 207c の減算量は、プレイヤーキャラクタのレベルによって大きくあるいは小さくしていくことも可能である。

**【 0 0 9 0 】**

次に、制御部 11 は、プレイヤーのキーパッド 30 の操作により所定のバレットタイム終了ボタン（例えば ボタン 32d）が押下されたか否か確認する（ステップ S 7 0 8）。すなわち、プレイヤーからのバレットタイム制御の強制終了指示がなされているか否か確認する。

**【 0 0 9 1 】**

バレットタイム終了ボタンが押下されていなければ、制御部 11 は、ステップ S 7 0 9 に移行する。一方、バレットタイム終了ボタンが押下されていれば、制御部 11 は、バレットタイム値を初期値に設定し（ステップ S 7 1 2）、後述するステップ S 7 1 0 に移行する。このように、バレットタイム制御が強制終了された場合には、バレットタイム値が初期値に戻される。なお、バレットタイム値を初期値に設定することなく（ステップ S 7 1 2 を実行することなく）、ステップ S 7 1 0 に移行するようにしてもよい。このように構成すれば、強制終了時に残っているバレットタイム値から加算処理が再開されるため、強制終了時に残っているバレットタイム値を無駄にすることなく有効に利用することが可能となる。

30

**【 0 0 9 2 】**

バレットタイム終了ボタンが押下されていなければ、制御部 11 は、バレットタイム値が初期値（例えば 0 ポイント）になっているか否か確認し（ステップ S 7 0 9）、初期値でなければ（ステップ S 7 0 9 の N）、バレットタイム制御の実行状態を維持したまま、ここでのバレットタイム制御処理を終了する。

40

**【 0 0 9 3 】**

バレットタイム制御の実行中は、例えば図 12 に示すように、バレットメータ 207c のポイント（バレットタイム値）が時間経過とともに減算されていく。また、図 11 に示す通常状態では高速で移動制御されていた NPC が、図 12 に示すように低速で移動制御されるようになる。従って、NPC が低速表示されるバレットタイム制御の実行中であれば、例えばプレイヤーが攻撃や回復などの動作コマンドを選択する時間や、NPC からの攻

50

撃を避ける動作を行う時間が十分に確保される。そして、例えば動作コマンドによる攻撃を行う場合には、図12に示すようにA T Bゲージ207aが満タン状態となっており、動作コマンドを選択して例えば図13に示すように敵キャラクタに対して攻撃を行うようにすればよい。

#### 【0094】

一方、制御部11は、バレットタイム値が初期値(例えば0ポイント)になっていれば、バレットタイムフラグをリセットし(ステップS710)、NPCのスローモーション表示(バレットタイム制御による表示)を終了する(ステップS711)。すなわち、バレットタイム制御を終了する。

#### 【0095】

次に、本実施の形態におけるNPCの行動パターンの選択方法について説明する。本実施の形態では、ノンプレイヤーキャラクタの行動パターンがあらかじめ設定された行動パターン設定テーブルを用いて、ノンプレイヤーキャラクタの行動を制御する。そして、その行動パターン設定テーブルには、例えば図14に示すように、バレットタイム制御(特殊制御)時に有効となる特殊パターン(バレットタイム制御時行動パターン、特殊制御時行動パターン)を含む各種の行動パターンが設定されている。

#### 【0096】

具体的には、図14に示すように、行動パターン設定テーブルには、各ノンプレイヤーキャラクタ毎に、静止状態であるときの行動パターン(表示動作パターン)を示す静止パターン、攻撃を行っているときの行動パターンを示す攻撃パターン、特殊状態であるときの行動パターンを示す特殊パターンなどの各種の行動パターンがあらかじめ設定されている。なお、図14には表れていないが、防御パターンや、移動パターンなどの他の行動についての行動パターンも設定されている。また、各行動について、それぞれ複数種類の行動パターンが設定されていてもよい。

#### 【0097】

特殊パターンは、バレットタイム制御時にプレイヤーが特定の動作を実行することで有効となる行動パターンとされる。すなわち、特殊パターンは、プレイヤーキャラクタに対してノンプレイヤーキャラクタがスローモーション表示されている状態で、例えばノンプレイヤーキャラクタに対して特定のタイミングで特定の攻撃を行うといった特殊パターン発動のための要件を満たす行動を取ったと判定された時に選択され、その特殊パターンによる動作が実行される。具体的には、例えば、NPCのうち敵キャラクタであるドラゴンが、口を開けて火の玉や火炎を吐き出す詳細動作などが考えられる。なお、この場合、通常速度での攻撃パターンでは、ドラゴンが口を開けて火の玉や火炎を吐き出すような動作は一瞬のうちで高速で行われるため、プレイヤーからは視認ができず、対応することができない。ところが、ドラゴンの動きがスローモーションで表示されることにより、どのタイミングで火の玉が吐き出されるのかをプレイヤーが視認可能となるとともに、対応時間も確保される。そこで、プレイヤーの操作に従って、プレイヤーキャラクタが、火の玉がドラゴンの口の中で形成されている段階でドラゴンの口を目掛けて攻撃を加えると、通常の攻撃ヒットのギミックに代えて「火の玉がドラゴンの口の中で爆発し派手な爆発ギミックが表示される」といった特殊パターンの行動演出が実行される。なお、特殊パターンは、攻撃を受けたときに限らず、他のどのようなタイミングで出現することとされていてもよい。

#### 【0098】

図15は、行動パターン選択処理の例を示すフローチャートである。行動パターン選択処理は、表示画面51に表示されている各NPCの行動パターンを選択する処理であり、前回選択された行動パターンにもとづく行動が終了したときに実行される。

#### 【0099】

行動パターン選択処理において、制御部11は、まず、バレットタイム制御の実行中であるか否かを、例えばバレットタイムフラグの設定状態によって確認する(ステップS801)。バレットタイム制御の実行中であれば、制御部11は、特殊行動選択条件が成立しているか否かを判定する(ステップS802)。特殊行動選択条件は、特殊パターンにも

10

20

30

40

50

とづく行動をNPCに実行させるか否かを決定するための条件であり、例えばバレットタイム制御中にプレイヤーキャラクタから特定の攻撃を受けたり、バレットタイム発動時に乱数抽選を行わせる構成とし、その抽選結果や、ステップS802の判定時に表示されているNPCの種類などによって成立するか否かが決定される条件である。

#### 【0100】

特殊行動選択条件が成立していれば(ステップS802のY)、制御部11は、該当するキャラクタの行動パターンとして特殊パターンを選択する(ステップS803)。特殊パターンが複数ある場合には、例えば乱数抽選などによって一つの特殊パターンを選択する。特殊行動選択条件が成立していないか、バレットタイム制御の実行中でない場合には、制御部11は、特殊パターン以外の通常パターン(例えば攻撃パターン、静止パターンなど)のいずれかを選択する(ステップS804)。

10

#### 【0101】

そして、上記のようにして選択された行動パターンに従って、制御部11は、該当するノンプレイヤーキャラクタに各種の行動を実行させる。

#### 【0102】

本例では、バレットタイム制御が開始されると、プレイヤーキャラクタの行動速度はそのまま、ノンプレイヤーキャラクタの行動速度が低下する。例えば、非バレットタイム制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が不可能な程度に高速であったノンプレイヤーキャラクタの行動速度が、バレットタイム制御時にはプレイヤーキャラクタによる対応が可能な程度まで低速化される。このような制御を行うことで、通常時(非バレットタイム制御時)は、極めて速い速度で飛行し極めて短時間しか画面上に登場しないためプレイヤーキャラクタにより攻撃しHPを0にすることは不可能なNPC(例えば、鳥や飛行機などの敵キャラクタ)が、バレットタイム制御時には、飛行速度が低下して比較的長い時間画面上に現れるためプレイヤーキャラクタにより攻撃しHPを0にすることが可能となる。また、通常時(非バレットタイム制御時)は、極めて速い速度で飛行するためプレイヤーキャラクタが追っていくことは不可能なNPC(例えば、鳥や飛行機などのイベント誘引キャラクタ)が、バレットタイム制御時には、飛行速度が低下してプレイヤーキャラクタが追っていくことが可能となる。

20

#### 【0103】

なお、「イベント誘引キャラクタ」とは、プレイヤーキャラクタの行動を阻害することなく所定のイベントを誘引するキャラクタ(例えば、宝物のある場所に導いてくれるキャラクタ、追いかけて行くと所定の特典が付与されるキャラクタ)である。

30

#### 【0104】

すなわち、本例では、プレイヤーキャラクタの戦闘場面であるときに限らず、プレイヤーキャラクタの移動場面であるときなどであっても、プレイヤーの操作にもとづくバレットタイム制御の実行指定を受け付ける。よって、バレットタイム制御の実行によってスローモーション表示される対象のノンプレイヤーキャラクタは、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害する敵キャラクタだけでなく、プレイヤーキャラクタの行動を積極的に阻害しない中立キャラクタ(具体的には、プレイヤーキャラクタから攻撃を仕掛けたときにのみ反撃してくるキャラクタなど)や、イベント誘引キャラクタなどを含む。

40

#### 【0105】

また、本例において、制御部11が、NPCの行動パターンを決定する際に、バレットタイム制御の実行中であるときには、行動パターン設定テーブルからバレットタイム制御時行動パターンを高確率あるいは常に選択するようにしてもよい。このように構成すれば、バレットタイム制御の実行中に、バレットタイム制御時行動パターンによる行動が高確率あるいは常に出現するようになり、バレットタイム制御時に効果的なゲーム状態とすることが可能となる。

#### 【0106】

以上に説明したように、上述した一実施の形態では、制御部11は、プレイヤーキャラクタが受けたダメージの大きさを示すダメージポイントの累積値に応じてバレットタイム値

50

(特殊制御ポイント)を所定の最大累積値まで加算し、バレットタイム値の累積値を表示装置50の表示画面51に表示し、プレイヤーの操作にもとづくバレットタイム制御(特殊制御)の実行指定を受け付けたときに、バレットタイム値の累積値が所定の初期値を超える値であれば、プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を遅くするバレットタイム制御を実行する構成としたので、戦闘場面等においてバラエティに富んだ制御を行うことができるようになるとともに、現実世界では実現不可能な映画のワンシーンのような非現実的な世界を表現することが可能となり、遊戯の興趣を向上させることができる。

【0107】

すなわち、バレットメータ207cが満タンになるまで待つ必要がなくバレットメータ207cが少しでも充填されていれば、プレイヤーの意図するタイミングでバレットタイム制御を実行させることができるようになり、どのタイミングでバレットタイム制御を開始するかといった新たな判断を必要とすることができるようになるため、ゲームにおける制御のバリエーションを増加させることが可能となり、バラエティに富んだ制御を行うことができるようになる。

【0108】

具体的には、プレイヤーが、例えば高速移動する敵キャラクタや、連続的に攻撃してくる敵キャラクタが出現した場合に、バレットタイム制御の開始指示を行い、高速移動する敵キャラクタに攻撃を加えるようにしたり、連続的な攻撃を防御することが可能となるように操作することができるようになる。このように、戦闘場面における遊戯方法に新たなバリエーションを持たせることが可能となる。

【0109】

また、上述した実施の形態では、プレイヤーキャラクタが受けたダメージに応じてバレットタイム値を増加させる構成としているので、戦闘に慣れておらずダメージを受けやすいプレイヤーに対して救済措置を与えることが可能となる。

【0110】

なお、バレットメータ207cが満タンであるときにのみ、バレットタイム制御を発動することが可能である構成としてもよい。

【0111】

また、上述した実施の形態では、バレットタイム制御を開始したことに応じて、バレットタイム値を特定の時間経過に伴って所定の初期値まで減算していくこととし、バレットタイム値が減算されて初期値となったときにバレットタイム制御を終了する構成としたので、バレットタイム値が初期値となるまで、バレットタイム制御の実行状態とすることができ、バレットメータ207cを表示することとすれば、プレイヤーにバレットタイム制御状態が終了するまでの残り時間を認識させることが可能となる。

【0112】

また、上述した実施の形態では、プレイヤーによる所定ボタン操作に応じてバレットタイム制御を中止する構成としたので、バレットタイム制御をプレイヤーの意思によって強制的に終了させることができる。なお、バレットタイム制御を強制終了させたときは、その後の一定期間はバレットタイム制御の発動が制限されるようにしてもよい。このように、強制終了後の再開時期を制限することで、バレットタイム発動の乱発によって簡単に戦闘に勝利することができるようになってしまうことを防止することが可能となる。

【0113】

また、上述した実施の形態では特に言及していないが、バレットタイム制御の発動指定は、通常時のコマンド入力中や、コマンド演出時などにおいても可能である。

【0114】

また、上述した実施の形態では特に言及していないが、バレットタイム制御の実行中は、ATB値の上昇速度を速くする構成としてもよい。このように構成すれば、バレットタイム制御の実行中における攻撃などの行動をより多く実行することができるようにしてもよい。また、上記のように構成することで、バレットタイム時により高度で複雑なコマン

ドを発行することができるようになり、戦闘シーンでのプレイヤーの爽快度を高めることができるようになる。

【0115】

また、上述した実施の形態では、制御部11が、プレイヤーキャラクタの状態及びゲームの累積実行時間に基づき、バレットタイム値を加算するか否かの判断及びバレットタイム値の加算量を決定するので、バレットタイム値の加算速度を決定付けるパラメータが設定される。よって、プレイヤーは、遊戯を攻略する手段を考慮する必要があるため、この構成は、遊戯に対するプレイヤーの趣向性を向上させるものとなる。

【0116】

また、上述した実施の形態において、制御プログラムの設定により、敵キャラクタがバレットタイム制御を実行指定するようにしてもよい。すなわち、敵キャラクタの特技の一つとしてバレットタイム制御指定を有するものとしてもよい。この場合、制御部11が、所定の特別制御発動条件が成立したとき（制御プログラムに設定されている条件が成立したとき：具体的には、敵キャラクタの動作制御において、敵キャラクタの特技の一つであるバレットタイム制御指定がなされたとき）に、プレイヤーキャラクタの行動速度に対するノンプレイヤーキャラクタの行動速度を速くする特別制御を実行するようにすればよい。

【0117】

なお、上記の特別制御を実行可能とする場合に、敵キャラクタによるバレットタイム制御指定に基づきバレットタイム制御が実行されているか否か自体については、プレイヤーが視覚的に判断できるようにしてもよい（例えば背景を変更する）し、プレイヤーが視覚的に判断できないようにしてもよい。特に後者のようにすれば、プレイヤーは、戦闘場面において、プレイヤーキャラクタが防御しているときや待機しているときなどであっても、画面を注意深く観察し、敵キャラクタによるバレットタイム制御指定に基づきバレットタイム制御が実行されているか否かを見極める必要が出てくる（具体的には、敵キャラクタが一瞬動いただけなのにダメージを受けている場合などには、敵キャラクタの指定によるバレットタイム制御状態であることが把握できる）。このため、敵キャラクタの指定によるバレットタイム制御状態となっているか否かを見破るといった新たな面白味を加えることができるようになり、臨場感や緊張感が増すこととなって、遊戯の興趣を向上させることができるようになる。

【0118】

なお、敵キャラクタによるバレットタイム制御指定に基づきバレットタイム制御が実行されているときにおける敵キャラクタからの攻撃に対しては、プレイヤーキャラクタ側もバレットタイム制御を実行することとして応戦し回避することが可能であるため、バレットタイム制御の発動を応戦用として選択することができるようになり、さらに遊戯のバリエーションを増やすことが可能となり、遊戯の興趣をさらに向上させることが可能となる。

【0119】

また、上述した一実施の形態では、ビデオゲーム装置本体10と表示装置50とが別体として構成されていたが、ビデオゲーム装置本体10に表示装置50を備える構成としてもよい。

【0120】

また、上述した実施の形態では、RPGのゲーム制御について説明していたが、ガンアクションRPG等の同種のゲームに適用することができることは勿論であり、さらに他の種のゲームにも好適に適用することができる。

【0121】

また、上述した実施の形態ではビデオゲーム装置100を例に説明したが、画像生成機能を備えた機器であれば、パーソナルコンピュータ、携帯電話端末、携帯用ゲーム機などの各種の機器に本発明を適用することができる。なお、携帯用ゲーム機などに適用する場合には、上述した記憶媒体70として、CD-ROMやDVD-ROMの代わりに半導体メモリーカードなどの小型の記憶媒体を用いるようにすればよい。

【0122】

また、上述した実施の形態では、ビデオゲーム装置本体 10 に上述した各種の処理を実行させるためのゲーム用データ（ゲームに用いられる制御プログラムなどの各種のデータ）が記憶媒体 70 に格納されているものとしていたが、ゲーム用データは、WWWサーバなどのサーバ装置によって配信されるものであってもよい。この場合、ビデオゲーム装置本体 10 は、サーバ装置によって配信されるゲーム用データを通信ネットワーク 80 を介して取得して HDD 13 に格納し、ゲーム用データを HDD 13 から RAM 12 にロードして使用するようにすればよい。なお、上記の例ではゲーム用データとしていたが、少なくとも上述した実施の形態における画像生成処理をコンピュータに実行させるための制御プログラムを含むデータであればよい。

【産業上の利用可能性】

10

【0123】

本発明によれば、プレイヤーキャラクタを画像表示装置の表示画面上に表示し、プレイヤーの操作に応じて表示画面上に表示されているプレイヤーキャラクタの行動を制御することでビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム装置、パーソナルコンピュータ、携帯電話端末、携帯用ゲーム機などに適用するのに有用である。

【図面の簡単な説明】

【0124】

【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】メイン処理の例を示すフローチャートである。

20

【図3】戦闘開始状態における3次元フィールド画面の例を示す説明図である。

【図4】コマンド処理の例を示すフローチャートである。

【図5】A T B 加算処理の詳細を示すフローチャートである。

【図6】バレットタイム値加算処理の詳細を示すフローチャートである。

【図7】コマンド受付処理のフローチャートである。

【図8】図3からターゲットを選択し、所定時間経過した状態の3次元フィールド画面を示す図である。

【図9】コマンド発動処理の詳細を示すフローチャートである。

【図10】バレットタイム制御処理の詳細を示すフローチャートである。

【図11】バレットメータが満タン状態となったときの3次元フィールド画面を示す図である。

30

【図12】バレットタイム制御を開始したあとの3次元フィールド画面を示す図である。

【図13】バレットタイム制御中に攻撃を行ったときの3次元フィールド画面を示す図である。

【図14】行動パターン設定テーブルを示す説明図である。

【図15】行動パターン選択処理の例を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0125】

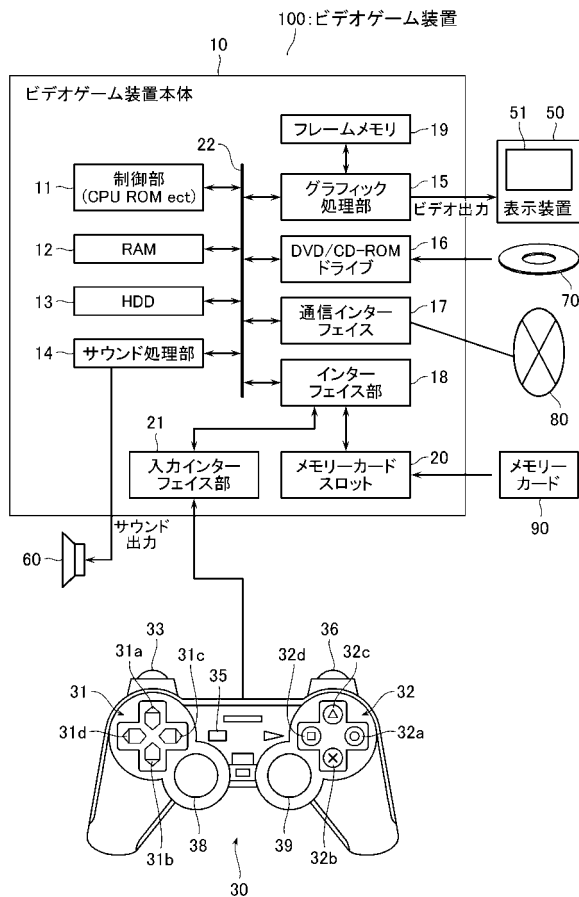
- 10 ビデオゲーム装置本体
- 11 制御部
- 12 R A M
- 13 H D D
- 14 サウンド処理部
- 15 グラフィック処理部
- 16 D V D / C D - R O M
- 17 通信インターフェイス
- 18 インターフェイス部
- 19 フレームメモリ
- 20 メモリーカードスロット
- 21 入力インターフェイス部

40

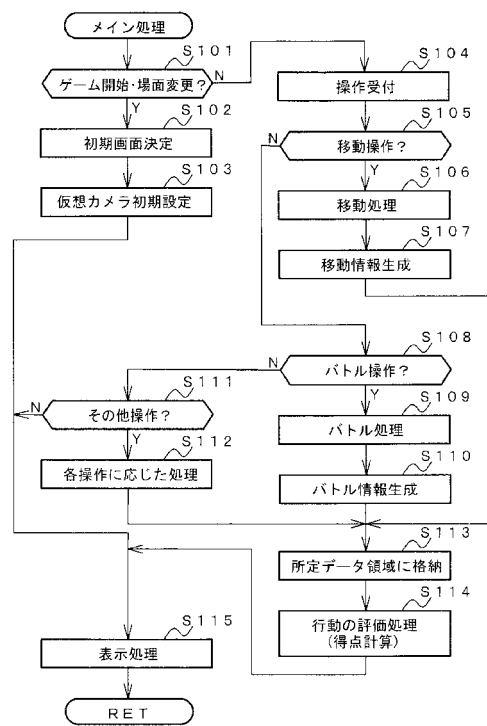
50

- 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
- 9 0 メモリーカード
- 1 0 0 ビデオゲーム装置

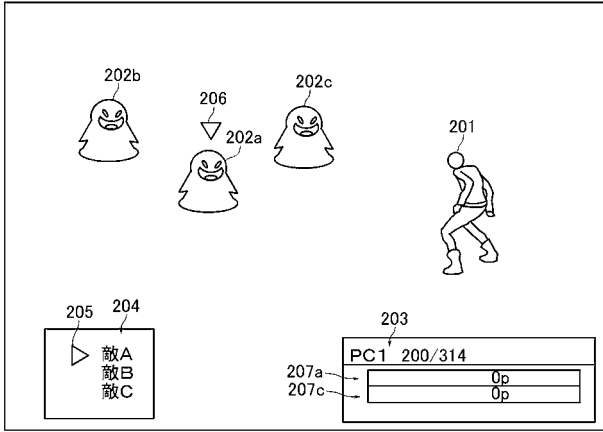
【 図 1 】



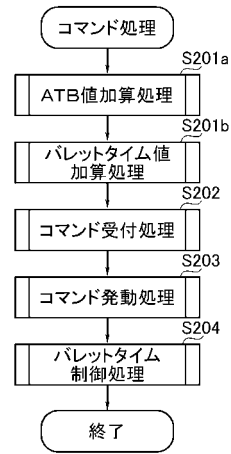
【 図 2 】



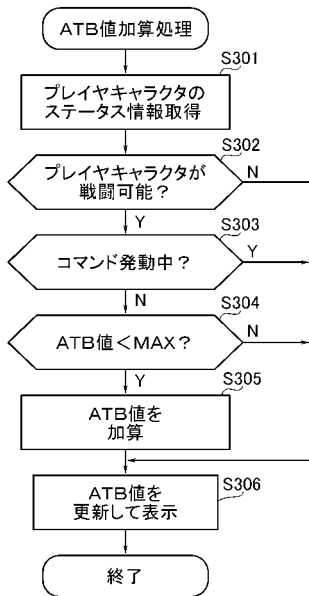
【 図 3 】



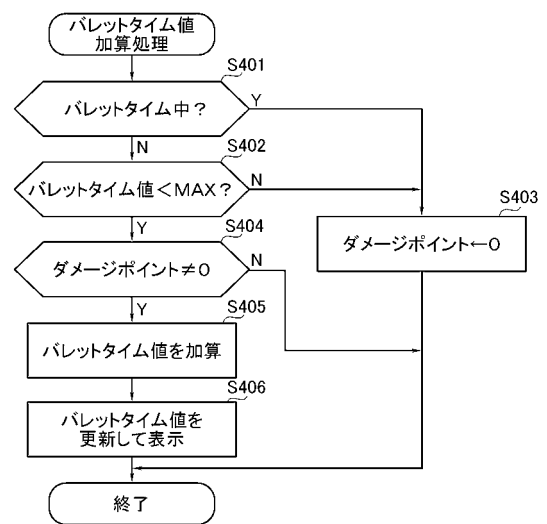
【 図 4 】



【 図 5 】

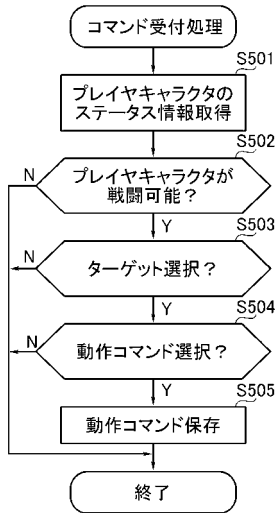


【 図 6 】

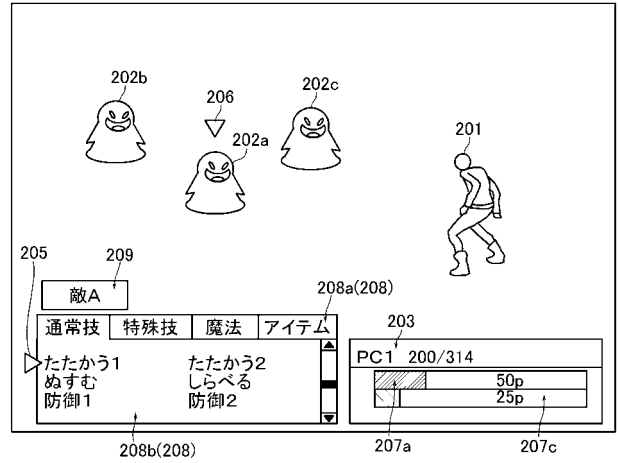




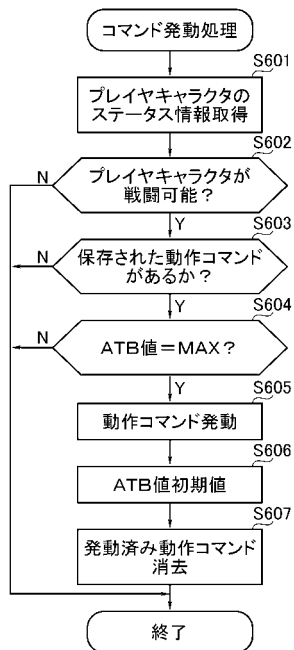
【 図 7 】



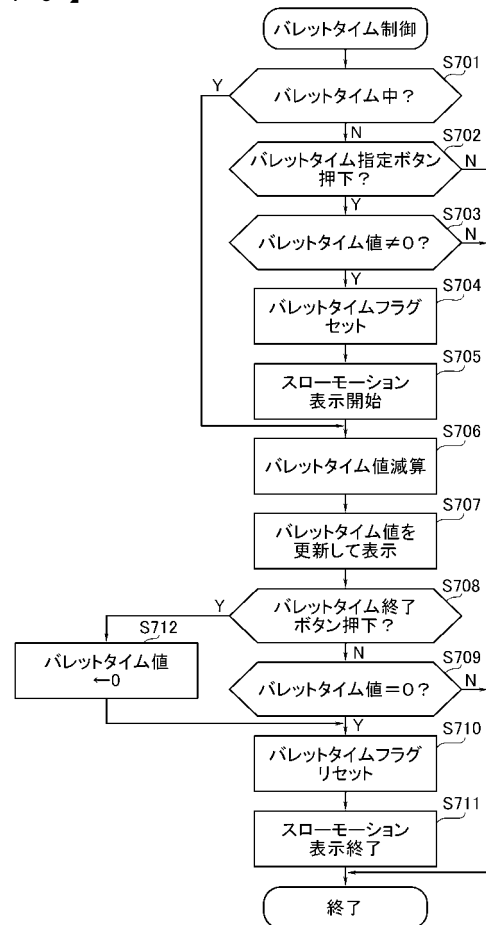
【 図 8 】



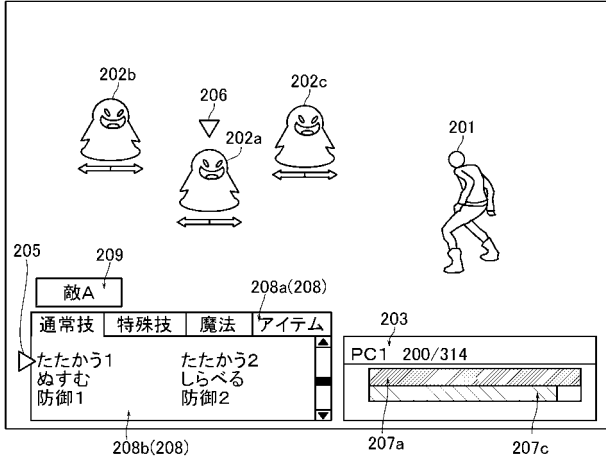
【 図 9 】



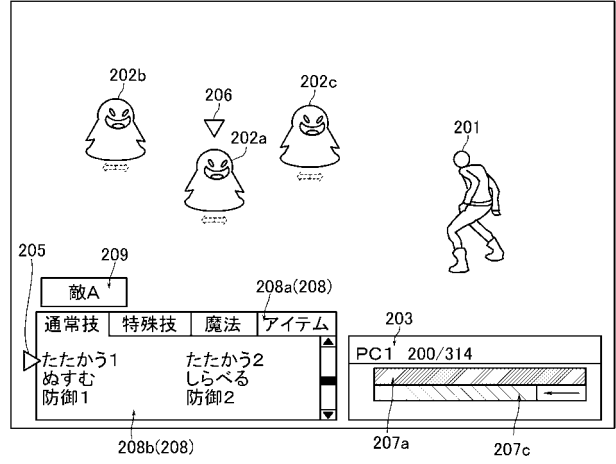
【 図 10 】



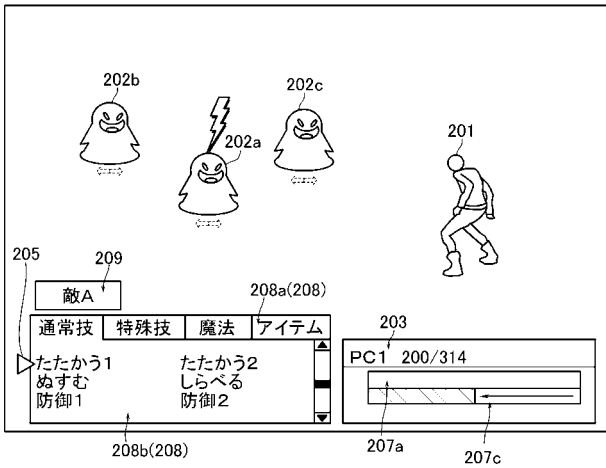
【図 1 1】



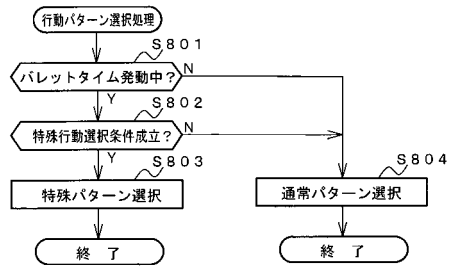
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 5】



【図 1 4】

キャラクタ名	静止パターン1	----	攻撃パターン1	----	特殊パターン1	-----
敵キャラA	静止A	----	攻撃A	----	特殊A	-----
敵キャラB	静止B	----	攻撃B	----	特殊B	-----
敵キャラC	静止C	----	攻撃C	----	特殊C	-----
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮