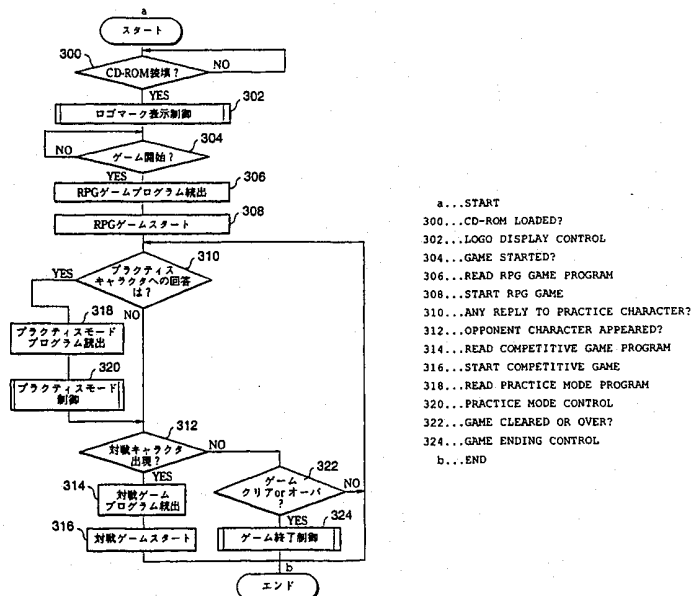




(51) 国際特許分類7 A63F 13/00	A1	(11) 国際公開番号 WO00/54861 (43) 国際公開日 2000年9月21日(21.09.00)
(21) 国際出願番号 PCT/JP00/01666 (22) 国際出願日 2000年3月17日(17.03.00) (30) 優先権データ 特願平11/73326 1999年3月18日(18.03.99) JP (71) 出願人 (米国を除くすべての指定国について) 株式会社 セガ・エンタープライゼス (SEGA ENTERPRISES, LTD.)[JP/J] 〒144-0043 東京都大田区羽田1丁目2番12号 Tokyo, (JP) (72) 発明者 ; および (75) 発明者 / 出願人 (米国についてのみ) 鈴木 裕(SUZUKI, Yuu)[JP/J] 〒144-0043 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社 セガ・エンタープライゼス内 Tokyo, (JP) 宮串英明(MIYAGUSHI, Hideaki)[JP/J] 〒555-0015 大阪府大阪市西区南堀江1丁目1番16号 Osaka, (JP) (74) 代理人 稲葉良幸, 外(INABA, Yoshiyuki et al.) 〒105-0001 東京都港区虎ノ門三丁目5番1号 37森ビル803号室 TMI総合法律事務所 Tokyo, (JP)		(81) 指定国 CN, KR, US, 欧州特許 (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE) 添付公開書類 国際調査報告書

(54)Title: IMAGE PROCESSING DEVICE, ELECTRONIC PLAYING DEVICE, AND STORAGE MEDIUM FOR TV GAME MACHINE

(54)発明の名称 画像処理装置、電子遊戯装置及びテレビゲーム機用記憶媒体



(57) Abstract

A practice mode can be inserted without imparting any feeling of strangeness into an RPG game program to eliminate the difference of the practice mode. Therefore the player does not feel interruption of the game progress and accordingly does not lose the fun. A novel system is constructed so as to teach easily a special skill which has been hard to learn conventionally, so that the player can concentrate himself on the game and can have more fun from the game.

(57)要約

プラクティスモードをPRGゲームプログラムの中に違和感なく挿入することができ、プラクティスモードとの区別をなくすようにしたため、プレーヤーにとってはゲーム進行が途切れるといった感覚を持たせず、趣興がそがれるような不具合を解消できる。また、覚えにくかった特殊な技の伝授を画面上で記憶し易い、新規な伝授システムを構築したため、ゲームの進行に集中することができ、当該ゲームに対する趣興を向上することができる。

PCTに基づいて公開される国際出願のパフレット第一頁に掲載されたPCT加盟国を同定するために使用されるコード(参考情報)

AE	アラブ首長国連邦	DM	ドミニカ	KZ	カザフスタン	RU	ロシア
AG	アンティグア・バーブーダ	DZ	アルジェリア	LC	セントルシア	SD	スーダン
AL	アルバニア	EE	エストニア	LI	リヒテンシュタイン	SE	スウェーデン
AM	アルメニア	ES	スペイン	LK	スリ・ランカ	SG	シンガポール
AT	オーストリア	FI	フィンランド	LR	リベリア	SI	スロヴェニア
AU	オーストラリア	FR	フランス	LS	レソト	SK	スロヴァキア
AZ	アゼルバイジャン	GA	ガボン	LT	リトアニア	SL	シエラ・レオネ
BA	ボスニア・ヘルツェゴビナ	GB	英国	LU	ルクセンブルグ	SN	セネガル
BB	バルバドス	GD	グレナダ	LV	ラトヴィア	SZ	スワジランド
BE	ベルギー	GE	グルジア	MA	モロッコ	TD	チャード
BF	ブルキナ・ファソ	GH	ガーナ	MC	モナコ	TG	トーゴ
BG	ブルガリア	GM	ガンビア	MD	モルドヴァ	TJ	タジキスタン
BJ	ベナン	GN	ギニア	MG	マダガスカル	TM	トルクメニスタン
BR	ブラジル	GR	ギリシャ	MK	マケドニア旧ユーゴスラヴィア共和国	TR	トルコ
BY	ベラルーシ	GW	ギニア・ビサオ	ML	マリ	TT	トリニダード・トバゴ
CA	カナダ	HR	クロアチア	MN	モンゴル	TZ	タンザニア
CF	中央アフリカ	HU	ハンガリー	MR	モーリタニア	UA	ウクライナ
CG	コンゴ	ID	インドネシア	MW	マラウイ	UG	ウガンダ
CH	スイス	IE	アイルランド	MX	メキシコ	US	米国
CI	コートジボワール	IL	イスラエル	MZ	モザンビーク	UZ	ウズベキスタン
CM	カメルーン	IN	インド	NE	ニジェール	VN	ヴェトナム
CN	中国	IS	アイスランド	NL	オランダ	YU	ユーゴスラヴィア
CR	コスタ・リカ	IT	イタリア	NO	ノールウェー	ZA	南アフリカ共和国
CU	キューバ	JP	日本	NZ	ニュー・ジーランド	ZW	ジンバブエ
CY	キプロス	KE	ケニア	PL	ポーランド		
CZ	チェッコ	KG	キルギスタン	PT	ポルトガル		
DE	ドイツ	KP	北朝鮮	RO	ルーマニア		
DK	デンマーク	KR	韓国				

明 細 書

画像処理装置、電子遊戯装置及びテレビゲーム機用記憶媒体

5 技術分野

本発明は、画像処理装置に係わり、特に、テレビゲーム装置用のプログラムを実行する画像処理装置に関するものである。

背景技術

- 10 近年、ゲーム装置、特に家庭用テレビゲーム機用ゲームプログラムとして多数のシミュレーションゲームが提供されてきている。このシミュレーションゲームとは、ゲームに登場する人物同士の格闘や、車の運転競技などアクション遊戯を体験しながら、ゲームの優劣を他人或いはコンピュータと競うことを目的とするものである。特に格闘技のためのシミュレーションゲームにおいては、遊戯者は
- 15 ゲーム機本体に操作信号を与えるためのコントローラに設けてある複数のキーを操作して格闘技に登場する人物等のキャラクタの挙動を制御することができる。

人物などのキャラクタの挙動は多彩であり、遊戯者が複数のキーの操作を組み合わせることによって特殊な格闘技をゲームに登場する表示体を与えることができる。通常、このような特殊なキー操作には、熟練を要するため、既述のシミュレーションゲームには、「プラクティスモード」と呼ばれる、いわゆるキー操作を練習する場面が用意されている。遊戯者は、自身の要望に応じて、アクションゲームが始まる前或いはその途中にこのモードに入ることができる。

- 20 このプラクティスモードでは、画面に操作すべきキーの種類とそれを押すなどする操作の順番がウィンドウの形で表示される。遊戯者は表示された順番にキー
- 25 を押すことによってキャラクタ等の表示体は対応する特殊技を繰り出す。表示さ

2

れたキー操作に対応したキー操作ができない場合には、表示体は目的とする特殊技を繰り出すことができない。遊戯者はこの特殊技を表示体が繰り出すことができるようになるまでキー操作を練習することができる。

ある程度練習を積んだ遊戯者はこのプラクティスモードを終了し、アクション

- 5 ゲームの場面を始めるかあるいはこれに復帰する。

また、ロールプレイングゲームと呼ばれる特定のストーリーに沿って展開するゲームにおいても、シミュレーションゲームの要素が採り入れられている。この種のゲームでは、ストーリーが展開する途中で既述のシミュレーションのモードが出現する。この種のゲームにおいても、遊戯者はプラクティスモードに入って既

- 10 述の特殊技のためのキー操作を練習することができる。

このゲームプログラムは、ストーリーが展開する途中で、格闘や対戦等のシミュレーションの部分を展開させると、ストーリーの進行がシミュレーションの場面が終了するまで留保される。

ここで、ストーリーとは、例えば小説のように、一定のコンセプトの下で展開さ

- 15 れるシナリオであると理解して良い。

既述の従来のゲーム用画像処理装置では、次の問題がある。既述のようにゲーム画面には特殊技を表示体が繰り出すためのキー操作の態様が、操作するキーのシンボルとその順番の形で表示される。

しかしながら、このようなキーのシンボルの配列を遊戯者がプラクティスモー

- 20 ドが終了した後において記憶するのはそうたやすいことではない。

また、既述のロールプレイングゲームにおいては、遊戯者はプラクティスモードに入ってキー操作にある程度馴れる必要があるが、ストーリー性のあるゲームの途中で従来のプラクティスモードに入るとストーリーの展開が一時的に停止されるので、遊戯者にはストレスが発生したり、遊戯者の興味を削いでしまう問題が

- 25 ある。

本発明は、遊戯者が記憶しやすいキー操作を伝授するための新規なキー操作の伝授システムを備えた画像処理装置を提供することを目的とする。

- また、ロールプレイングゲームにおいて、キー操作を練習する場面を遊戯者が選択してもストーリーが停止したようなストレスを遊戯者になるべく与えないようにした画像処理装置を提供することを目的とする。また、この画像処理装置を備えた電子遊戯装置及び上記を達成可能なプログラムが記録された記憶媒体を得ることが目的である。

発明の開示

- 10 本発明は、遊戯者のキー操作に応じて表示体に特殊動作を与えることができるようにした画像処理動作を実現する画像処理手段を有する画像処理装置において、この画像処理手段は、画像表示手段や音声出力手段などの出力手段に遊戯者にキー操作を促すセリフであって、前記表示体の特殊動作に対応したセリフを前記画像処理手段に出力するためのセリフ処理手段を有することを特徴としている。セリフは文字や画像の形で画面に表示されるか、これとは別に、或いはこれとともに音声の形で出力されても良い。

キー操作によって表示体に特殊動作を与える場合、熟練者と初心者とは、その操作の仕方に大きな違いが生じ、ゲームの進行にも影響を及ぼす。

- 特殊動作に対応するキー操作については、マニュアルや所謂攻略本等にその操作手順等が記載されており、初心者はまず特殊動作に対応するキーの位置から覚えなくてはならない。そこで、本発明では、セリフ処理手段によって、出力手段に特殊動作に対応したキー操作をセリフ形式で教えるようにしている。

- すなわち、セリフ形式を用いることにより、ゲームの進行に則した状態で操作手順を習得することができる。これにより、遊戯者には、ストーリーが停止したようなストレスを与えることがない。

また、上記発明の実施態様として、前記画像処理手段としての認識手段によって前記遊戯者のキー操作を認識し、この遊戯者のキー操作が前記セリフ処理手段における表示体の動きに合致しているか否かを判定する判定手段を設けることにより、遊戯者は自身のキー操作が正しいか否かを確認することができる。すなわち、習得したキー操作手順の熟練度がわかり、遊戯者間で異なる得意な特殊動作等が出るため、ゲームの進行中での適用目的や範囲がバリエーションとして増加し、ゲームの興味を向上することができる。

前記判定手段の判定結果において、遊戯者のキー操作が正しくない、すなわち、本来のキー操作と合致していない場合には、再セリフ処理手段において、例えば、このキー操作の訓練を繰り返すことや、キー操作の修正アドバイスといった、再セリフを表示手段に表示するようにしており、キー操作を熟練度を認識することができる。

一方、合致している場合には、前記再セリフ処理手段において、そのキー操作に対する称賛のセリフ等、キー操作を肯定するセリフを表示手段に表示することにより、遊戯者に安心感や優越感を与えることができる。

ここで、合致しているか否か、並びに操作される複数のキーと、動作との関係を示す表示をサブ画面に表示してもよく、このサブ画面への表示により、遊戯者は当該キーと動作との対応を覚えていなくても、マニュアルや攻略本等を見ずに、キー操作を行うことができる。また、サブ画面に表示することで、ゲーム表示画面内にキーシンボル等の表示がなされて、ゲームの興味を阻害するといったことを防止することができる。

なお、このサブ画面へ上記のような表示を行うときの実施態様として、最初から表示せず、判定手段による合致判定が複数回行われても合致しない場合に表示するようにしてもよい。すなわち、遊戯者にはサブ画面など見ずに把握する者もいれば、何度やってもうまくいかない者もいる。

最初からサブ画面に表示させてしまうと、上記遊戯者のレベルの差を軽減し、誰でもが楽しくプレイできるという効果があるものの、必要最小限は、器用な者に優越感を与える必要もある。そこで、最初のうちはサブ画面に何も表示せず、何度やっても合致の判定がもらえない者に限りサブ画面に操作手順等を表示する

5 ようにすれば、上記二律背反の問題を解決することができる。なお、他の態様として、サブ画面表示に代えて、表示されるキー操作の態様が音声で出力され、一方、セリフは文字や画像等の映像として表示されるようにしても良い。

なお、キー操作に一連の複数操作が必要な場合には、その個々のキー操作をセリフ表示すると共に表示体の動きによって表現し、遊戯者この動きイメージとして捉え、キー操作手順を把握していくようにすれば、ゲームの進行に沿う形でキー操作の訓練が可能となる。

10

図面の簡単な説明

図1は、本発明の画像処理装置が適用されたゲーム装置の外観を示す斜視図である。図2は、本実施の形態に係るゲーム装置に接続されるコントローラの正面図である。図3は、本実施の形態に係るゲーム装置又はコントローラに接続可能なメモ리카ードの正面図である。図4は、コントローラにメモ리카ードを装着した状態を示す正面図である。図5は、本実施の形態に係るゲーム装置をモニタに接続し、ゲームを進行しているときのシチュエーションを示す概念図である。

15

20 図6は、本実施の形態に適用されたゲームソフトの進行を示す制御フローチャートである。図7は、図6の制御フローチャートにおけるプラクティスモードサブルーチンを示す制御フローチャートである。

発明を実施する最良の形態

25 図1には、本発明の画像処理装置が適用されたゲーム装置250の本体が示さ

れている。

ゲーム装置 250 の上面には、開閉可能な円形のカバー 252 が中央に設けられ、電源スイッチ 254 と開閉スイッチ 256 が左右に設けられている。カバー 252 は、開閉スイッチ 256 を押下することにより開く構造となっている。

- 5 このカバー 252 が開放状態では、ゲームプログラムが記憶された記憶媒体としての CD-ROM 等をゲーム装置 250 に装着することが可能となっている。なお、記憶媒体はこの他に DVD 等の他の媒体であつてもよい。インターネット、パソコン通信上のサーバ等の通信媒体も含む。

ゲーム装置 250 の手前側側面には、4 つのコネクタ 258 が設けられている。

- 10 このコネクタ 258 には、後述するコントローラ 220（図 2 参照）側のコネクタ 240 が接続可能となっており、最大 4 つのコントローラ 220 が接続可能となっている。

図 2 に示される如く、前記コネクタ 258 に接続可能なコントローラ 220 は、表側操作面の中央下部にスタートボタン 222 が設けられている。また、表側側

- 15 面の左側には、方向を指示するためのアナログ方向キー 224 とデジタル方向キー 226 とが設けられている。さらに、表側操作面の右側には、4 つの指示ボタン 228 A、228 B、228 C、228 D が設けられている。

なお、コントローラ 220 の持ち手部 230 L の裏側の操作面には左指示レバー（図示省略）が設けられ、持ち手部 230 R の裏側の操作面には右指示レバー

- 20 （図示諸略）が設けられている。

スタートボタン 222 は、1 回押すことにより単一の指示が入力できるタイプの指示ボタンである。このスタートボタン 222 は、表側操作面の中央下部にもうけられているため、頻繁に押すことが困難であり、ゲームのスタート指示等、主としてゲーム中に押す必要がない指示に用いられる。

- 25 アナログ方向キー 224 は、360° あるゆる方向を指示できる連続的な方向

指示、所謂アナログ方向指示を行い、デジタル方向キー 226 は予め定められた 8 方向だけの離散的な方向指示、所謂デジタル方向指示を行う。アナログ方向キー 224、デジタル方向キー 226 は、表側操作面の左側に設けられ、通常プレーヤーは左手の親指を用いて操作することになる。

- 5 指示ボタン 228A、228B、228C、228D は、1 回押すことにより単一の指示が入力できるタイプの指示ボタンである。これら指示ボタン 228A、228B、228C、228D は、表側の操作面の右側に設けられ、通常プレーヤーは右手の親指を用いて操作することになる。

- 10 図示を省略した左指示レバーと右指示レバーは、手前に引くことにより連続的に変化する指示量を入力することができるものである。左指示レバー及び右指示レバーは、プレーヤーが左右の手でコントローラ 220 を持った場合に親指居合の指、例えば人差し指又は中指により手間側に引くようにして回転操作され、その回転操作角度に応じた連続的に変化する指示量を送出することができる。

- 15 コントローラ 220 の上部には、後述する携帯用ゲーム兼メモ리카ード（以下、単にメモ리카ードという、図 3 参照）200 を装填するためのスロット 234 が設けられている。スロット 234 は、上下 2 段構造とされており、それぞれに前記メモ리카ードを装着することができる（図 4 参照）。

コントローラ 220 の表側操作面の上部には、窓 236 が開口しており、上側に装着したメモ리카ード 200 の一部を目視することが可能である。

- 20 コントローラ 220 の接続ケーブル 238 は、左右の持ち手部 230L、230R の間からプレーヤー側に突出している。この接続ケーブル 238 の先端には、前記ゲーム装置 250 のコネクタ 258 に接続するためのコネクタ 240 が設けられている。

- 25 図 3 に示される如く、メモ리카ード 200 は、ケース 202 の表面上部に小型の LCD（液晶表示）204 が設けられ、LCD 204 の下部には、操作ボタン

206が設けられている。操作ボタン206として、方向キー206X、指示ボタン206A、206B、206C、206Dが設けられている。

ケース200の上端、すなわちLCD204の上部には接続コネクタ210、212が設けられており、通常は蓋体208へ隠されている。ここで、メモリカード200の単独使用時には、接続コネクタ210、212雌雄が対となっており、蓋体208を取り外すことにより、別のメモリカード200を接続することができる。

また、メモリカード200のケース202の両側面には、ガイド溝214が設けられている。これにより、コントローラ220やゲーム装置250のスロット234への挿入が円滑に行われる。図4には、コントローラ220への装着状態が示されている。本実施の形態におけるゲームでは、この状態で使用されることを推奨し、窓2236から露出するLCD204をサブ画面として適用する。

メモリカード200のケース202の両側面には指摘み216が設けられ、指摘み216で把持して引っ張ることにより、メモリカード200を着脱させることができる。

図5には、本実施の形態のゲーム装置250と家庭用テレビモニタ280（以下、単にモニタ280という）とが接続された状態の概念図が示されている。

モニタ280には、ゲーム装置に装填されたCD-ROMにプログラムされたゲームソフトの一場面が表示されている。

本実施の形態で適用されるゲームでは、所謂RPG（ロールプレイングゲーム）ゲームと対戦ゲームとが混在しており、その内容は、所定のキャラクタ（主人公）が、所定のストーリーに沿ってゲームが進んでいく途中で、出くわす様々なキャラクタ（対戦相手）と闘い、勝利することで主人公キャラクタにとって有利な条件（例えば、ライフポイント等）を取得し、最終目的を達成するものである。

このゲームソフトでは、所謂プラクティスモード（対戦キャラクタと対戦する

ときの技を出すためのキー操作手順の練習モード)を備えている。このプラクティスモードは、ストーリー画面上において、主人公キャラクターがRPGゲームにおけるシチュエーションの一部に組み込まれたプラクティスキャラクターとの出会いによって作動するようになっている。

- 5 すなわち、ゲームの進行と同等の状況下でプラクティスモードが実行可能となる。

より具体的には、前記モニタ280に示される如く、主人公キャラクター282がプラクティスキャラクター284と出会い、所定の会話を行い、最終的に問いただしてくる技の伝授を受けるか否かの質問(モニタ282にYES/NOの表示)

- 10 に対して、YESを選択した時点でプラクティスモードとなる。

このプラクティスモードでは、モニタ280にプラクティスキャラクター284のセリフが表示され(当然音声出力併用も可能)、このセリフの中でキー操作の手順を説明し、かつプラクティスキャラクター284の動作が表示されるようになっている。例えば、図5のセリフは、「前に2歩出てパンチとキックを続けて出

- 15 せ!!」となっており、その意味は、「前に2歩出て」が予めマニュアルで定められているデジタル方向キー226の「前ボタンを2回押せ」を示し、「パンチとキックを続けて出せ」が予めマニュアルで定められている「パンチボタン(ここでは指示ボタン228A)とキックボタン(ここでは指示ボタン228D)を続けて押せ」示しており、これに応じて操作することにより、主人公キャラクター282を動作させることができる。また、この主人公キャラクター282の動作に応じて、伝授すべき技と合致しているか否かの判断も行えるようになっている。

すなわち、合致していれば主人公キャラクター282に対して、称賛のセリフを表示し、合致していなければ、その旨のセリフと共にどこが悪かったかの修正セリフを表示するようになっている。

- 25 なお、このプラクティスモードでの背景画像はRPGゲームと同等となってい

るため、プレーヤは、RPGゲームを続けている感覚でプラクティスモードを進行することができる。

5 なお、本実施の形態では、前記メモリカード200のLCD204に伝授すべき技を繰り出すための操作キーの操作手順が表示されるようになっている。すなわち、このLCD204の表示内容が、それぞれの状況に適したヘルプ画面として利用されている。このため、プレーヤはその都度、マニュアル本や攻略本等を見ずに、使用操作キー並びに操作手順を認識することができる。

以下に本実施の形態の作用を図6及び図7のフローチャートに従い説明する。

図6には、ゲーム全体の流れを示す制御フローチャートが示されている。

10 ステップ300では、本実施の形態で説明するゲームソフトであるCD-ROMが装填されたか否かが判断され、肯定判定されると、ステップ302へ移行して、CD-ROMのデータの読取を開始し、最初にロゴマークの表示制御を行う。

このロゴマーク表示制御が終了すると、ステップ302からステップ304へ移行し、ゲーム開始のためのスタートボタン222が操作されたか否かが判断される。ステップ304で肯定判定されると、ステップ306へ移行し、本ゲームの基本となるRPGゲームプログラムを読出し、次いでステップ308でこのRPGゲームをスタートさせる。これにより、ゲームの進行が開始され、プレーヤはコントローラ220の各種操作ボタンを操作して、遊戯を行うことができる。なお、このゲーム開始は、現在までのゲーム経過状態を記録している場合は、この記録を読み出し前回の遊戯の終了時点から再開することも可能である。

20 RPGゲームが進行していくうちに、画面にはプラクティスキャラクタ284が出現し、特殊動作の技の伝授を行うための場面が存在する。

このとき、プラクティスキャラクタ284の様々なセリフ（例えば、この時点で伝授する技の内容やその効果等）が音声と表示との併用で出力され、最終的に
25 当該技の伝授を受けるか否か（Yes/No）と問い出してくる（ステップ31

0)。これと同時に、モニタ280の画面上には、「Y e s / N o」の文字が表示される、プレーヤは、コントローラ220のアナログ方向キー224の左右側の操作して選択し、指示ボタン228A、228B、228C、228Dの何れかを操作することにより、Y e s 又はN o を決定する。

- 5 ここで、N o、すなわち技の伝授は不要を選択した場合には、ゲーム進行が続行するべく、ステップ312へ移行する。

ステップ312では、RPGゲームの進行中に対戦キャラクタと出くわす場面がある。この対戦キャラクタが出現すると、ステップ312からステップ314へ移行して対戦ゲームプログラムが読み出され、次いでステップ316で対戦ゲームがスタートする。

10

この対戦ゲームでは、実際に主人公キャラクタが対戦キャラクタと対戦するべく、コントローラ220の各種操作ボタンを操作して、技を繰り出し闘う。この闘いに応じて、それぞれの持っているライフパワーが減少していき、先にライフパワーがなくなった方が負けとなる。

15

このような対戦では、通常のパンチやキック等の技の他に特殊な技（例えば、トルネードキック等）を使用すると、前記ライフパワーを大幅に減らすことができ、有利となる。ステップ316での対戦ゲームに決着がつくと、ステップ310へ戻る。

20

次に、ステップ310でY e s を選択すると、ステップ318へ移行し、プラクティスモードプログラムが読み出される。次いでステップ320でプラクティスモード制御が実行される。このプラクティスモードについては、図7を用い後述する。

25

ステップ320のプラクティスモードの終了、或いはステップ310でのN o の選択でステップ312へ至ったとき、対戦キャラクタが存在しない場合には、ステップ322へ移行して、ゲームクリアかゲームオーバかの判断がなされ、否

定判定の場合にはステップ310へ戻る。また、肯定判定の場合には、ステップ324へ移行して、ゲーム終了のための制御が実行され、処理は終了する。

すなわち、RPGゲームが通常に進行している間は、ステップ310、ステップ312、ステップ322を基本ループとして繰り返し、対戦キャラクターが出現
5 した場合には対戦モードを実行し、プラクティスモードを選択した場合にはプラクティスモードを実行し、最終的には上記基本ループに戻る。

次に、図7に従い、プラクティスモード制御ルーチンを説明する。

プラクティスモードに入ると、プラクティスキャラクターがいろいろと話しかけてくる(ステップ350)。その中には、ゲーム進行には全く関係ない内容も含まれ
10 るが、これはゲームの趣興を向上させる上で重要な要素となっている。

また、このセリフの中に、特殊な技の操作手順が隠されている。例えば、図5のモニタ282に記載されているようなセリフ「前に2歩出てパンチとキックを続けて出せ!!」は、以下の意味が隠されている。

すなわち、「前に2歩出て」は、予めマニュアルで定められているデジタル方向
15 キー226の「前ボタンを2回押せ」を示し、「パンチとキックを続けて出せ」は、予めマニュアルで定められている「パンチボタン(ここでは指示ボタン228A)とキックボタン(ここでは指示ボタン228D)を続けて押せ」示している。

プレーヤは、このセリフを読み(及び聞き取り)、その内容に応じて操作することにより、主人公キャラクター282を動作させることができる(ステップ352)。

20 次のステップ354では、この主人公キャラクター282の動作を解析し、次いでステップ356において、伝授すべき技と合致しているか否かの判断を行う。

このステップ356の判断の結果、合致していれば、ステップ358へ移行し、主人公キャラクター282に対して、称賛のセリフを表示する。次いでステップ360でプラクティスモードを継続するか否かの判断を促し、継続する場合にはス

25 テップ350へ戻る。また継続しない場合には図6のルーチンへリターンする。

一方、ステップ356において、合致していないと判定された場合には、ステップ356からステップ362へ移行して、NGである旨のセリフと共にどこが悪かったかの修正セリフを表示する。次いでステップ364では、プラクティスモードを継続するか否かの判断を促し、継続する場合にはステップ352へ戻る。

5 また継続しない場合には図6のルーチンへリターンする。

このように、RPGゲームの進行中に、そのシチュエーションと同等の次元でプラクティスモードを実行することができ、また、このプラクティスモードでの背景画像はRPGゲームと同等となっているため、プレーヤは、RPGゲームを続けている感覚でプラクティスモードを進行することができる。

10 このように、本実施の形態では、RPGゲームプログラム、対戦ゲームプログラムとの組み合わせで作成されたゲームソフトにおける、プラクティスモードを、上記PRGゲームプログラムの中に違和感なく挿入することができ、プラクティスモードとの区別をなくすようにしたため、プレーヤにとってはゲーム進行が途切れるといった感覚を持たせず、趣興がそがれるような不具合を解消することが
15 できる。

また、従来、攻略本等と照らし合わせて操作するといった、覚えにくかった特殊な技の伝授を画面上で記憶し易い、新規な伝授システムを構築したため、ゲームの進行に集中することができ、当該ゲームに対する趣興を向上することができる。

20 なお、本実施の形態では、モニタ282に表示されるセリフによって技を下すためのキー操作の伝授を行ったが、併せて、メモ리카ード200のLCD204に操作キーとその操作手順を表示するようにしてもよい。

このLCD204への表示する方法としては、プラクティスモードに入った時点で直ちに表示するようにしてもよいし、判定結果のNGが予め設定した回数を
25 超えた時点から表示するようにしてもよい。これは、プレーヤによっては、せつ

- かくのモニタ 280 への動作に準じた伝授を楽しみたいのに、LCD 204 をツイ見てしまい。興味を削がれることがあるため、最初の内は LCD 204 への表示をやめておく。しかし、未熟練者や不器用なプレーヤにとっては、画面上の動作とキー操作との関連を誤解してしまい、何度やってもうまくいかない場合がある。これでは、ゲームの進行の妨げにもなるし、プレーヤの興味も削がれる。そこで、何度か NG を出してしまったプレーヤに限り LCD 204 にキー操作手順等を表示してやることにより、熟練者や未熟練者、器用、不器用と問わず、それなりにゲームを楽しむことができる。

- なお、LCD 204 の表示のさらなる態様として、主人公キャラクタのライフポイント等に応じた表示を行っても良い。すなわち、ライフポイントが多いときは、1～2 度対戦キャラクタと闘ってもゲームオーバーにはならないため、技の伝授を困難とする (LCD 204 への未表示)。一方、ライフポイントが少ないときは、1 回の対戦キャラクタとの闘いで、ゲームオーバーになり得るため、技の伝授を容易とする (LCD 204 への表示)。さらに、予め初期設定モードで設定しておいてもよい。

産業上の利用性

- 以上説明した如く本発明は、遊戯者が記憶しやすいキー操作を伝授するための新規なキー操作の伝授システムであり、ロールプレイングゲームにおいて、キー操作を練習する場面を遊戯者が選択してもストーリーが停止したようなストレスを遊戯者になるべく与えることがない、という効果を有する。

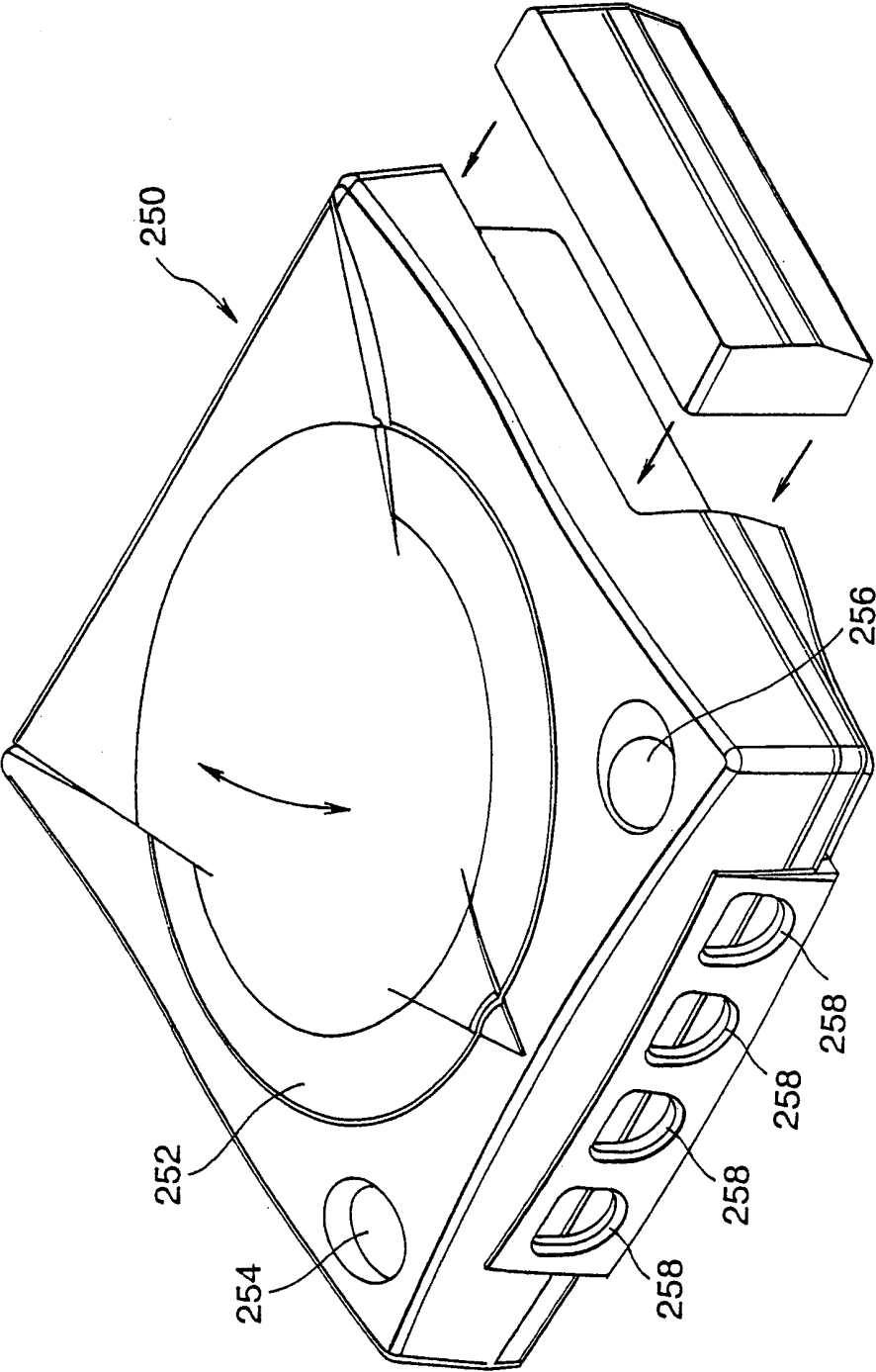
請求の範囲

1. 遊戯者のキー操作に応じて表示体に特殊動作を与えることができるようにした画像処理動作を実現する画像処理手段を有する画像処理装置において、この画像処理手段は、出力手段に遊戯者に対してキー操作を促すための前記表示体の動作に関するセリフであって、前記表示体の特殊動作に対応したセリフを出力するためのセリフ処理手段を有する画像処理装置。
- 5 2. 前記画像処理手段は、前記遊戯者のキー操作を認識する認識手段と、この遊戯者のキー操作が前記セリフ処理手段による表示体の動きに合致しているか否かを判定する判定手段と、をさらに有することを特徴とする請求項1記載の画像処理装置。
- 10 3. 前記判定手段の判定結果が合致していない場合に、前記特殊動作に対応した修正アドバイス等の再セリフを前記出力手段に出力するための再セリフ処理手段をさらに有することを特徴とする請求項2記載の画像処理装置。
4. 前記判定手段による合致しているか否かの判定結果に応じて、前記画像処理手段は、操作されるべき複数のキーのシンボルをサブ画面に表示する、ことを特徴とする請求項1乃至請求項3の何れか1項記載の画像処理装置。
- 15 5. 前記合致判定が、複数の回数行われても合致が肯定されない場合に、前記サブ画面表示が実行される請求項4記載の画像処理装置。
6. 前記表示体の特殊動作を実現するためのキー操作に、一連の複数操作が必要な場合には、その個々のキー操作をセリフ出力すると共に表示体の動きによって表現する、ことを特徴とする請求項1乃至請求項5の何れか1項記載の画像処理装置。
- 20 7. 前記請求項1乃至請求項6の何れか1項記載の画像処理装置を備えた電子遊戯装置。
- 25 8. 前記請求項1乃至請求項6の何れか1項記載の画像処理手段を実行するプロ

グラムが記録されたテレビゲーム用記憶媒体。

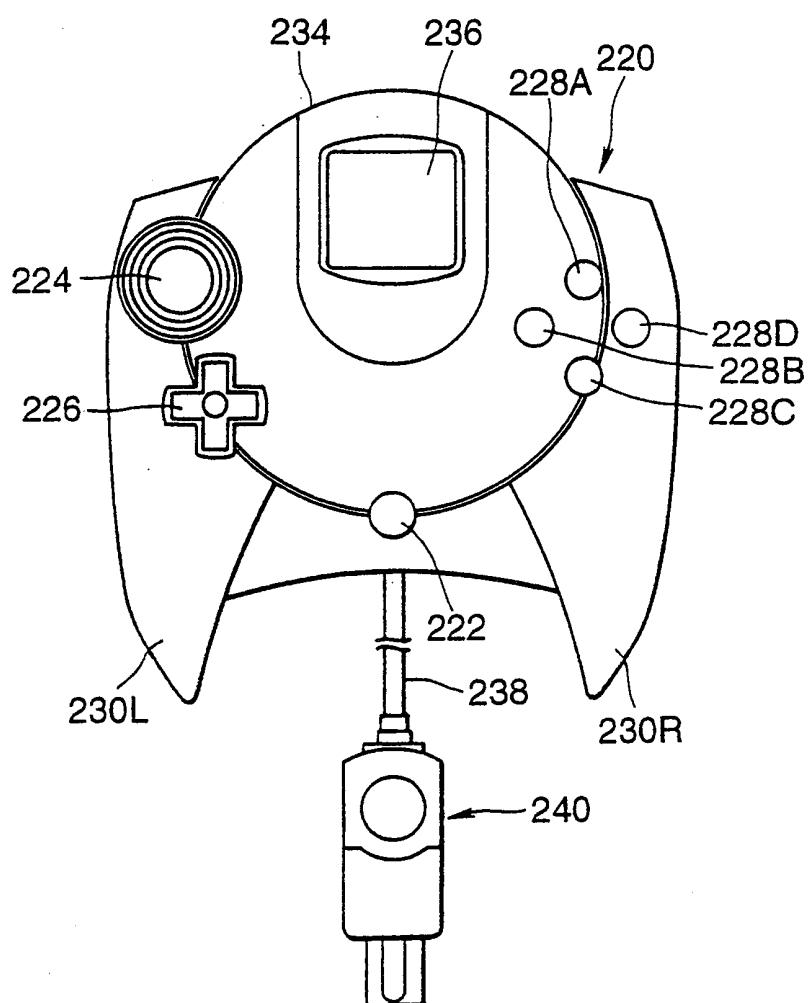
図 1

1/7



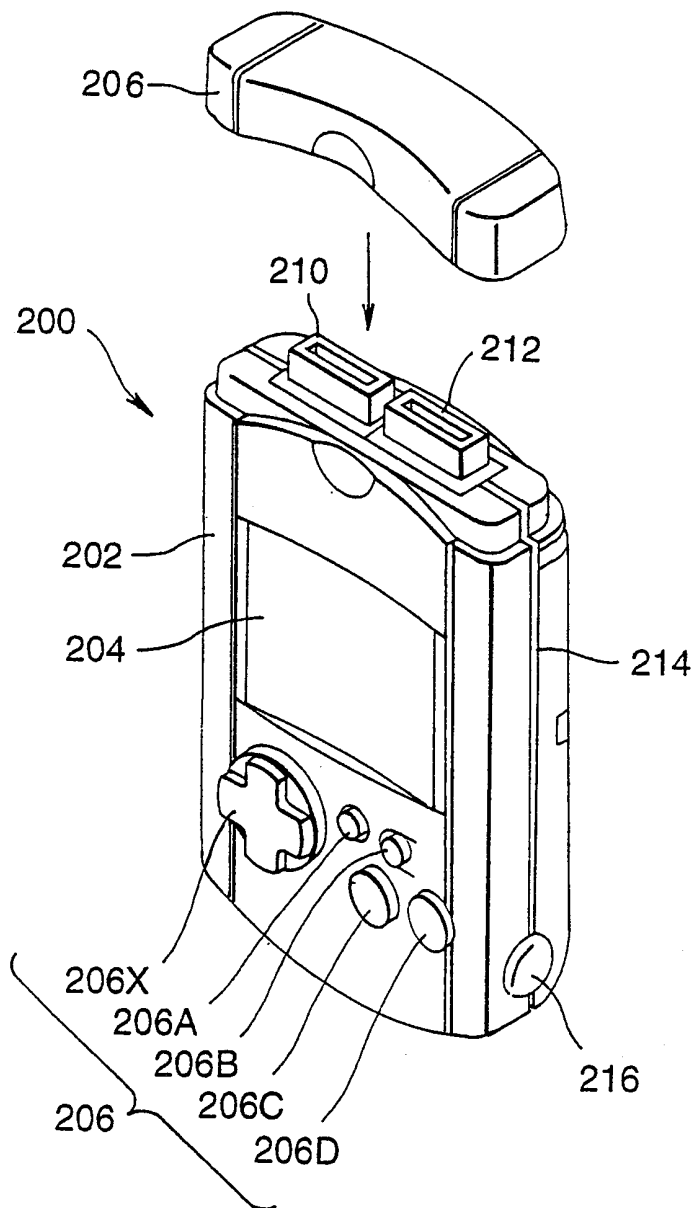
2/7

2



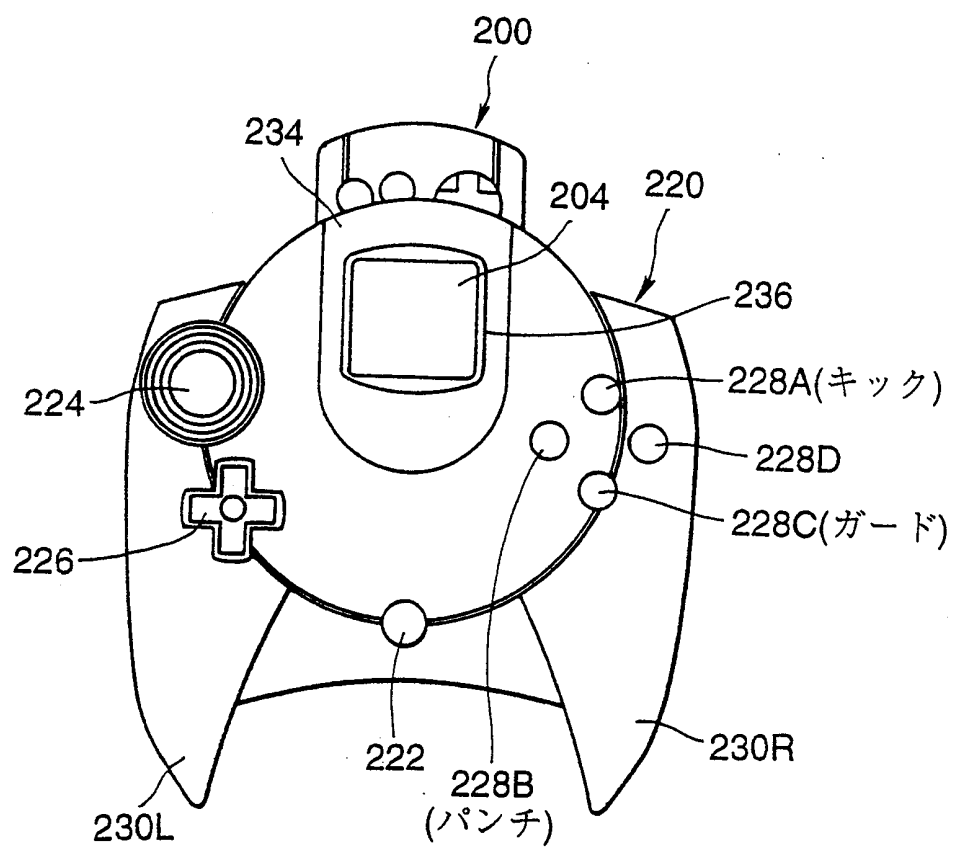
3/7

3



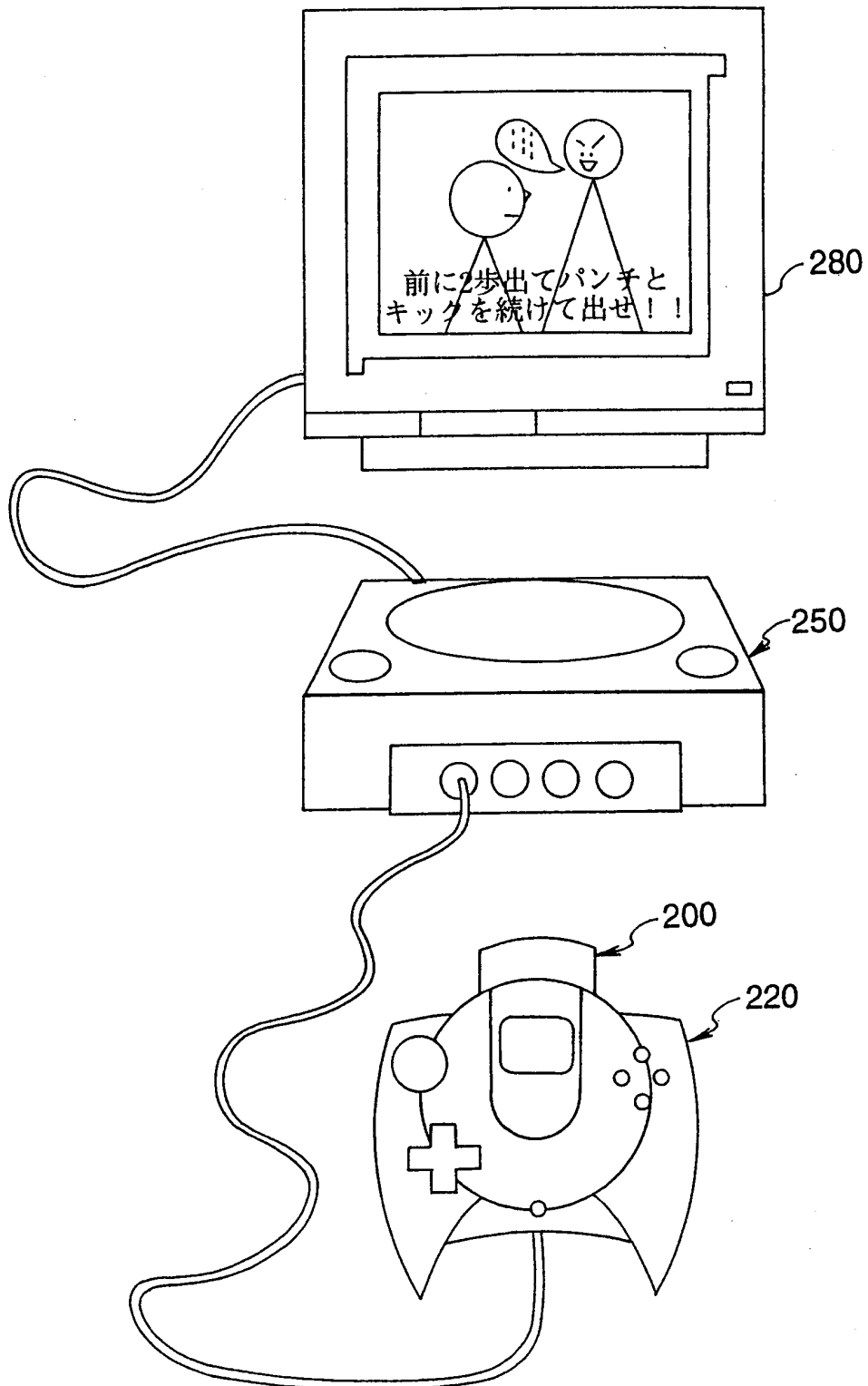
4/7

図 4



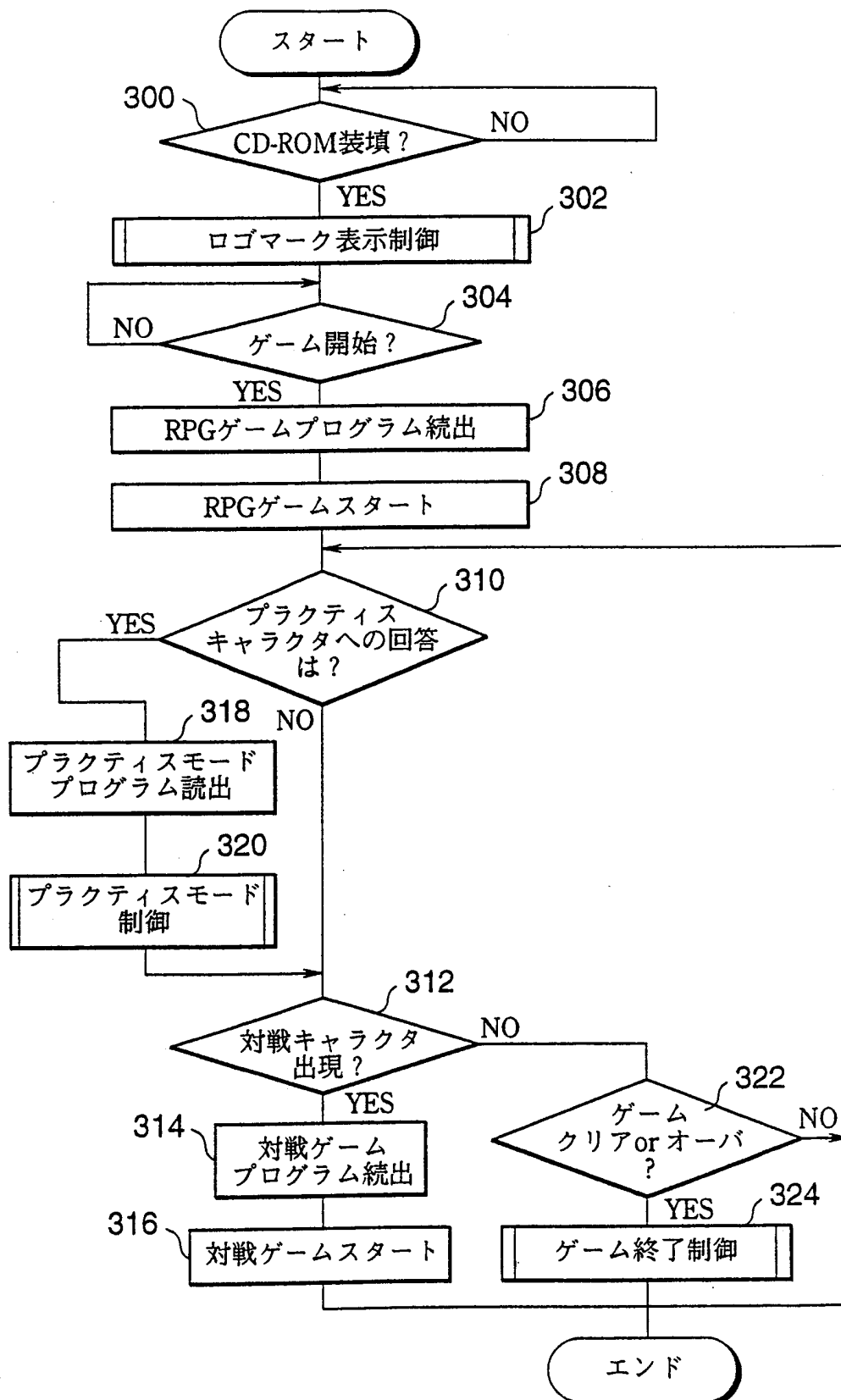
5/7

図 5



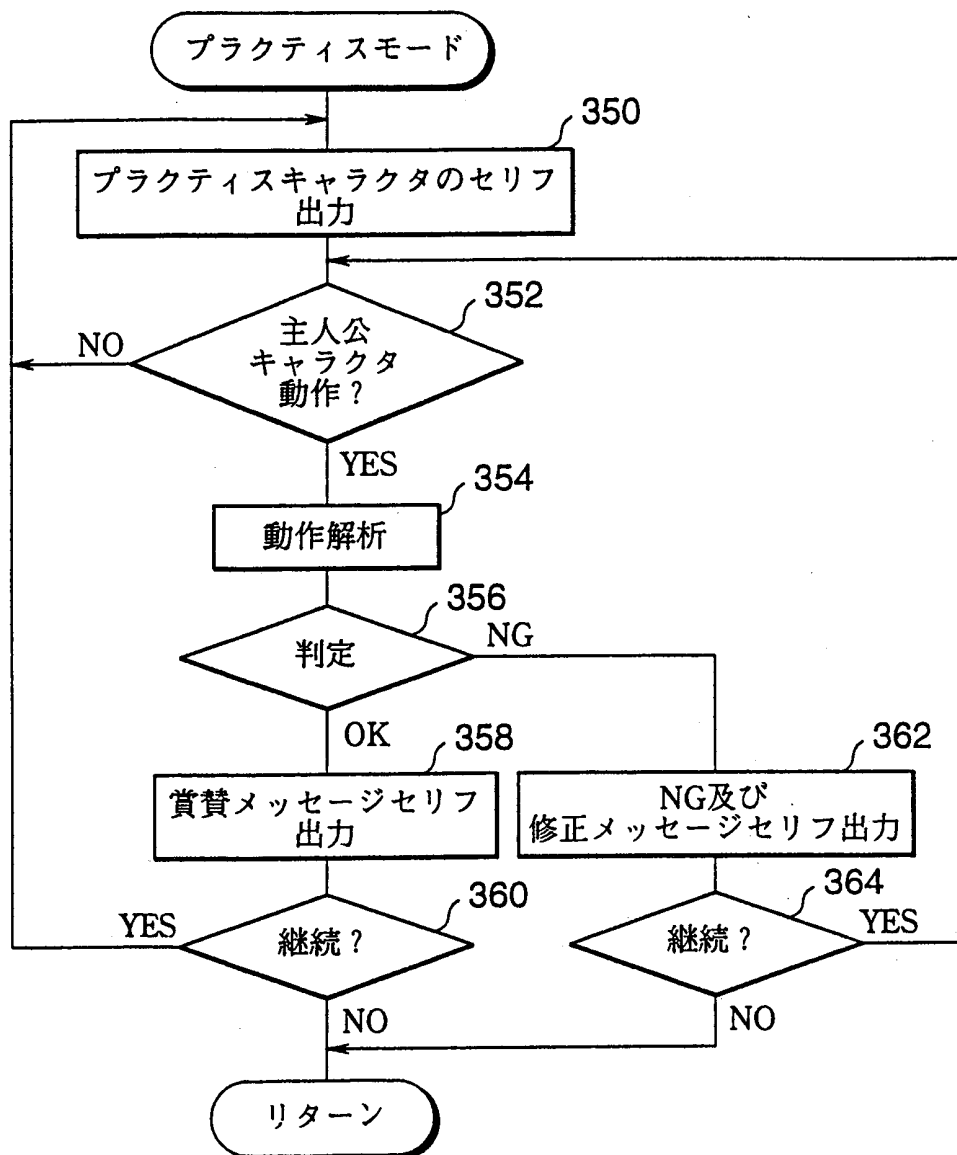
6/7

図 6



7/7

図 7



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP00/01666

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F13/00-13/12, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2000
 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2000 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2000

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP, 10-295935, A (Nintendo Co., Ltd.), 10 November, 1998 (10.11.98), Par. No. [0027] - [0030], [0053]; Figs. 9 to 14	1, 6-8
Y	Par. No. [0027] - [0030], [0053]; Figs. 9 to 14	2-4
A	Par. No. [0027] - [0030], [0053]; Figs. 9 to 14 & DE, 19818492, A1	5
Y	WO, 97/32642, A1 (Namco Ltd.), 12 September, 1997 (12.09.97), Full text; Figs. 1A-7C & CN, 1181713, A	2-3, 6
Y	US, 5393072, A (Robert M. Best), 28 February, 1995 (28.02.95), Full text; Figs. 1 to 12 & JP, 5-293252, A Full text; Figs. 1 to 7	4
X	E. Hirasawa, "GAME MUSIC FUN CLUB:1 on 1" DTM MAGAZINE, Vol. 6, No. 1, (Japan) Kabushiki Kaisha Terashima Joho Kikaku, (01.01.99) pp. 92-93	1, 7-8

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search 09 May, 2000 (09.05.00)	Date of mailing of the international search report 23 May, 2000 (23.05.00)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No. —

PCT/JP00/01666

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	pp. 92-93 pp. 92-93	2-4, 6 5

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F13/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F13/00-13/12, A63F9/24.

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2000年
 日本国登録実用新案公報 1994-2000年
 日本国実用新案登録公報 1996-2000年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	J P, 10-295935, A (任天堂株式会社) 10. 11月. 1998 (10. 11. 98) 段落番号【0027】-【0030】、【0053】、 第9-14図	1, 6-8
Y	段落番号【0027】-【0030】、【0053】、 第9-14図	2-4
A	段落番号【0027】-【0030】、【0053】、 第9-14図 & DE, 19818492, A1	5

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

09.05.00

国際調査報告の発送日

23.05.00

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)
 郵便番号100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎

2N

9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き). 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	WO, 97/32642, A1 (株式会社 ナムコ) 12. 9月. 1997 (12. 09. 97) 全文, 第1A-7C図 & CN, 1181713, A	2-3, 6
Y	US, 5393072, A (Robert M. Best) 28. 2月. 1995 (28. 02. 95) 全文, 第1-12図 & JP, 5-293252, A 全文, 第1-7図	4
	平沢栄司 「GAME MUSIC FUN CLUB:1 on 1 (ワン・オン・ワン)」 DTM MAGAZINE, 第6巻, 第1号, (日) 株式会社寺島情報企画, (01. 01. 99)	
X	p. 92-93	1, 7-8
Y	p. 92-93	2-4, 6
A	p. 92-93	5