



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

途中に複数の分岐点が存在する複数の経路をプレイヤの指示によりゲームキャラクタもしくはユニットを移動させて行くビデオゲームにおける制御プログラムであって、

経路上の分岐点に分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段と、

選択された上記分岐方向の先の経路上の先行分岐点の分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段とを備えたことを特徴とするビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 2】**

上記先行分岐点の既に選択された分岐方向と異なる分岐方向を選択することで分岐方向の変更を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 3】**

上記先行分岐点の既に選択された分岐方向を再び選択することで分岐方向のキャンセルを行うことを特徴とする請求項 1 または 2 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 4】**

上記ゲームキャラクタもしくはユニットの前進後退を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 5】**

移動方向と逆方向の上記前進後退の表示を選択することで移動方向を逆にするとともに、上記先行分岐点の既に選択された分岐方向のキャンセルを行うことを特徴とする請求項 4 に記載のビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 6】**

上記ゲームキャラクタもしくはユニットの移動の停止および移動再開を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 7】**

上記経路上の自由移動が許容される地点に自由移動の方向を選択可能な表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

**【請求項 8】**

途中に複数の分岐点が存在する複数の経路をプレイヤの指示によりゲームキャラクタもしくはユニットを移動させて行くビデオゲームを実行するビデオゲーム装置であって、

経路上の分岐点に分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段と、

選択された上記分岐方向の先の経路上の先行分岐点の分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段とを備えたことを特徴とするビデオゲーム装置。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明はビデオゲーム制御プログラムおよびビデオゲーム装置に関する。

**【背景技術】****【0002】**

広大なマップによる表現が可能で途中に複数の分岐点が存在する複数の経路（道）を、プレイヤ（遊戯者）の指示によりゲームキャラクタないしはゲームキャラクタの群れ（ユニット）を移動させて行き、途中で出会う敵側のゲームキャラクタないしはユニットと戦闘等を行っていくタイプのビデオゲームが存在する。

**【0003】**

10

20

30

40

50

従来、この種のビデオゲームにおける移動の指示は、プレイヤの操作するボタン、ジョイスティック、マウス、タッチパネル等によって行われ、現在の位置から移動方向を連続的に指示して目的とする場所まで移動させて行く方式と、次の目的地を視野画像上もしくはマップ画像上で指定して指定した目的地に到達するまではボタン等を操作する必要がない方式とが存在していた。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来におけるゲームキャラクタないしはユニットの移動の指示は上述したように行われていたものであるが、次のような問題点が指摘されていた。

【0005】

先ず、現在の位置から移動方向を連続的に指示して目的とする場所まで移動させて行く方式にあっては、常にボタン等を操作し続けなければならず、移動経路の長いビデオゲームではボタン等の操作がプレイヤにとって負担になるという問題があった。

【0006】

また、次の目的地を視野画像上もしくはマップ画像上で指定する方式にあっては、上記のボタン等を操作し続ける方式と比べると若干操作は楽にはなるものであったが、指定した次の目的地に到達した場合に再び次の目的地を視野画像上もしくはマップ画像上で指定しなければならず、経路上に分岐点が多数出現するような場合には頻繁に次の目的地の指定を行わなければならず、操作が煩わしいという問題があった。

【0007】

更に、次の目的地をマップ画像上で指定する方式では、現在の位置よりかなり離れた遠い位置の指定が許容される場合があるが、この場合は途中の経路はシステム（ビデオゲームプログラム）側が最短経路等により勝手に決定してしまうため、プレイヤの意図する経路通りにゲームキャラクタないしはユニットを移動することができないという問題があった。

【0008】

本発明は上記の従来の問題点に鑑み提案されたものであり、その目的とするところは、操作が煩雑でなく、ゲームキャラクタないしはユニットの先々までの移動経路をプレイヤの意図する通りに指示することができ、また、複数のゲームキャラクタないしはユニットに対して同時進行で移動指示を出すことが可能なビデオゲーム制御プログラムおよびビデオゲーム装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記の課題を解決するため、本発明にあっては、請求項1に記載されるように、途中に複数の分岐点が存在する複数の経路をプレイヤの指示によりゲームキャラクタもしくはユニットを移動させて行くビデオゲームにおける制御プログラムであって、経路上の分岐点に分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段と、選択された上記分岐方向の先の経路上の先行分岐点の分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段とを備えるようにしている。

【0010】

また、請求項2に記載されるように、上記先行分岐点の既に選択された分岐方向と異なる分岐方向を選択することで分岐方向の変更を行うようにすることができる。

【0011】

また、請求項3に記載されるように、上記先行分岐点の既に選択された分岐方向を再び選択することで分岐方向のキャンセルを行うようにすることができる。

【0012】

また、請求項4に記載されるように、上記ゲームキャラクタもしくはユニットの前進後退を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段を備えるようにすることができる。

10

20

30

40

50

**【 0 0 1 3 】**

また、請求項 5 に記載されるように、移動方向と逆方向の上記前進後退の表示を選択することで移動方向を逆にするとともに、上記先行分岐点の既に選択された分岐方向のキャンセルを行うようにすることができる。

**【 0 0 1 4 】**

また、請求項 6 に記載されるように、上記ゲームキャラクタもしくはユニットの移動の停止および移動再開を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段を備えるようにすることができる。

**【 0 0 1 5 】**

また、請求項 7 に記載されるように、上記経路上の自由移動が許容される地点に自由移動の方向を選択可能な表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段を備えるようにすることができる。

**【 0 0 1 6 】**

また、請求項 8 に記載されるように、途中に複数の分岐点が存在する複数の経路をプレイヤの指示によりゲームキャラクタもしくはユニットを移動させて行くビデオゲームを実行するビデオゲーム装置であって、経路上の分岐点に分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段と、選択された上記分岐方向の先の経路上の先行分岐点の分岐方向を選択可能とした表示を行いプレイヤの選択を受け付ける手段とを備えるビデオゲーム装置として構成することができる。

**【 発明の効果 】****【 0 0 1 7 】**

本発明のビデオゲーム制御プログラムおよびビデオゲーム装置にあっては、先々の分岐方向を予め先行入力により指示することができるため、操作が煩雑でなく、ゲームキャラクタないしはユニットの先々までの移動経路をプレイヤの意図する通りに指示することができる。

**【 発明を実施するための最良の形態 】****【 0 0 1 8 】**

以下、本発明の好適な実施形態につき図面を参照して説明する。

**【 0 0 1 9 】**

図 1 は本発明の一実施形態にかかるビデオゲーム装置の構成図である。図 1 において、ビデオゲーム装置は、タッチパネル（ビデオモニタとなる画像表示部 5 の画面上に設置）、ボタン、ジョイスティック等のプレイヤの操作を直接に受け付ける入力部 1 と、この入力部 1 の操作入力を受け付け、ゲーム進行に関する主たる処理を行う中央演算部 2 と、中央演算部 2 の処理において用いられる固定的プログラムおよびデータを格納した ROM (Read Only Memory) およびプログラム実行の作業領域となる RAM (Random Access Memory) を含むメモリ 3 と、中央演算部 2 の処理に応じてゲーム画像の生成等を行う画像処理部 4 と、画像処理部 4 において生成された画像の表示を行うビデオモニタとしての画像表示部 5 と、中央演算部 2 の処理に応じてゲーム音声の生成を行う音声処理部 6 と、音声処理部 6 において生成された音声の再生を行う電力増幅器およびスピーカのごとき音声出力部 7 と、WAN (Wide Area Network)、LAN (Local Area Network) を介して他のビデオゲーム装置と通信を行う通信制御部 8 と備えている。なお、通信制御部 8 については、他のビデオゲーム装置と通信を行う必要がない場合は必ずしも設けなくてもよい。

**【 0 0 2 0 】**

図 2 は図 1 における中央演算部 2 およびメモリ 3 により主として実現される移動制御にかかる機能ブロック図であり、コンピュータプログラムにより実現される。図 2 において、移動制御部 100 は、プレイヤが移動指示を入力（選択）可能なアイテムを、分岐データ D 1 、移動データ D 2 、自由移動範囲データ D 3 等に基づいてビデオモニタ上に表示する入力アイテム表示部 110 と、入力部 1 によりプレイヤの移動指示を受け付けてゲームキャラクタの移動等の処理を行う移動指示処理部 120 と、待機状態、通常移動状態、自由移動状態等の切り替えを行うとともに、受け付けた移動指示の目的地に到着したか否か等

10

20

30

40

50

の判断を行う状態制御部 130 とを備えている。

【0021】

また、入力アイテム表示部 110 は、経路上の分岐点において選択可能な分岐方向矢印を表示する分岐方向矢印表示部 111 と、分岐方向矢印がプレイヤに選択された際にその先に存在する分岐点（先行分岐点）において選択可能な先行分岐方向矢印を表示する先行分岐方向矢印表示部 112 と、ゲームキャラクタないしはユニット（ゲームキャラクタの群れ）の移動方向を示す前進後退矢印を表示する前進後退矢印表示部 113 と、移動を停止するための停止マークを表示する停止マーク表示部 114 と、経路が幅広になっている場所で自由移動が許容される場合に自由移動の方向をプレイヤから入力可能な自由移動範囲を表示する自由移動範囲表示部 115 とを備えている。

10

【0022】

移動指示処理部 120 は、タッチパネル、ボタン、ジョイスティック等の入力部 1 から移動指示を入力（確認）する移動指示入力部 121 と、移動指示が分岐選択である場合に所定の処理を行う分岐選択処理部 122 と、移動指示が先行分岐選択である場合に所定の処理を行う先行分岐選択処理部 123 と、移動指示が前進後退選択である場合に所定の処理を行う前進後退選択処理部 124 と、移動指示が停止選択（停止解除選択を含む）である場合に所定の処理を行う停止選択処理部 125 と、移動指示が自由移動入力である場合に所定の処理を行う自由移動入力処理部 126 とを備えている。

20

【0023】

以下、上記の実施形態の動作について説明する。

【0024】

図 3 は待機状態における処理を示すフローチャートである。なお、このフローチャートは画面表示の 1 ないし数フレームを単位に繰り返し行われる処理として示してある。

【0025】

図 3 において、経路上の分岐点における待機状態においては、タッチパネル、ボタン、ジョイスティック等の入力部 1 から移動指示を入力（確認）する処理（ステップ S101）と、ビデオモニタ上に分岐方向矢印と停止マークを表示する処理（ステップ S102）と、プレイヤからの移動指示が分岐方向矢印の選択であるか否かを判断する処理（ステップ S103）と、移動指示が分岐方向矢印の選択である場合に移動命令を発行する処理（併せて選択された分岐方向の先の経路上で最初に出現する分岐点を目的地として設定）（ステップ S104）と、移動命令の発行に続いて通常移動の処理（図 5）へ移行する処理（ステップ S105）とを含んでいる。なお、通常移動の処理に移行した場合は図 3 の処理からは離脱し、それ以外は前述したように図 3 の処理を繰り返す。

30

【0026】

図 4 は上記の待機状態における画面例を示す図であり、ゲームキャラクタ C1 はマップ画面 M 上の位置 P1 で停止しており、画面のほぼ中央には停止の指示を受け付ける停止マーク S（この時点では停止中であるため無効）と、その周囲に選択可能な経路の方向を示す分岐方向矢印 B a ~ B d が表示されている。なお、ユニット選択マーク U はゲームキャラクタの属するユニットを選択するマークであり、「1」「2」「3」はマップ画面 M 上に表示される数字と対応している。ここではゲームキャラクタ C1 は「1」で表されるユニットに属しているものとしている。

40

【0027】

この状態で、プレイヤにより分岐方向矢印 B a ~ B c が選択（タッチパネルであれば画面上をタッチ、マウスであればクリック等）されると、通常移動の処理へ移行する。

【0028】

図 5 は通常移動状態における処理を示すフローチャートである。なお、このフローチャートは、図 3 と同様に、画面表示の 1 ないし数フレームを単位に繰り返し行われる処理として示してある。

【0029】

図 3 において、通常移動状態の処理として、タッチパネル、ボタン、ジョイスティック

50

等の入力部 1 から移動指示を入力（確認）する処理（ステップ S 201）と、ビデオモニタ上に前進後退矢印と停止マークを表示する処理（ステップ S 202）と、ビデオモニタ上に先行分岐方向矢印を表示する処理（ステップ S 203）とが含まれている。図 6 は通常移動状態において前進後退矢印、停止マークおよび先行分岐方向矢印が表示された状態における画面例を示す図であり、ゲームキャラクタ C 1 はマップ画面 M 上の位置 P 1 を移動しているものとする。ここで、ゲームキャラクタ C 1 の前方には停止の指示を受け付ける停止マーク S と、その周囲にゲームキャラクタ C 1 の移動方向を向くハイライトで示された前進矢印 F と、逆方向を向く後退矢印 R とが表示され、更に、前進矢印 F の前方には次の分岐点における選択可能な経路の方向を示す先行分岐方向矢印 P a、P b が表示されている。

10

## 【0030】

図 5 に戻り、通常移動状態の処理として、プレイヤの移動指示が停止マークの選択であるか否かを判断する処理（ステップ S 204）と、移動中に停止マークが選択された場合は移動を停止し、停止中に停止マークが選択された場合は移動を再開する処理（ステップ S 205）とが含まれている。図 7 は通常移動状態において停止マークが選択された状態における画面例を示す図であり、停止マーク S がプレイヤによって選択（タッチパネルであれば画面上をタッチ、マウスであればクリック等）されることでハイライト表示となり、ゲームキャラクタ C 1 の移動は停止する。また、移動中はハイライト表示であった前進矢印 F は通常表示に戻され、先行分岐方向矢印は消去されている。なお、この状態で再び停止マーク S がプレイヤによって選択されることで、図 6 に示した移動状態に戻る。

20

## 【0031】

図 5 に戻り、通常移動状態の処理として、プレイヤの移動指示が先行分岐方向矢印の選択、変更、キャンセルであるか否かを判断する処理（ステップ S 206）と、移動指示が先行分岐方向矢印の選択、変更、キャンセルであった場合に移動命令発行を行う処理（ステップ S 207）とを含んでいる。図 8 は通常移動状態において先行分岐方向矢印が選択された状態における画面例を示す図であり、先行分岐方向矢印 P b が選択されてハイライト表示になった状態を示している。図 9 は通常移動状態において先行分岐方向矢印の選択が変更された状態における画面例を示す図であり、先行分岐方向矢印 P a が選択されることで、それまで選択されていてハイライト表示であった先行分岐方向矢印 P b が通常表示に戻り、新たに選択された先行分岐方向矢印 P a がハイライト表示になった状態を示している。図 10 は通常移動状態において先行分岐方向矢印の選択がキャンセルされた状態における画面例を示す図であり、それまで選択されていてハイライト表示であった先行分岐方向矢印 P a が再び選択されることで通常表示に戻った状態を示している。

30

## 【0032】

図 5 に戻り、通常移動状態の処理として、プレイヤの移動指示が現在の移動方向と逆方向の前進後退矢印の選択であるか否かを判断する処理（ステップ S 208）と、移動指示が現在の移動方向と逆方向の前進後退矢印の選択である場合に先行分岐方向矢印による先行入力をキャンセルする処理（ステップ S 209）と、目的地の変更を伴う移動命令発行を行う処理（ステップ S 210）とを含んでいる。図 11 は通常移動状態において後退矢印が選択された状態における画面例を示す図であり、それまで前進矢印 F の方向に移動していたものが、後退矢印 R が選択されることで前進矢印 F の先に指示されていた先行分岐方向矢印がキャンセルされて消去されるとともに、新たに後退矢印 R がハイライト表示となり、その先に後退矢印 R 方向の先行入力を受付可能とした先行分岐方向矢印 P c、P d、P e が表示された状態を示している。この状態では、目的地は後退矢印 R 方向の先の経路上で最初に出現する分岐点が目的地となる。更に、先行分岐方向矢印 P c、P d、P e のいずれかが選択された場合は、前述した先行分岐方向矢印の選択等の判断処理（ステップ S 206）、移動命令発行を行う処理（ステップ S 207）により対応が行われる。

40

## 【0033】

図 5 に戻り、通常移動状態の処理として、ゲームキャラクタもしくはユニットの現在位置が自由移動範囲（フリーエリア）に入ったか否かを判断する処理（ステップ S 211）

50

と、ユニットの現在位置が自由移動範囲に入った場合に自由移動の処理（図16）へ移行する処理（ステップS212）とを含んでいる。自由移動の処理については後述する。なお、自由移動の処理に移行した場合は図5の処理からは離脱し、それ以外は前述したように図5の処理を繰り返す。

#### 【0034】

次いで、通常移動状態の処理として、ゲームキャラクタもしくはユニットの現在位置が目的地に到着したか否かを判断する処理（ステップS213）と、目的地に到着した場合に先行分岐方向矢印による先行入力が行われているか否かを判断する処理（ステップS214）と、先行入力が行われている場合に待機の処理（図3）に移行する処理（ステップS215）とを含んでいる。なお、待機の処理に移行した場合は図5の処理からは離脱する。

#### 【0035】

図12は図8の状態から通常移動状態において目的地到着後に新たな先行分岐方向矢印が表示された状態における画面例を示す図であり、ゲームキャラクタC1はマップ画面M上の位置P1にいるものとすると、ゲームキャラクタC1は目的地に到着しても先行分岐方向矢印による先行入力に従ってハイライト表示される前進矢印F方向に移動を続け、前進矢印Fの前方には次の分岐点における選択可能な経路の方向を示す先行分岐方向矢印P<sub>a</sub>、P<sub>b</sub>が表示されている。図13は図9の状態から通常移動状態において目的地到着後に新たな先行分岐方向矢印が表示された状態における他の画面例を示す図であり、ゲームキャラクタC1はマップ画面M上の位置P1において、先行入力に従って別の方向に移動している場合である。この場合もゲームキャラクタC1は目的地に到着しても先行分岐方向矢印による先行入力に従ってハイライト表示される前進矢印F方向に移動を続け、前進矢印Fの前方には次の分岐点における選択可能な経路の方向を示す先行分岐方向矢印P<sub>a</sub>、P<sub>b</sub>が表示されている。これらの状態で先行分岐方向矢印P<sub>a</sub>、P<sub>b</sub>のいずれかが選択された場合は、前述した先行分岐方向矢印の選択等の判断処理（ステップS206）、移動命令発行を行う処理（ステップS207）により対応が行われる。

#### 【0036】

また、図14は図10の状態のまま通常移動状態において先行入力がされなかつことにより目的地到着により停止した状態における画面例を示す図であり、ゲームキャラクタC1はマップ画面M上の位置P1にいるものとすると、次の移動方向の指示をプレイヤから与えられていないため移動を停止し、待機の処理（図3）に移行し、停止マークS（この時点では停止中であるため無効）と、その周囲に選択可能な経路の方向を示す分岐方向矢印B<sub>a</sub>～B<sub>c</sub>が表示されている。図15は図11の状態のまま通常移動状態において先行入力がされなかつことにより目的地到着により停止した状態における他の画面例を示す図であり、ゲームキャラクタC1はマップ画面M上の位置P1にいる場合の例である。この場合も、次の移動方向の指示をプレイヤから与えられていないため移動を停止し、待機の処理（図3）に移行し、停止マークS（この時点では停止中であるため無効）と、その周囲に選択可能な経路の方向を示す分岐方向矢印B<sub>a</sub>～B<sub>d</sub>が表示されている。これらの状態で分岐方向矢印B<sub>a</sub>～B<sub>d</sub>のいずれかが選択された場合は、図3で説明した処理により対応が行われる。

#### 【0037】

図16は自由移動状態における処理を示すフローチャートである。なお、このフローチャートは、図3および図5と同様に、画面表示の1ないし数フレームを単位に繰り返し行われる処理として示してある。

#### 【0038】

図16において、自由移動状態の処理として、タッチパネル、ボタン、ジョイスティック等の入力部1から移動指示を入力（確認）する処理（ステップS301）と、ビデオモニタ上に分岐方向矢印と停止マークを表示する処理（ステップS302）と、ビデオモニタ上に自由移動範囲を表示する処理（ステップS303）とが含まれている。図17は自由移動状態において分岐方向矢印、停止マークおよび自由移動範囲が表示された状態にお

10

20

30

40

50

ける画面例を示す図である。自由移動状態はマップ画面Mの位置P1のような経路が幅広になっている場所で発生し、画面のほぼ中央には停止の指示を受け付ける停止マークSと、その周囲に自由移動可能な範囲（図17では全方向が移動可能であるため円形となっているが、單一もしくは複数の扇形となる場合がある。）を示しその中の任意の方向を選択可能とした自由移動範囲FRと、その周囲に選択可能な経路の方向を示す分岐方向矢印Ba～Bcが表示されている。

【0039】

図16に戻り、自由移動状態の処理として、プレイヤの移動指示が停止マークの選択であるか否かを判断する処理（ステップS304）と、移動中に停止マークが選択された場合は移動を停止し、停止中に停止マークが選択された場合は移動を再開する処理（ステップS305）とが含まれている。

【0040】

次いで、自由移動状態の処理として、プレイヤの移動指示が自由移動入力であるか否かを判断する処理（ステップS306）と、移動指示が自由移動入力である場合に入力（指示）された方向に移動する移動命令を発行する処理（ステップS307）とが含まれている。図18は自由移動状態において自由移動入力が行われた状態における画面例を示す図であり、自由移動範囲FR内でプレイヤによって指示された部分に自由移動方向矢印fがハイライト表示され、ゲームキャラクタC1は自由移動方向矢印fの方向に移動する。なお、移動の結果として自由移動範囲が変化する場合があり、その際の自由移動範囲FRの再表示は前述した自由移動範囲を表示する処理（ステップS303）によって行われる。また、図19は自由移動状態において前進不可の境界に達した状態における画面例を示す図であり、ゲームキャラクタC1の移動は停止するとともに、新たな自由移動範囲FR、分岐方向矢印Ba～Bcが表示されている。

【0041】

図16に戻り、自由移動状態の処理として、プレイヤの移動指示が分岐入力であるか否かを判断する処理（ステップS308）と、移動指示が分岐入力である場合に目的地の設定・変更を含む移動命令を発行する処理（ステップS309）と、先行分岐方向矢印を表示する処理（ステップS310）とが含まれている。また、プレイヤの移動指示が先行分岐方向矢印の選択、変更、キャンセルであるか否かを判断する処理（ステップS311）と、移動指示が先行分岐方向矢印の選択、変更、キャンセルであった場合に移動命令発行を行う処理（ステップS312）とを含んでいる。

【0042】

更に、ゲームキャラクタもしくはユニットの現在位置が目的地に到着したか否かを判断する処理（ステップS313）と、目的地に到着した場合に先行分岐方向矢印による先行入力が行われているか否かを判断する処理（ステップS314）と、先行入力が行われている場合に通常移動の処理（図5）に移行する処理（ステップS315）と、先行入力が行われていない場合に待機の処理（図3）に移行する処理（ステップS316）とを含んでいる。通常移動の処理もしくは待機の処理に移行した場合は、図16の処理から離脱し、それ以外は図16の処理を繰り返す。

【0043】

なお、上述した実施形態では、先行入力として先行分岐方向矢印を1段階先まで行えるものとして説明したが、先行入力を許容する段数に特に制限はなく、何段先まで行えるようにしてよい。

【0044】

以上説明したように、本発明にあっては、プレイヤの意図する経路を予め先行入力により指示することができるため、現在の位置から移動方向を連続的に指示して目的とする場所まで移動させて行く従来の方式と比較して、常にボタン等を操作し続けなければならないという煩雑さがなく、移動経路の長いビデオゲームでもプレイヤにとって操作が負担になることがない。

【0045】

10

20

30

40

50

また、次の目的地を視野画像上もしくはマップ画像上で指定する従来の方式と比較して、経路上に分岐点が多数出現するような場合でも頻繁に次の目的地の指定を行わなければならぬという煩雑さがなく、プレイヤの操作が非常に楽になる。

#### 【0046】

更に、移動経路はプレイヤの意図する通りに先行入力することができ、それらを変更もしくはキャンセルすることも自由に行えるため、システム側が最短経路等により勝手に経路を決定してしまうこともなく、プレイヤの思い通りのゲーム展開が行えるものとなる。

#### 【0047】

以上、本発明の好適な実施の形態により本発明を説明した。ここでは特定の具体例を示して本発明を説明したが、特許請求の範囲に定義された本発明の広範な趣旨および範囲から逸脱することなく、これら具体例に様々な修正および変更を加えることができることは明らかである。すなわち、具体例の詳細および添付の図面により本発明が限定されるものと解釈してはならない。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0048】

【図1】本発明の一実施形態にかかるビデオゲーム装置の構成図である。

【図2】移動制御にかかる機能ブロック図である。

【図3】待機状態における処理を示すフローチャートである。

【図4】待機状態における画面例を示す図である。

【図5】通常移動状態における処理を示すフローチャートである。

【図6】通常移動状態において前進後退矢印、停止マークおよび先行分岐方向矢印が表示された状態における画面例を示す図である。

【図7】通常移動状態において停止マークが選択された状態における画面例を示す図である。

【図8】通常移動状態において先行分岐方向矢印が選択された状態における画面例を示す図である。

【図9】通常移動状態において先行分岐方向矢印の選択が変更された状態における画面例を示す図である。

【図10】通常移動状態において先行分岐方向矢印の選択がキャンセルされた状態における画面例を示す図である。

【図11】通常移動状態において後退矢印が選択された状態における画面例を示す図である。

【図12】通常移動状態において目的地到着後に新たな先行分岐方向矢印が表示された状態における画面例を示す図（その1）である。

【図13】通常移動状態において目的地到着後に新たな先行分岐方向矢印が表示された状態における画面例を示す図（その2）である。

【図14】通常移動状態において先行入力がされなかつことにより目的地到着により停止した状態における画面例を示す図（その1）である。

【図15】通常移動状態において先行入力がされなかつことにより目的地到着により停止した状態における画面例を示す図（その2）である。

【図16】自由移動状態における処理を示すフローチャートである。

【図17】自由移動状態において分岐方向矢印、停止マークおよび自由移動範囲が表示された状態における画面例を示す図である。

【図18】自由移動状態において自由移動入力が行われた状態における画面例を示す図である。

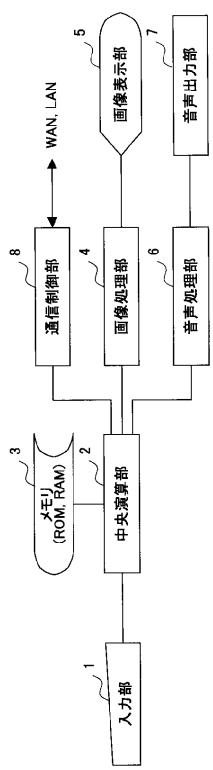
【図19】自由移動状態において前進不可の境界に達した状態における画面例を示す図である。

#### 【符号の説明】

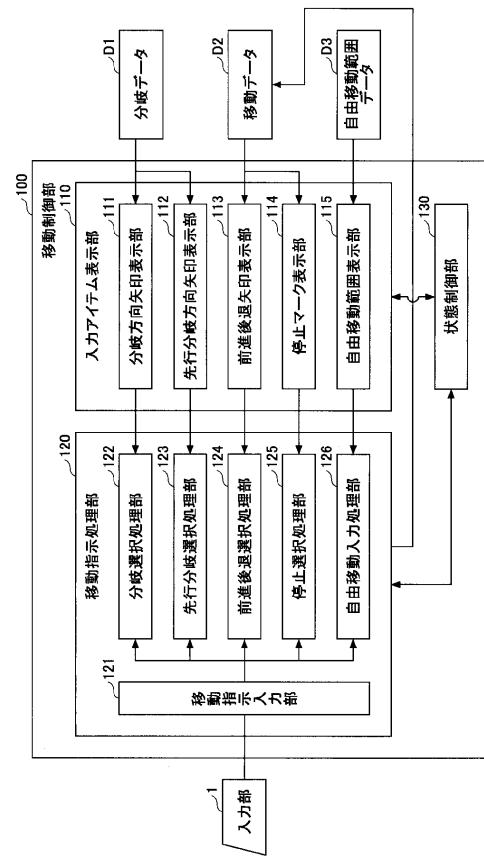
#### 【0049】

2	中央演算部	
3	メモリ	
4	画像処理部	
5	画像表示部	
6	音声処理部	
7	音声出力部	
8	通信制御部	
1 0 0	移動制御部	
1 1 0	入力アイテム表示部	
1 1 1	分岐方向矢印表示部	10
1 1 2	先行分岐方向矢印表示部	
1 1 3	前進後退矢印表示部	
1 1 4	停止マーク表示部	
1 1 5	自由移動範囲表示部	
1 2 0	移動指示処理部	
1 2 1	移動指示入力部	
1 2 2	分岐選択処理部	
1 2 3	先行分岐選択処理部	
1 2 4	前進後退選択処理部	
1 2 5	停止選択処理部	20
1 2 6	自由移動入力処理部	
1 3 0	状態制御部	
D 1	分岐データ	
D 2	移動データ	
D 3	自由移動範囲データ	
C 1	ゲームキャラクタ	
U	ユニット選択マーク	
S	停止マーク	
B a ~ B d	分岐方向矢印	
M	マップ画面	30
P 1	位置	
F	前進矢印	
R	後退矢印	
P a ~ P e	先行分岐方向矢印	
F R	自由移動範囲	
f	自由移動方向矢印	

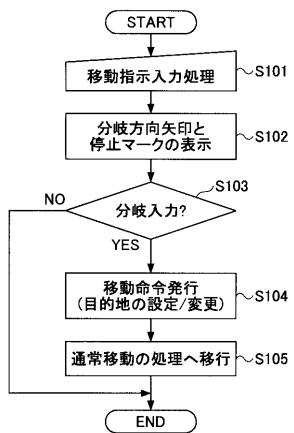
【図1】



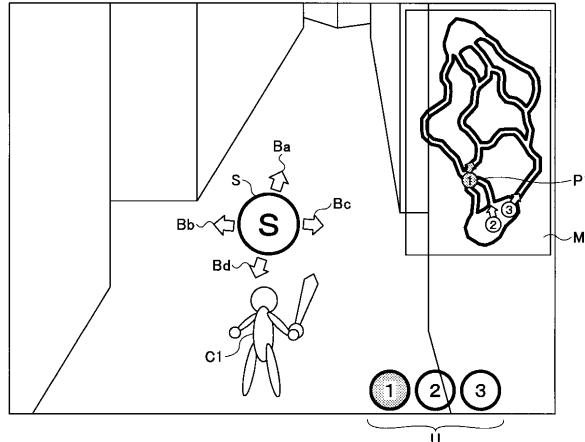
【図2】



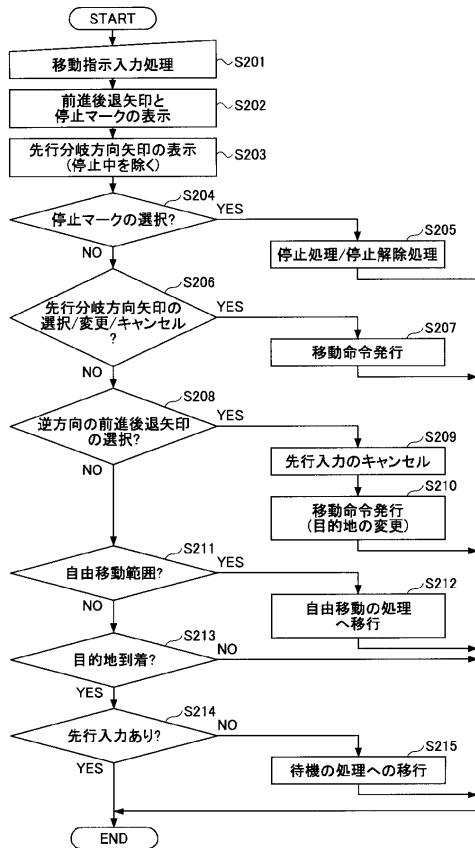
【図3】



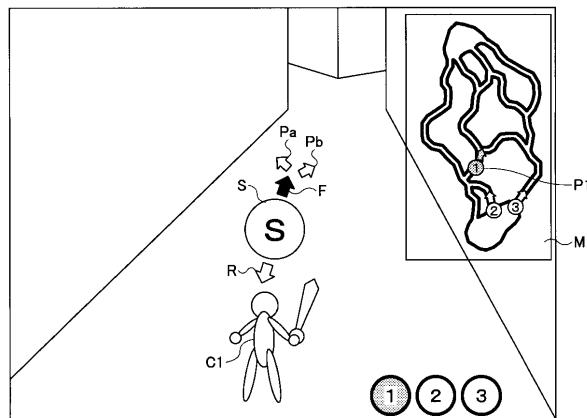
【図4】



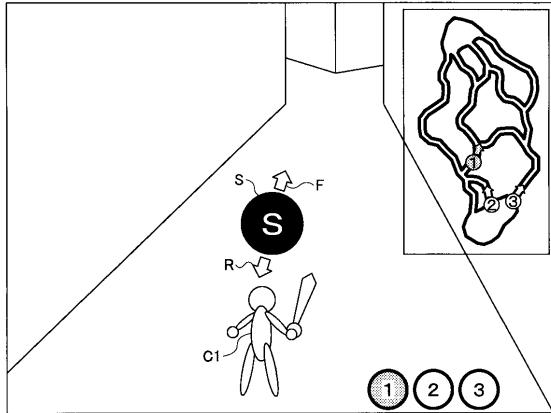
【図5】



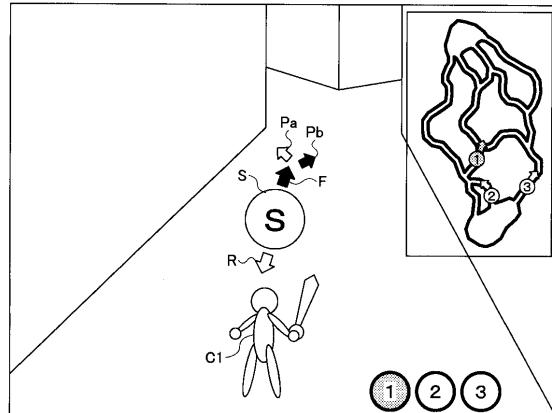
【図6】



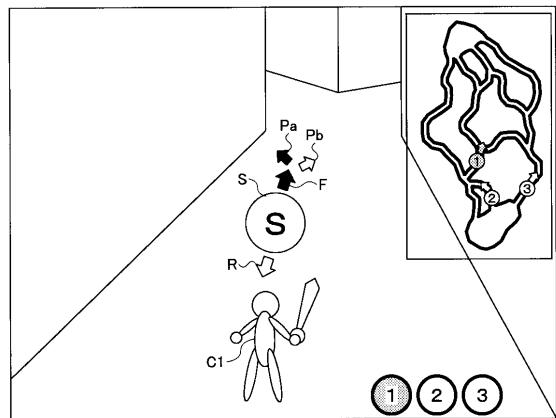
【図7】



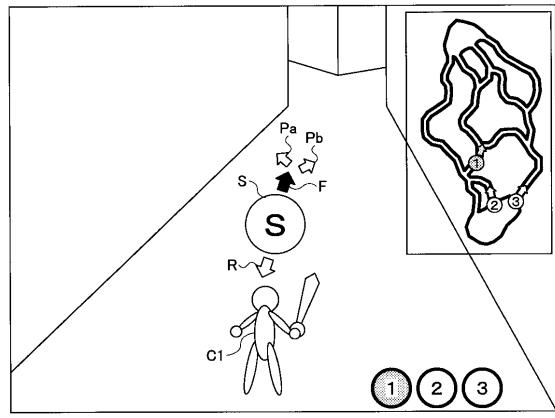
【図8】



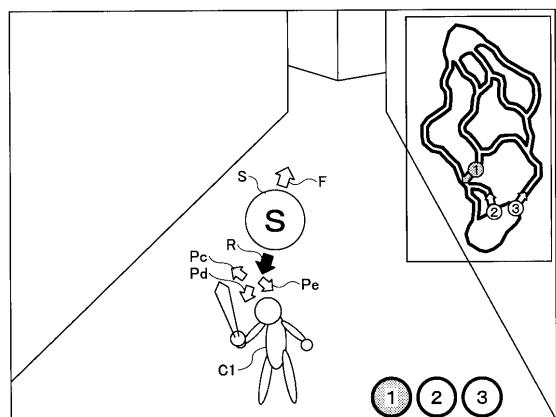
【図9】



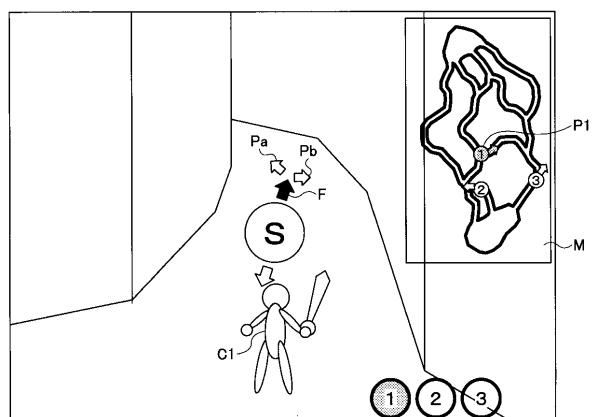
【図10】



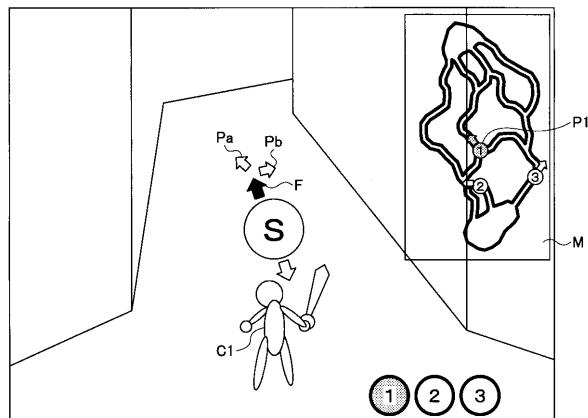
【図11】



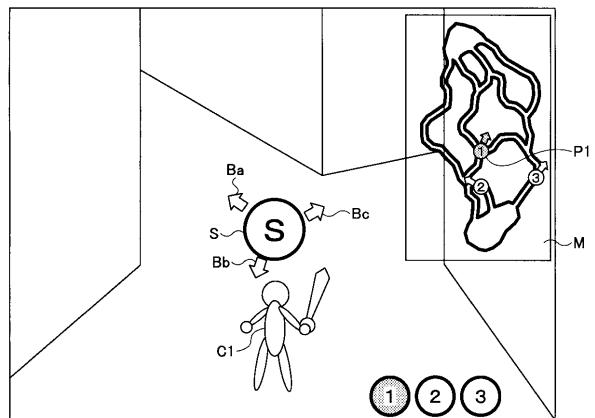
【図12】



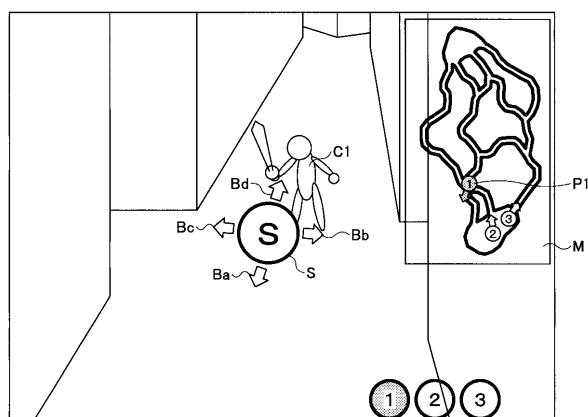
【図13】



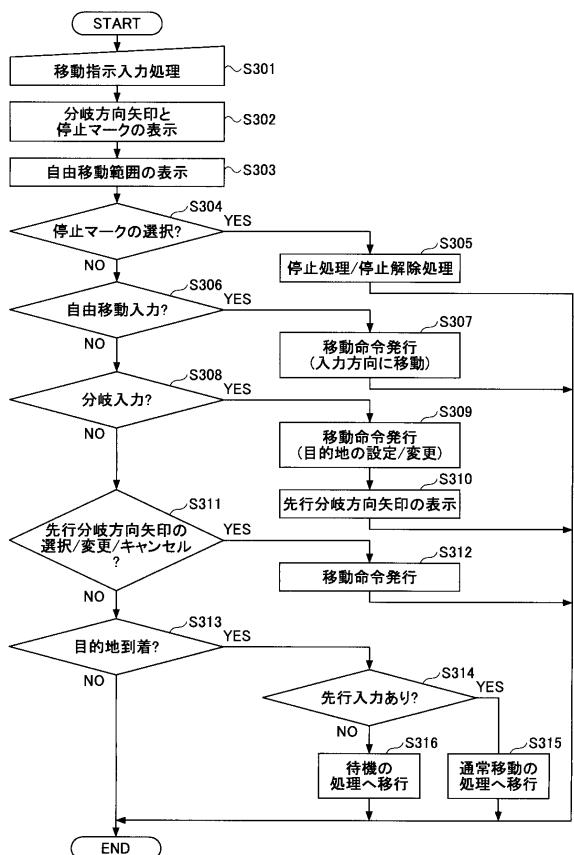
【図14】



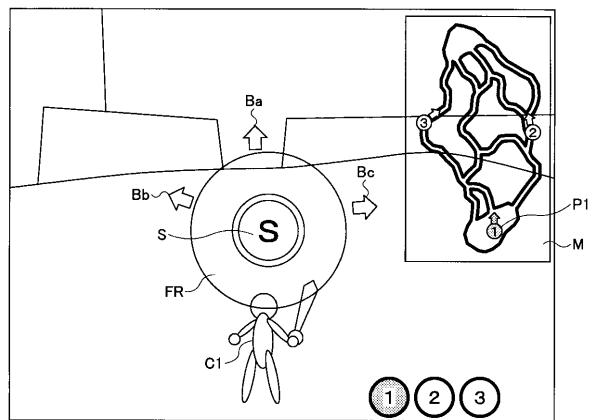
【図15】



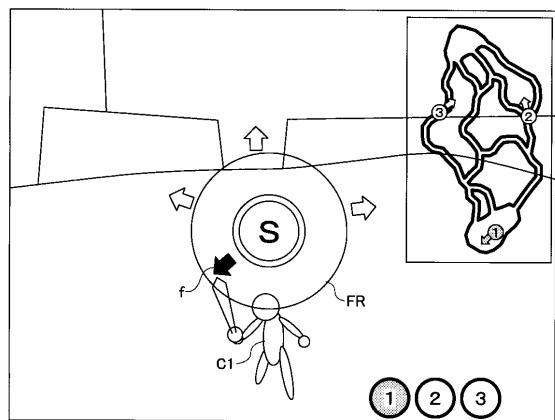
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

