(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3618454号
(P3618454)
(45)発行日　平成17年2月9日(2005.2.9)　(24)登録日　平成16年11月19日(2004.11.19)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 13/00　A63F 13/00 A
A63F 13/00 H

請求項の数 5　(全 11 頁)

(21)出願番号　特願平8-78344
(22)出願日　平成8年3月6日(1996.3.6)
(65)公開番号　特開平9-239150
(43)公開日　平成9年9月16日(1997.9.16)
審査請求日　平成15年3月5日(2003.3.5)

(73)特許権者　000134855
株式会社ナムコ
東京都大田区多摩川２丁目８番５号
(74)代理人　100090387
弁理士　布施　行夫
(74)代理人　100090479
弁理士　井上　一
(74)代理人　100090398
弁理士　大渕　美千栄
(72)発明者　山田　昌紀
東京都大田区多摩川２丁目８番５号　株式会社ナムコ内
(72)発明者　伊藤　俊弘
東京都大田区多摩川２丁目８番５号　株式会社ナムコ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】画像合成方法及びゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数のゲームキャラクタ間で対戦を行わせるゲームを実行するゲーム装置において、
ゲームコントローラにより入力される操作に基づきゲームキャラクタを動作させるゲーム画像を合成する画像合成処理手段と、
当該画像合成処理手段によって合成されたゲーム画像を表示する表示手段と、
前記ゲームキャラクタに特殊動作を行わせる操作手順を、視覚的に識別できる識別記号を用いて示す操作手順リストの表示が、前記ゲーム画像の表示中にプレーヤによって選択されたか否かを判定するとともに、前記ゲームコントローラにより順次入力される操作により特定される操作手順が、前記特殊動作を行わせる操作手順と一致するか否かを判定する判定手段と、
を含み、
前記ゲームキャラクタの動作は、１つの操作によって前記ゲームキャラクタが１つの動作を行う通常動作と、複数の操作の組み合わせによって前記ゲームキャラクタが前記複数の操作の組み合わせと対応付けられた動作を行う前記特殊動作とを含み、
前記画像合成処理手段は、
前記判定手段によって前記ゲーム画像の表示中に前記操作手順リストの表示がプレーヤによって選択されたと判定された場合、前記ゲーム画像の一部として、当該プレーヤが操作しているゲームキャラクタに対応した前記操作手順リストをプレーヤに対して表示するための第１のゲーム画像を合成する手段と、

前記判定手段によって前記プレーヤによる操作手順が前記特殊動作を行わせる操作手順と一致したと判定された場合、前記ゲーム画像の一部として、当該プレーヤのゲームキャラクタに特殊動作を行わせる第２のゲーム画像を合成する手段と、
を含み、
前記表示手段は、前記第１のゲーム画像が合成された場合は前記第１のゲーム画像を表示し、前記第２のゲーム画像が合成された場合は前記第２のゲーム画像を表示することを特徴とするゲーム装置。
【請求項２】
請求項１において、
前記識別記号の画像データと、前記特殊動作の名称を示すフォントデータとが格納されるフレームバッファを含み、
前記画像合成処理手段は、前記画像データと、前記フォントデータとに基づき、前記操作手順リストを含む前記第１のゲーム画像を合成することを特徴とするゲーム装置。
【請求項３】
請求項１、２のいずれかにおいて、
前記画像合成処理手段は、前記複数のゲームキャラクタに応じた複数の操作手順リストを表示するとともに、前記ゲームコントローラにより入力される操作に基づき、描画エリアでの表示位置座標にオフセット値を与え、該オフセット値をフレーム毎に書き換えることにより、前記複数の操作手順リストの各々を独立にスクロールするように表示するための前記第１のゲーム画像を合成することを特徴とするゲーム装置。
【請求項４】
請求項１～３のいずれかにおいて、
前記画像合成処理手段は、前記ゲームコントローラにより入力される操作に基づき、プレーヤが入力した操作の内容を示す操作内容表示を、前記識別記号を用いて前記ゲーム画像の一部として表示するための第３のゲーム画像を合成し、
前記表示手段は、前記第３のゲーム画像を表示することを特徴とするゲーム装置。
【請求項５】
特殊動作を行わせる操作手順がそれぞれ異なる複数のゲームキャラクタ間で対戦を行わせるゲーム装置における画像合成方法において、
前記ゲーム装置は、
ゲームコントローラにより入力される操作に基づきゲームキャラクタを動作させるゲーム画像を合成する画像合成処理手段と、
当該画像合成処理手段によって合成されたゲーム画像を表示する表示手段と、
前記ゲームキャラクタに特殊動作を行わせる操作手順を、視覚的に識別できる識別記号を用いて示す操作手順リストの表示が、前記ゲーム画像の表示中にプレーヤによって選択されたか否かを判定するとともに、前記ゲームコントローラにより順次入力される操作により特定される操作手順が、前記特殊動作を行わせる操作手順と一致するか否かを判定する判定手段と、
を含み、
前記ゲームキャラクタの動作は、１つの操作によって前記ゲームキャラクタが１つの動作を行う通常動作と、複数の操作の組み合わせによって前記ゲームキャラクタが前記複数の操作の組み合わせと対応付けられた動作を行う前記特殊動作とを含み、
前記判定手段は、前記特殊動作を行わせる操作手順を、視覚的に識別できる識別記号を用いて示す操作手順リストの表示が、ゲーム画像の表示中にプレーヤによって選択されたかどうかを判定し、
前記画像合成処理手段は、前記操作手順リストの表示が選択されたと前記判定手段によって判定された場合、当該プレーヤが操作しているゲームキャラクタに対応した前記操作手順リストを前記ゲーム画像の一部として表示するための第１のゲーム画像を合成し、
前記表示手段は、前記第１のゲーム画像を表示し、
前記判定手段は、プレーヤによる操作手順が、前記特殊動作を行わせる操作手順と一致す

るか否かを判定し、
前記画像合成処理手段は、前記プレーヤによる操作手順が前記特殊動作を行わせる操作手順と一致したと前記判定手段によって判定された場合、前記ゲーム画像の一部として、当該プレーヤのゲームキャラクタに特殊動作を行わせる第２のゲーム画像を合成し、
前記表示手段は、前記第２のゲーム画像を表示することを特徴とする画像合成方法。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は画像合成方法及びゲーム装置に関する。
【０００２】
【背景技術及び発明が解決しようとする課題】
格闘技ゲーム等においては、プレーヤが操作するゲームキャラクタと、相手プレーヤ（又はコンピュータ）の操作するゲームキャラクタとを画面上で対戦させ、ゲームを楽しむ。このような格闘技ゲームでは、実際にプレーヤ同士で対戦しているような感覚を味わうことができるためゲームとしての人気が高い。
【０００３】
さて格闘技ゲーム等においては、ゲームコントローラが有する十字キー、操作ボタンを所与の操作手順（十字キーで左方向を指定し操作ボタンＡとＢとを順次押す等の手順）で操作すると、ゲームキャラクタが特殊技（特殊動作）を繰り出すようになっている。そして特殊技が成功すると、相手に対して大きなダメージを与えることができるため、特殊技の成功の可否はゲーム結果に大きな影響を与える。従って、特殊技を如何にしてスムーズに繰り出せるかが、プレーヤの操作技量の優劣を表すバロメータとなる。
【０００４】
しかしながら、上記操作手順は一般に複雑であり、この操作手順を覚えることはプレーヤにとって非常に困難な作業であった。従って、プレーヤは、これらの操作手順が記載されたマニュアル、ボード等を見ながらゲーム操作を行うことになる。ところがマニュアル等に記載された操作手順をゲーム中に確認する作業は煩雑であり、操作手順を確認している間に敵ゲームキャラクタの攻撃を受けてゲームに負けてしまう等の問題があった。また格闘技ゲームにおいてはプレーヤが選択可能な複数のゲームキャラクタが用意されており、特殊技を繰り出すための操作手順はゲームキャラクタ間で異なる。従って、プレーヤが所望するゲームキャラクタの操作手順を検索する作業も煩雑なものであった。特に、複数のプレーヤが互いに異なるゲームキャラクタを選択し、これらのゲームキャラクタの操作手順がマニュアル内の異なるページに記載されていた場合には、複数のプレーヤが同時に操作手順を確認することができないという問題もあった。
【０００５】
本発明は、以上のような技術的課題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、ゲームキャラクタに特殊動作を行わせるための操作手順を簡易に確認できる画像合成方法及びゲーム装置を提供することにある。
【０００６】
【課題を解決するための手段】
上述した課題を解決するために、本発明は、ゲームコントローラにより入力される操作に基づきゲームキャラクタを動作させるゲーム画面を表示すると共に、前記ゲームキャラクタに特殊動作を行わせる操作手順を所与の識別記号を用いて示す操作手順リストの表示が、前記ゲーム画面の表示中に選択された場合に、該操作手順リストをプレーヤに対して表示することを特徴とする。
【０００７】
本発明によれば、ゲーム画面の表示中に操作手順リストの表示を指示する選択が行われると、操作手順リストがプレーヤに対して表示される。従って、プレーヤは、自分が所望する時に特殊動作の操作手順を確認でき、操作性の向上を図れる。特に、操作手順リストは、操作内容を視覚的に識別できる識別記号を用いて表されているため、プレーヤの操作内

容の認識を容易化できることになる。

【０００８】

また本発明は、複数のゲームキャラクタ間で対戦を行わせるゲーム画面を表示すると共に、前記複数のゲームキャラクタの各々に対応した操作手順リストを表示することを特徴とする。このようにすれば、例えば第１、第２のプレーヤが対戦ゲームを行っていた場合には、第１、第２のプレーヤの各々が選択したゲームキャラクタの特殊技の操作手順を、同時に確認することが可能となる。これにより複数プレーヤの対戦プレイ時における操作性の向上を図れる。

【０００９】

また本発明は、前記複数の操作手順リストの各々が、プレーヤの操作により独立にスクロールすることを特徴とする。例えば初めに表示した操作手順リストでは表示しきれなかった操作手順があった場合に、複数のプレーヤは、各々、個別に操作手順リストをスクロールすることができ、表示しきれなかった操作手順の確認が容易になる。

【００１０】

また本発明は、プレーヤが入力した操作の内容又は前記操作手順リストに含まれる操作手順の内容の少なくとも一方を、前記識別記号を用いて前記ゲーム画面に表示することを特徴とする。このようにすることで、操作手順リストに示された操作を入力できたか否かを容易に確認することができる。またゲーム画面上に表示された操作手順の内容を確認しながら、特殊技の練習等を行うことも可能となる。

【００１１】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施例について図面を用いて説明する。

【００１２】

図１（Ａ）、（Ｂ）に本実施例により表示されるゲーム画面の一例を示す。ゲームキャラクタ３０は第１のプレーヤが操作するものであり、ゲームキャラクタ３２は第２のプレーヤ（又はコンピュータ）が操作するものである。図２（Ａ）に本実施例で使用されるゲームコントローラの例を示す。図２（Ａ）において、操作ボタン１０、１２、１４、１６は方向指示手段となるものであり、例えば操作ボタン１０、１２、１４、１６を押すことで、ゲームキャラクタのジャンプ動作、右移動動作、しゃがみ動作、左移動動作等が行われる。また操作ボタン２０、２２、２４、２６を押すことで、ゲームキャラクタのパンチ動作、キック動作等が行われる。またスタートボタン２８は、ゲームスタート、モード選択等を行うためのものである。本実施例では、図１（Ａ）に示すように、ゲームコントローラにより入力される各種の操作に基づきゲームキャラクタ３０、３２が動作を行うゲーム画面をリアルタイムに表示する。そして第１のプレーヤは、このゲーム画面を見ながらゲームコントローラを操作してゲームキャラクタ３０を動かし、第２のプレーヤが操作するゲームキャラクタ３２との対戦を行うことになる。

【００１３】

さて本実施例では、ゲームコントローラにより順次入力される操作により特定される操作手順が、基準の操作手順に一致するか否かが判断され、一致した場合にはゲームキャラクタが特殊技を繰り出す。例えば基準となる操作手順が「操作ボタン１２を２回連打した後に操作ボタン２０、２４を押す」というものであった場合に、入力された操作手順が入力タイミングも含めて上記基準の操作手順に一致すると、ゲームキャラクタは、この操作手順に対応する特殊技を繰り出すことになる。

【００１４】

本実施例の第１の特徴は、図１（Ｂ）に示す操作手順リスト４０、４２の表示が、図１（Ａ）に示すゲーム画面の表示中に選択された場合に、操作手順リスト４０、４２をプレーヤに対して表示する点にある。ここで操作手順リスト４０、４２には、ゲームキャラクタに特殊動作を行わせる操作手順が、所与の識別記号を用いて表されている。例えば特殊技１Ａを行わせる操作手順は識別記号５０、５１により、特殊技２Ａを行わせる操作手順は識別記号５２、５３、５４により表される。

【００１５】
図２（Ｂ）に、識別記号の種々の例を示す。識別記号６０は、下方向への方向指示手段となる操作ボタン１４を押すことを示す記号である。同様に、識別記号６１は、操作ボタン１４と１６を同時に押すことを示す記号であり、この操作は、左下方向への方向指示に相当する。なお識別記号６０と６１は、各々、黒表示、白表示の矢印となっているが、黒表示の矢印は操作ボタンを長く押すことを示し、白表示の矢印は短く押すことを示す。識別記号６２は、２つの入力操作の間に所与の時間間隔を挿入することを示す記号である。本実施例では、この時間間隔は例えば１フレーム（１／６０秒）～５フレームの間隔となっている。従って識別記号６２は、１つの入力操作から他の入力操作までの時間間隔を、１フレーム～５フレームの範囲内に収めることを要求する記号となる。識別記号６３、６４、６５、６６は、各々、操作ボタン２０、２２、２４、２６を押すことを示す記号である。このように、ゲームコントローラのボタン配置と同様の画像を表示することで、操作内容の識別が容易となる。またこれらの識別記号を比較すれば明らかなように、本実施例では、ゲームコントローラ上での配置が異なる操作ボタンを、互いに異なる色で表示している。このようにすることで、識別記号による操作の識別が更に容易となる。識別記号６７は、操作ボタン２２、２４の両方を押すことを示す記号である。このように操作手順を特定する操作には、複数の操作ボタン等を組み合わせて操作した場合も含まれる。
【００１６】
なお図２（Ａ）に示すゲームコントローラは、家庭用ゲーム装置において広く一般的に使用されるものであるが、本発明で使用されるゲームコントローラはこれに限られるものではなく、図２（Ｃ）に示すような業務用ゲーム装置のゲームコントローラも含まれる。この場合には方向指示手段となるレバー９６と、操作ボタン群９８とによりゲーム操作を行うことになる。
【００１７】
また図１（Ａ）に示すように、本実施例では、プレーヤの入力した操作の内容を示す操作内容表示３４がゲーム画面上に表示される。操作内容表示３４を構成する識別記号と、操作手順リスト４０、４２を構成する識別記号とは共通のものとなっている。従って、プレーヤは、操作手順リストに示された操作を入力できたか否かを、この操作内容表示３４で容易に確認することができ、これによりゲームの操作性の向上を図れる。
【００１８】
またプレーヤの入力した操作の内容を表示する代わりに、操作手順リストに示される操作手順の中の少なくとも１つをゲーム画面上に表示するようにしてもよい。例えば、プレーヤが操作練習を行う練習モードのゲーム画面上でこのような表示を行えば、プレーヤの特殊技の練習の効率化を図ることができる。
【００１９】
本実施例の第２の特徴は、ゲームキャラクタ３０、３２の各々に対応した操作手順リスト４０、４２を表示する点にある。例えば図１（Ａ）で第１のプレーヤが選択したゲームキャラクタ３０は「エミリー」という名のゲームキャラクタであり、図１（Ｂ）では、この「エミリー」の有する特殊技の操作手順リスト４０が表示される。一方、第２のプレーヤが選択したゲームキャラクタ３２は「ジェーン」という名のゲームキャラクタであり、図１（Ｂ）では、この「ジェーン」の有する特殊技の操作手順リスト４２が表示される。プレーヤが他のゲームキャラクタを選択した場合には、その他のゲームキャラクタの有する特殊技の操作手順リストが表示される。このようにすることで、プレーヤがどのようなゲームキャラクタを選択しても、その選択したゲームキャラクタの特殊技の操作手順リストを即座に見ることができる。また、複数のプレーヤにより対戦した場合でも、複数のプレーヤの各々が選択したゲームキャラクタの操作手順リストを、各々のプレーヤが同時に見ることが可能となる。ゲームソフトに添付されるマニュアルにより特殊技の操作手順を確認する作業は煩雑である。また異なるゲームキャラクタの操作手順は異なるページに記載されている場合が多く、このような場合には、複数のプレーヤが同時に操作手順の確認をすることは不可能となる。本実施例によれば、複数のゲームキャラクタの操作手順リスト

を同時に表示できるため、以上のような問題を解消できる。

【００２０】

本実施例の第３の特徴は、操作手順リスト４０、４２の各々を第１、第２のプレーヤの操作により独立にスクロールできる点にある。即ち第１のプレーヤが操作手順リスト４０を上側にスクロールしている間に、第２のプレーヤは操作手順リスト４２を下側にスクロールさせることができる。図３（Ａ）、（Ｂ）に、操作手順リストの独立スクロールを説明するための図を示す。図３（Ａ）に示すように、本実施例では、フレームバッファ（ＶＲＡＭ）内に全ての識別記号の画像データ及び全ての特殊技名のフォントデータが格納されている。これらの画像データ、フォントデータから所望のものを選択し、ゲーム画面上の所望の位置にスプライト表示することで、図１（Ｂ）に示すような表示を得ることができる。一方、メインメモリ内には、表示する画像データ、フォントデータ及びその表示座標位置を指定するためのテーブルデータ７０、７２等が格納されている。各々のテーブルデータは、特殊技名のフォントデータ及び識別記号の画像データが格納されるフレームバッファのアドレスと、特殊技名のフォントデータ及び識別記号の画像データの描画エリアでの表示位置座標とを含む。そして、上記アドレスにより、表示すべき特殊技名のフォントデータ、識別記号の画像データが指定される。また上記表示位置座標により、フォントデータ、画像データを表示する位置が指定される。本実施例では、この描画エリアでの表示位置座標にオフセット値を与え、このオフセット値をフレーム毎に書き換えることで操作手順リストのスクロールを実現している。このオフセット値は、例えば図２（Ａ）に示す操作ボタン１０、１４を押すことで増減できるようになっている。従って、第１のプレーヤが、自分が操作するゲームコントローラで上記オフセット値を増減すると共に、第２のプレーヤが、自分が操作するゲームコントローラでオフセット値を増減すれば、操作手順リスト４０、４２は独立にスクロールする。なお図３（Ｂ）に示すように、操作手順リスト４０、４２のスプライト表示範囲を所定の範囲に限定することで、区切られたウインドウ内で操作手順リストがスクロールしているように見せることが可能となる。

【００２１】

次に、本実施例の動作の一例を図４に示すフローチャートを用いて説明する。まず図１（Ａ）に示すようなゲーム画面の表示中に、第１又は第２のプレーヤ側のスタートボタン２８（図２（Ａ）参照）が押されたか否かが判断され、押された場合には図５（Ａ）に示すようにゲームが中断される（ステップＳ１、Ｓ２）。そして図５（Ｂ）に示すような画面が表示され、第１又は第２のプレーヤが操作手順リスト表示モードを選択したか否かが判断される（ステップＳ３）。そして、このモードが選択されると、図１（Ｂ）に示すように、２つの操作手順リスト４０、４２が同時に表示される（ステップＳ４）。そして第１のプレーヤの操作するゲームコントローラの操作ボタン１０、１４が押されたか否かが判断され（ステップＳ５）、押された場合には第１のプレーヤ側の操作手順リスト４０がスクロールし（ステップＳ６）、操作手順リストに表示しきれなかった操作手順を見ることが可能となる。同様に第２のプレーヤの操作するゲームコントローラの操作ボタン１０、１４が押されたか否かも判断され（ステップＳ７）、押された場合には第２のプレーヤ側の操作手順リスト４２がスクロールする（ステップＳ８）。このようにして、操作手順リスト４０、４２は独立にスクロールする。最後に第１又は第２のプレーヤ側のスタートボタンが押されたか否かが判断され（ステップＳ９）、押されていなかった場合には操作手順リストが画面上から消え、ゲームが再開される（ステップＳ１０）。

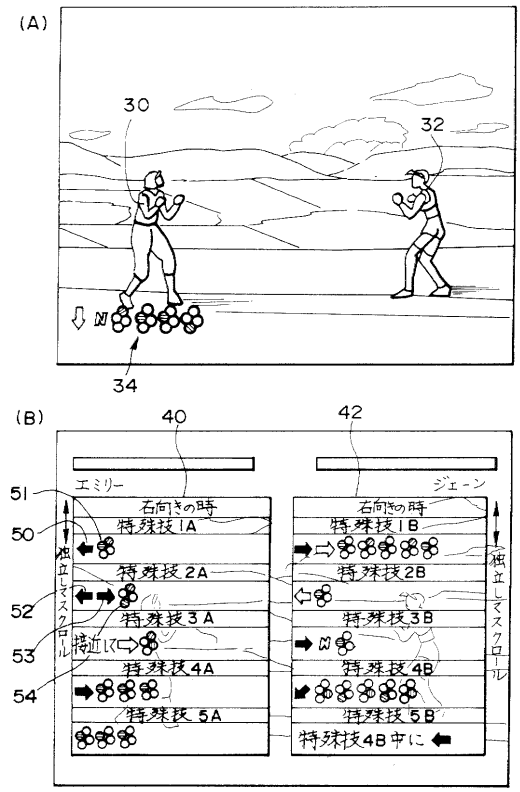
【００２２】

次に本実施例を実現することができるゲーム装置のハードウェア構成例について図６を用いて説明する。同図に示すゲーム装置では、ＣＰＵ１０００、ＲＯＭ１００２、ＲＡＭ１００４、情報記憶媒体１００６、音合成ＩＣ１００８、画像合成ＩＣ１０１０、Ｉ／Ｏポート１０１２、１０１４が、システムバス１０１６により相互にデータ送受信可能に接続されている。そして前記画像合成ＩＣ１０１０にはディスプレイ１０１８が接続され、音合成ＩＣ１００８にはスピーカ１０２０が接続され、Ｉ／Ｏポート１０１２にはコントロール装置１０２２が接続され、Ｉ／Ｏポート１０１４には通信装置１０２４が接続されて

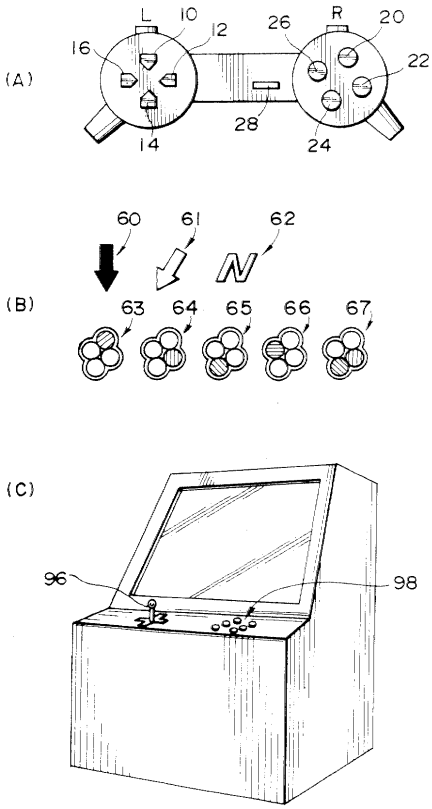
いる。
【００２３】
情報記憶媒体１００６は、ゲームプログラム、表示物を表現するための画像情報等が主に格納されるものであり、ＣＤ－ＲＯＭ、ゲームカセット、ＩＣカード、ＭＯ、ＦＤ等が用いられる。またＲＯＭ１００２は、ゲーム装置本体の初期化情報等を記憶する。但し、情報記憶媒体１００６を用いないようなゲーム装置においては、ゲームプログラム、画像情報等はＲＯＭ１００２に格納される。
【００２４】
コントロール装置１０２２はゲームコントローラに相当するものであり、プレーヤがゲーム進行に応じて行う判断の結果をゲーム装置本体に入力するための装置である。
【００２５】
情報記憶媒体１００６に格納されるゲームプログラム、ＲＯＭ１００２に格納されるシステムプログラム、コントロール装置１０２２によって入力される信号等に従って、ＣＰＵ１０００は装置全体の制御や各種データ処理を行う。ＲＡＭ１００４はこのＣＰＵ１０００の作業領域等として用いられる記憶手段であり、情報記憶媒体１００６やＲＯＭ１００２の所定の内容、あるいはＣＰＵ１０００の演算結果等が格納される。また図３（Ａ）に示す識別記号の画像データ、特殊技名のフォントデータ、テーブルデータ等の論理的な構成を持つデータ構造は、このＲＡＭ上に構築されることになる。
【００２６】
更に、この種のゲーム装置には音合成ＩＣ１００８と画像合成ＩＣ１０１０とが設けられていてゲーム音やゲーム画面の好適な出力が行えるようになっている。音合成ＩＣ１００８は情報記憶媒体１００６やＲＯＭ１００２に記憶される情報に基づいて効果音やバックグラウンド音楽等のゲーム音を合成する集積回路であり、合成されたゲーム音はスピーカ１０２０によって出力される。また、画像合成ＩＣ１０１０は、ＲＡＭ１００４、ＲＯＭ１００２、情報記憶媒体１００６等から送られる画像情報に基づいてディスプレイ１０１８に出力するための画素情報を合成する集積回路である。なおディスプレイ１０１８として、いわゆるヘッドマウントディスプレイ（ＨＭＤ）と呼ばれるものを使用することもできる。
【００２７】
また、通信装置１０２４はゲーム装置内部で利用される各種の情報を外部とやりとりするものであり、他のゲーム装置と接続されてゲームプログラムに応じた所定の情報を送受したり、通信回線を介してゲームプログラム等の情報を送受することなどに利用される。
【００２８】
そして図１（Ａ）、（Ｂ）、図５（Ａ）、（Ｂ）で説明した画像合成処理は、図４のフロチャートに示した処理等を行うゲームプログラムを格納した情報記憶媒体１００６と、該ゲームプログラムに従って動作するＣＰＵ１０００、画像合成ＩＣ１０１０等によって実現される。なお画像合成ＩＣ１０１０、音合成ＩＣ１００８等で行われる処理は、ＣＰＵ１０００あるいは汎用のＤＳＰ等によりソフトウェア的に行ってもよい。
【００２９】
なお、本発明は、上記実施例で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。
【００３０】
例えば操作手順リストを構成する識別記号の形態は、本実施例で例示したものに限られるものでなく、プレーヤの識別を容易化する工夫を施した種々の形態のものを採用できる。
【００３１】
また本発明は、格闘技ゲームにおける特殊技の操作手順リストの表示に適用した場合に特に効果があるが、本発明の適用範囲はこれに限られるものではなく、格闘技ゲーム以外の種々のゲームに適用できる。また本発明のゲームキャラクタには、人間、ロボット、戦車を表したもの等、種々のものが含まれる。
【００３２】
【図面の簡単な説明】

【図１】図１（Ａ）、（Ｂ）は、本実施例により表示される画面の一例を示す図である。
【図２】図２（Ａ）、（Ｃ）は、ゲームコントローラの一例を示す図であり、図２（Ｂ）は、種々の識別記号を示す図である。
【図３】図３（Ａ）、（Ｂ）は、操作手順リストの独立スクロールについて説明するための図である。
【図４】本実施例の処理動作の一例を示すフロチャートである。
【図５】図５（Ａ）、（Ｂ）は、本実施例により表示される画面の一例を示す図である。
【図６】本実施例を実現できるゲーム装置のハードウェア構成例を示す図である。
【符号の説明】
１０、１２、１４、１６、２０、２２、２４、２６　操作ボタン
３０、３２　ゲームキャラクタ
３４　　操作内容表示
４０、４２　操作手順リスト
５０、５１、５２、５３、５４　識別記号
１０００　ＣＰＵ
１００２　ＲＯＭ
１００４　ＲＡＭ
１００６　情報記憶媒体
１００８　音合成ＩＣ
１０１０　画像合成ＩＣ
１０１２　Ｉ／Ｏポート
１０１４　Ｉ／Ｏポート
１０１６　システムバス
１０１８　ディスプレイ
１０２０　スピーカ
１０２２　コントロール装置（ゲームコントローラ）
１０２４　通信装置

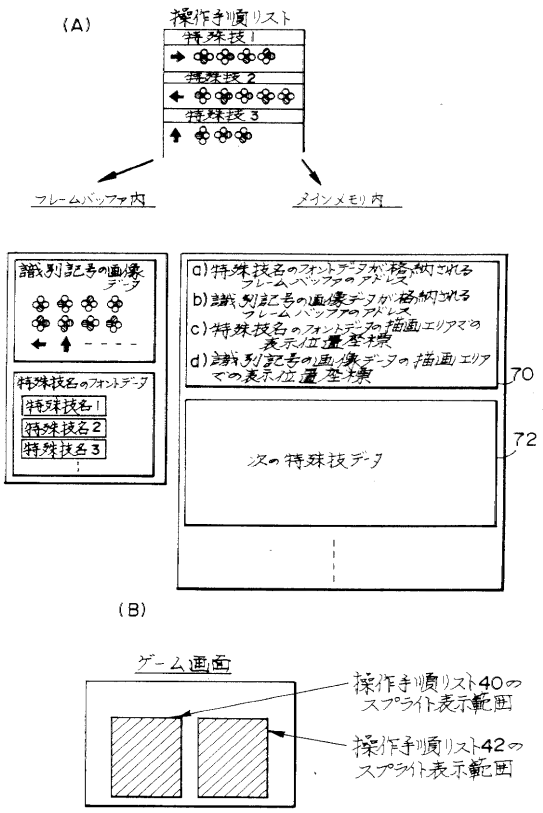
【図１】


(A)
30
32
34
(B)
40
42
エミリー
ジェーン
右向きの時
特殊技1A
特殊技2A
特殊技3A
特殊技4A
特殊技5A
特殊技1B
特殊技2B
特殊技3B
特殊技4B
特殊技5B
特殊技4B中に
独立してスクロール
51
50
52
53
54

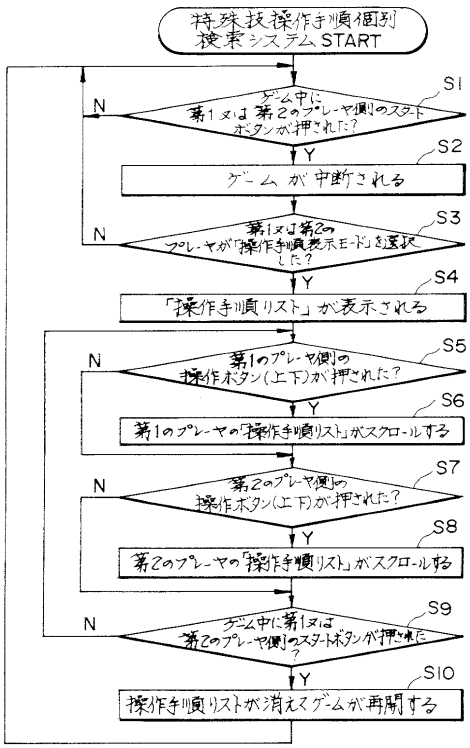
【図２】


(A)
L
R
10
12
16
20
22
24
26
28
14
(B)
60
61
62
63
64
65
66
67
(C)
96
98

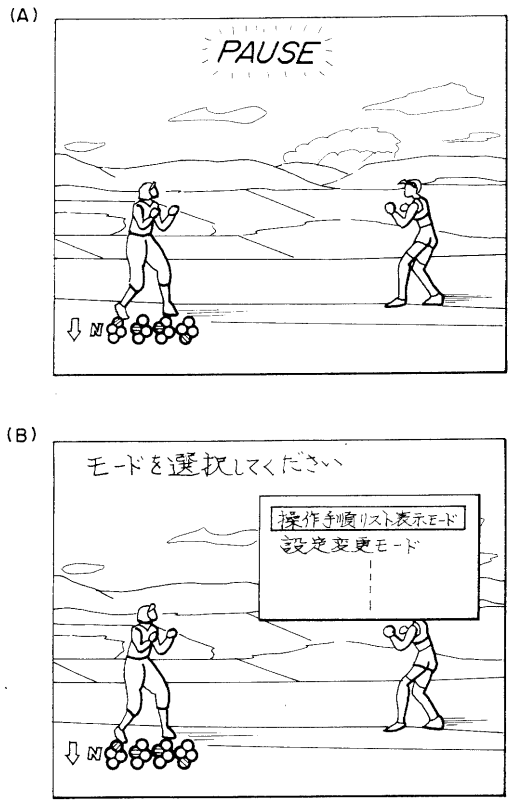
【図３】


(A)
操作手順リスト
特殊技1
特殊技2
特殊技3
フレームバッファ内
メインメモリ内
識別記号の画像データ
特殊技名のフォントデータ
特殊技名1
特殊技名2
特殊技名3
a)特殊技名のフォントデータが格納されるフレームバッファのアドレス
b)識別記号の画像データが格納されるフレームバッファのアドレス
c)特殊技名のフォントデータの描画エリアでの表示位置座標
d)識別記号の画像データの描画エリアでの表示位置座標
70
次の特殊技データ
72
(B)
ゲーム画面
操作手順リスト40のスプライト表示範囲
操作手順リスト42のスプライト表示範囲

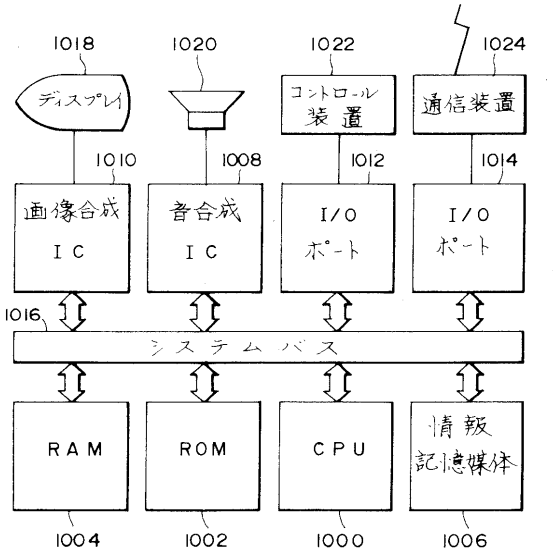
【図４】


特殊技操作手順個別検索システムSTART
S1
ゲーム中に第1又は第2のプレーヤ側のスタートボタンが押された?
N
Y
S2
ゲームが中断される
S3
第1又は第2のプレーヤが「操作手順表示モード」を選択した?
S4
「操作手順リスト」が表示される
S5
第1のプレーヤ側の操作ボタン(上下)が押された?
S6
第1のプレーヤの「操作手順リスト」がスクロールする
S7
第2のプレーヤ側の操作ボタン(上下)が押された?
S8
第2のプレーヤの「操作手順リスト」がスクロールする
S9
ゲーム中に第1又は第2のプレーヤ側のスタートボタンが押された?
S10
操作手順リストが消えてゲームが再開する

【図５】


(A)
PAUSE
(B)
モードを選択してください
操作手順リスト表示モード
設定変更モード

【図６】


1018
ディスプレイ
1020
1022
コントロール装置
1024
通信装置
1010
画像合成IC
1008
音合成IC
1012
I/Oポート
1014
I/Oポート
1016
システムバス
RAM
ROM
CPU
情報記憶媒体
1004
1002
1000
1006

フロントページの続き

(72)発明者　阿部　将道
東京都大田区多摩川２丁目８番５号　株式会社ナムコ内

審査官　松川　直樹

(56)参考文献　特開平０７－１１２０７２（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１６５８７６（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１５４４２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 13/00-13/12