

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3730237号  
(P3730237)

(45) 発行日 平成17年12月21日(2005.12.21)

(24) 登録日 平成17年10月14日(2005.10.14)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/10

F I

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/10

C

請求項の数 3 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2003-276237 (P2003-276237)  
 (22) 出願日 平成15年7月17日(2003.7.17)  
 (65) 公開番号 特開2005-34499 (P2005-34499A)  
 (43) 公開日 平成17年2月10日(2005.2.10)  
 審査請求日 平成15年8月12日(2003.8.12)

(73) 特許権者 000105637  
 コナミ株式会社  
 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号  
 (74) 代理人 100083138  
 弁理士 相田 伸二  
 (72) 発明者 小島 秀夫  
 東京都港区六本木六丁目10番1号 株式  
 会社コナミコンピュータエンタテインメン  
 トジャパン内  
 (72) 発明者 植原 一充  
 東京都港区六本木六丁目10番1号 株式  
 会社コナミコンピュータエンタテインメン  
 トジャパン内

審査官 松川 直樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、及びゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレーヤの操作を入力自在な入力部と、ゲームプログラムの情報を格納し得るメモリ部と、前記ゲームプログラムに基づき表示画像を演算する演算部と、前記表示画像を画像表示装置に出力する画像出力部と、を備えたコンピュータを、ムービー画像データに基づくムービー画像を前記画像表示装置を介して再生処理する手段として機能させるための前記ゲームプログラムであって、

前記ムービー画像データは、同一の再生時間でかつ同時進行的な内容の情報を有する、複数のムービー画像データからなり、

前記ゲームプログラムは、更に前記コンピュータを、

前記複数のムービー画像データを前記メモリ部に格納するムービーデータ格納手段、

前記入力部を介した操作入力を検出し得る操作入力検出手段、

前記メモリ部に格納された複数のムービー画像データの内の一つのムービー画像データを選択し、前記画像表示装置に対応するムービー画像を再生処理するムービー管理手段、

前記操作入力検出手段の検出結果に応じて、前記メモリ部に格納された前記複数のムービー画像データより、再生処理するムービー画像データを選択するムービー選択手段、

前記ムービー管理手段による前記ムービー画像の再生処理中に、前記ムービー選択手段により、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像とは異なるムービー画像データが選択された際に、前記再生処理するムービー画像を該選択されたムービー画像に切り替えることで前記画像表示装置に表示される表示画像を変化させるムービー切り替え手

10

20

段、

として機能させるためのプログラムを有し、

更に、前記ゲームプログラムは、前記コンピュータを、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像を、前記ムービー切り替え手段を介して、前記選択されたムービー画像に切り替える際に、前記選択されたムービー画像の再生時間が、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像の再生時間と同じ再生時間となり、かつ前記選択されたムービー画像と前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像が同時進行的な内容の情報となるように切り替え、前記選択されたムービー画像が画像表示装置に再生処理されているムービー画像の続きとなるように切り替え制御する、切り替え制御手段として機能させるためのプログラムを有することを特徴とするゲームプログラム。

10

【請求項2】

前記ムービー画像データは、前記ゲームプログラムの起動時用のムービー画像データを含み、

前記ムービー管理手段は、前記ゲームプログラムの起動時に、前記ゲームプログラムの起動時用のムービー画像データに基づく前記ムービー画像の再生処理を許可するオープニング管理手段を有する、

ことを特徴とする請求項1記載のゲームプログラム。

【請求項3】

プレーヤの操作を入力自在な入力部と、

ゲームプログラムの情報を格納し得るメモリ部と、

前記ゲームプログラムに基づき表示画像を演算する演算部と、

前記表示画像を画像表示装置に出力する画像出力部と、

ムービー画像データに基づくムービー画像を前記画像表示装置を介して再生処理する手段と、を備えるゲーム装置であって、

前記ムービー画像データは、同一の再生時間でかつ同時進行的な内容の情報を有する、複数のムービー画像データからなり、

前記ゲーム装置は、更に、

前記複数のムービー画像データを前記メモリ部に格納するムービーデータ格納手段と

、

前記入力部を介した操作入力を検出し得る操作入力検出手段と、

前記メモリ部に格納された複数のムービー画像データの内の一つのムービー画像データを選択し、前記画像表示装置に対応するムービー画像を再生処理するムービー管理手段と

、

前記操作入力検出手段の検出結果に応じて、前記メモリ部に格納された前記複数のムービー画像データより、再生処理するムービー画像データを選択するムービー選択手段と、

前記ムービー管理手段による前記ムービー画像の再生処理中に、前記ムービー選択手段により、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像とは異なるムービー画像データが選択された際に、前記再生処理するムービー画像を該選択されたムービー画像に切り替えることで前記画像表示装置に表示される表示画像を変化させるムービー切り替え手段と、を備え、

40

更に、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像を、前記ムービー切り替え手段を介して、前記選択されたムービー画像に切り替える際に、前記選択されたムービー画像の再生時間が、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像の再生時間と同じ再生時間となり、かつ前記選択されたムービー画像と前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像が同時進行的な内容の情報となるように切り替え、前記選択されたムービー画像が画像表示装置に再生処理されているムービー画像の続きとなるように切り替え制御する、切り替え制御手段を有する、

ことを特徴とする、ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

50

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、ムービーの再生を行うような場面を有するゲームプログラムに係り、詳しくは、ムービーの再生中にプレイヤーの操作入力に応じて表示画面が変化し得るゲームプログラムに関する。

## 【0002】

なお、本明細書において、「ゲームソフトウェア」とは、プログラムそれ自体及び必要に応じて該プログラムに付随して関連づけられた各種のデータを含む概念である。しかし、「ゲームソフトウェア」は必ずしもデータと関連づけられている必要はないが、プログラムは必ず有している。また、「この関連づけられた各種のデータ」は、プログラムと共にROMディスクなどのメモリ手段に格納されていてもよく、更には外部のメモリ手段にインターネットなどの通信媒介手段を介して読み出し自在に格納されていてもよい。

10

## 【背景技術】

## 【0003】

従来、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、アクションゲームなどの様々なゲームにおいて、例えばゲームソフトウェアを起動した直後、ストーリー進行上の重要な場面などを条件として、それら条件が満たされた場合に、あらかじめ用意された綺麗な画像データを連続的に動画としてディスプレイ上に表示する、いわゆるムービーの再生処理を行って、趣向を増すことが行われている。

## 【0004】

20

なお、関連する技術としては、特許文献1に開示されたものが知られている。

## 【0005】

【特許文献1】特開平11-195135号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

しかしながら、上述したようなムービー処理においては、データとして当該ゲームソフトウェアから読み出されたものが、上述のように条件が満たされた際に画像として生成されてディスプレイにそのまま出力されるだけであり、プレイヤーは、そのムービーが終了するまで何も行わずに見ているだけか、或いはムービー終了の要求を操作し得るものにあつては最後まで見ずに終了してしまうこともあり、趣向を損なう虞があった。特に上述したようなゲームソフトウェアを起動した直後の、いわゆるオープニングムービーにおいては、当該ゲームソフトウェアを起動する毎に同じムービーが表示されるため、更に趣向を損なう虞があった。

30

## 【0007】

そこで本発明は、ムービー再生中における表示画像を操作入力に応じて変化させることが可能なゲームプログラム及びゲーム装置を提供することを目的とするものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

40

請求項1に係る発明は、プレイヤーの操作を入力自在な入力部(14)と、ゲームプログラム(GSW)の情報を格納し得るメモリ部(5)と、前記ゲームプログラム(GSW)に基づき表示画像(60)を演算する演算部(2, 8)と、前記表示画像(60)を画像表示装置(11)に出力する画像出力部(8)と、を備えたコンピュータ(1)を、ムービー画像データ(50)に基づくムービー画像(例えば61, 62, 63)を前記画像表示装置(11)を介して再生処理する手段として機能させるための前記ゲームプログラム(GSW)であって、

前記ムービー画像データは、同一の再生時間でかつ同時進行的な内容の情報を有する、複数のムービー画像データからなり、

前記ゲームプログラムは、更に前記コンピュータ(1)を、

50

前記複数のムービー画像データを前記メモリ部に格納するムービーデータ格納手段、  
前記入力部を介した操作入力を検出し得る操作入力検出手段、

前記メモリ部に格納された複数のムービー画像データの内の一つのムービー画像データを選択し、前記画像表示装置に対応するムービー画像を再生処理するムービー管理手段(22)、

前記操作入力検出手段の検出結果に応じて、前記メモリ部に格納された前記複数のムービー画像データより、再生処理するムービー画像データを選択するムービー選択手段、

前記ムービー管理手段による前記ムービー画像の再生処理中に、前記ムービー選択手段により、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像とは異なるムービー画像データが選択された際に、前記再生処理するムービー画像を該選択されたムービー画像に切り替えることで前記画像表示装置に表示される表示画像を変化させるムービー切り替え手段、

として機能させるためのプログラムを有し、

更に、前記ゲームプログラムは、前記コンピュータを、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像を、前記ムービー切り替え手段を介して、前記選択されたムービー画像に切り替える際に、前記選択されたムービー画像の再生時間が、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像の再生時間と同じ再生時間となり、かつ前記選択されたムービー画像と前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像が同時進行的な内容の情報となるように切り替え、前記選択されたムービー画像が画像表示装置に再生処理されているムービー画像の続きとなるように切り替え制御する、切り替え制御手段として機能させるためのプログラムを有することを特徴とするゲームプログラム(GSW)にある。

#### 【0009】

請求項2に係る発明は、前記ムービー画像データ(50)は、前記ゲームプログラム(GSW)の起動時用のムービー画像データを含み、

前記ムービー管理手段(22)は、前記ゲームプログラム(GSW)の起動時に、前記ゲームプログラム(GSW)の起動時用のムービー画像データ(50)に基づく前記ムービー画像(例えば61, 62, 63)の再生処理を許可するオープニング管理手段(23)を有する、

ことを特徴とする請求項1記載のゲームプログラム(GSW)にある。

#### 【0010】

請求項3に係る発明は、プレーヤの操作を入力自在な入力部(14)と、

ゲームプログラム(GSW)の情報を格納し得るメモリ部(5)と、

前記ゲームプログラム(GSW)に基づき表示画像(60)を演算する演算部(2, 8)と、

前記表示画像(60)を画像表示装置(11)に出力する画像出力部(8)と、

ムービー画像データに基づくムービー画像を前記画像表示装置を介して再生処理する手段と、を備えるゲーム装置であって、

前記ムービー画像データは、同一の再生時間でかつ同時進行的な内容の情報を有する、複数のムービー画像データからなり、

前記ゲーム装置は、更に、

前記複数のムービー画像データを前記メモリ部に格納するムービーデータ格納手段、

前記入力部(14)を介した操作入力を検出し得る操作入力検出手段(2, 20)と、

前記メモリ部に格納された複数のムービー画像データの内の一つのムービー画像データを選択し、前記画像表示装置に対応するムービー画像を再生処理するムービー管理手段と、

前記操作入力検出手段の検出結果に応じて、前記メモリ部に格納された前記複数のムービー画像データより、再生処理するムービー画像データを選択するムービー選択手段と、

前記ムービー管理手段による前記ムービー画像の再生処理中に、前記ムービー選択手段

10

20

30

40

50

により、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像とは異なるムービー画像データが選択された際に、前記再生処理するムービー画像を該選択されたムービー画像に切り替えることで前記画像表示装置に表示される表示画像を変化させるムービー切り替え手段と、を備え、

更に、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像を、前記ムービー切り替え手段を介して、前記選択されたムービー画像に切り替える際に、前記選択されたムービー画像の再生時間が、前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像の再生時間と同じ再生時間となり、かつ前記選択されたムービー画像と前記画像表示装置に再生処理されているムービー画像が同時進行的な内容の情報となるように切り替え、前記選択されたムービー画像が画像表示装置に再生処理されているムービー画像の続きとなるように切り替

10

え制御する、切り替え制御手段を有する、

ことを特徴とするゲーム装置にある。

#### 【発明の効果】

##### 【0011】

請求項1に係る発明によると、ムービー画像データ(50)に基づくムービー画像(例えば61, 62, 63)を含む表示画像(60)を、操作入力検出手段(20)により検出される入力部(14)を介した操作入力に応じて変化させて生成するので、即ちムービー再生中において、プレイヤーの操作入力に応じて表示画面(60)を変化させることができ、趣向を増したゲームプログラムを提供することができる。

20

##### 【0012】

プレイヤーの操作入力に応じて異なるムービー画像データ(51, 52, 53)が選択された際に、ムービー画像(61, 62, 63)が切替えられて、それによりムービー再生中における表示画像(60)を変化させることができる。

##### 【0013】

請求項2に係る発明によると、ムービー管理手段(22)が、所定条件としてゲームプログラム(GSW)の起動時に、該ゲームプログラム(GSW)の起動時用のムービー画像データ(50)に基づくムービー画像(例えば61, 62, 63)の再生処理を許可するオープニング管理手段(23)を有しているので、いわゆるオープニングムービーの再生中において、プレイヤーの操作入力に応じて表示画面(60)を変化させることができ、更に趣向を増したゲームプログラムを提供することができる。

30

##### 【0014】

なお、上記カッコ内の符号は、図面と対照するためのものであるが、これは、発明の理解を容易にするために使用した全く便宜的なものであり、特許請求の範囲の構成及びその技術的範囲の解釈に何等影響を及ぼすものではない。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

##### 【0015】

<第1の実施の形態> 以下、本発明に係る第1の実施の形態を図に沿って説明する。図1は本発明に係るゲーム機を示すブロック図である。

40

##### 【0016】

図1に示すように、コンピュータの一例である例えば家庭用ゲーム機としてのゲーム機1は、マイクロプロセッサユニットを主体として構成されたCPU(演算部)2を有している。CPU2には、バス3を介して主記憶装置としてのROM4及びRAM(メモリ部)5が接続される。ROM4には、ゲーム機1の全体の動作制御に必要なプログラムとしてのオペレーティングシステムやその実行に必要なデータがあらかじめ記憶されている。

##### 【0017】

RAM5には、例えば光学式記憶媒体としての記憶ディスク6から記憶ディスク読取装置7を介して読取ったゲームソフトウェアGSWや各種データが記録(格納)される。

50

## 【 0 0 1 8 】

また、R A M 5 には、ゲームの進行に必要な各種の情報を一時的に保存するエリアが記憶ディスク 6 から読み込まれたプログラムに従って設定される。さらに、記憶ディスク 6 から読取られ、C P U 2 によって加工された画像データも R A M 5 内に確保された所定のビデオ領域に記憶される。

## 【 0 0 1 9 】

なお、上記ゲーム機 1 に限らず、表示処理専用の R A M を別に設けてもよい。また、記憶ディスク 6 は、ゲームソフトウエア G S W を供給するものとして例えば C D - R O M 、 D V D - R O M 、その他の光学式ディスクなど、何れの記憶ディスクであってもよく、さらに、ゲームソフトウエア G S W を供給するものとして、それ以外にも半導体メモリ、インターネット配信などで供給するものでもよい。

10

## 【 0 0 2 0 】

また、C P U 2 には、バス 3 を介して表現データ出力部としての画像処理装置（演算部、画像出力部）8 および音声処理装置 9 が接続される。画像処理装置 8 は、R A M 5 のビデオ領域から画像データを読取ってフレームメモリ 1 0 上にゲーム画面を描画するとともに、その描画された画像をディスプレイ（画像表示装置）1 1 上に表示させるためのビデオ信号に変換して所定タイミングで出力する。

## 【 0 0 2 1 】

音声処理装置 9 は、記憶ディスク 6 上のサウンドデータを所定のアナログ音声信号に変換してスピーカ 1 2 から出力させる。なお、ディスプレイ 1 1 およびスピーカ 1 2 としては、一般に家庭用のテレビジョン受像機およびそれに付属するスピーカが使用される。

20

## 【 0 0 2 2 】

バス 3 にはインターフェース 1 3 を介してコントローラ（入力部）1 4 および外部メモリ 1 5 が着脱自在に接続される。コントローラ 1 4 には、プレーヤによる操作を受け付けるための十字キー 1 4 a 、押釦スイッチ 1 4 b …、スタート釦 1 4 c などが操作部材として設けられる。

## 【 0 0 2 3 】

コントローラ 1 4 からは操作部材 1 4 a , 1 4 b の操作状態に対応した信号が一定周期（例えば 1 / 6 0 秒）で出力され、C P U 2 はその信号に基づいてコントローラ 1 4 の操作状態を判別する。

30

## 【 0 0 2 4 】

外部メモリ 1 5 は例えば書き換えが可能でかつ記憶保持が可能な半導体素子を有しており、ゲームの進行状態を示すデータなどがプレーヤの指示に応じてそこに記憶される。なお、外部メモリ 1 5 は、例えばインターフェース 1 3 に対して着脱可能な図示しない携帯型ゲーム機を構成する要素として設けられてもよい。

## 【 0 0 2 5 】

なお、本発明に係るゲームソフトウエアを機能させるコンピュータとして、例えば家庭用ゲーム機としてのゲーム機 1 を一例として説明したが、該ゲーム機 1 は、ゲーム専用の装置でなく、一般的な音楽や映像の記録媒体の再生なども可能な装置であってもよく、これに限らず、コンピュータとして、例えばパーソナルコンピュータ、携帯電話機など、ゲームソフトウエアを機能させることのできるものであれば何れのものでもよい。

40

## 【 0 0 2 6 】

ついで、本発明の第 1 の実施の形態に係るゲームソフトウエア G S W の一例について図 2 及び図 3 に沿って説明する。図 2 は第 1 の実施の形態に係るゲームソフトウエア G S W を概略的に示すブロック図、図 3 はゲームソフトウエア G S W により表示される表示画面の一例を示す説明図で、（ a ）は第 1 ムービー画像を表示した表示画像、（ b ）は第 2 ムービー画像を表示した表示画像、（ c ）は第 3 ムービー画像を表示した表示画像である。

## 【 0 0 2 7 】

なお、ゲームソフトウエア G S W は、本来、多くのプログラム（手段）やデータのファイルから構成されているものであるが、図 2 においては、説明の便宜上、本発明に係る主

50

要部分だけを概略的に示し、その他の動作や演算などを機能させる多くのプログラムやデータの図示を省略する。

【0028】

図2に示すように、ゲームソフトウェアG S Wは、操作入力検出プログラム20、ストーリー処理プログラム21、オープニング管理プログラム23を有するムービー管理プログラム22、ムービー選択プログラム32及びムービー生成プログラム31を有する可変表示画像生成プログラム30、第1ムービーデータ51と第2ムービーデータ52と第3ムービーデータ53とを含むムービー画像データ50から構成されてゲーム機1を機能させている。

【0029】

また、ゲームソフトウェアG S Wは、上記各プログラムに基づきC P U 2が機能してそれぞれ生成されるタスクが例えば上記各プログラムが図2中破線で区切って示すように階層構造になっており、不図示のマルチタスクオペレーションシステム(マルチタスクO S)などによってタスク処理が管理されることで、あたかも複数のプログラムが同時に実行されているような形のマルチタスク処理が可能となっている。

【0030】

なお、図2に示すゲームソフトウェアG S Wのタスク管理の階層構造は概念的に示したものであり、実際のゲームソフトウェアG S Wは、その他の図示を省略したプログラムを含め、更に複雑な階層構造によって処理の順位の決定や各種の割り込み処理などが可能となっているが、説明の便宜上、その図示と説明を省略する。また、図2中の各プログラム間を接続して示す矢印は、発明を理解し易くするためのものであり、各プログラム間における情報や演算処理のやり取りがこれら矢印によって限定されるものではない。

【0031】

また、ゲームソフトウェアG S Wの各種のデータは、ゲームソフトウェアG S Wのプログラム機能によって読み出し自在に有している限り、その格納態様は任意であり、本実施の形態のように、ゲームソフトウェアG S Wのプログラムと共に記録ディスク6中に格納するほかに、外部のメモリ手段に格納しておき、ゲームソフトウェアG S W中に設けられた読み出しプログラムによって、インターネットなどの通信媒介手段を介してR A M 5などのメモリにダウンロードするように構成してもよい。

【0032】

また、以下の説明においては、本来、ゲームソフトウェアG S Wの上記各プログラムに基づきC P U 2が演算処理し、それぞれ生成されたタスクによって機能するものであるが、説明の便宜上、それらの作業を省略して「プログラムが機能する」という。

【0033】

ついで、ゲームソフトウェアG S Wの動作を図に沿って説明する。まず、例えばプレーヤがゲーム機1の電源などをO Nすると、該ゲーム機1は、ゲームソフトウェアG S Wが記録されている記録ディスク6の読取りを、記録ディスク読取装置7を介して行い、当該ゲームソフトウェアG S W(例えば不図示のO S、タスク管理プログラムなども含む)をR A M 5に格納する。すると、R A M 5に格納されたゲームソフトウェアG S Wは、R O M 4に格納されている上記オペレーティングシステムによって起動される。

【0034】

つづいて、ムービー管理プログラム22のオープニング管理プログラム23は、当該ゲームソフトウェアG S Wが起動されたことに基づき機能し、いわゆるオープニングムービーとしてのムービー画像の再生処理(以下、単に「ムービー再生」という)を許可する。なお、該オープニング管理プログラム23によるムービー再生の許可は、当該オープニングムービーの再生が終了した際、或いは例えばプレーヤによりコントローラ14のスタート釦14cが押下されたことが操作入力検出プログラム20により検出された際に終了され、つまりムービー再生が終了される。

【0035】

なお、このオープニング管理プログラム23によりムービー再生が許可され、詳しくは

10

20

30

40

50

後述するようにオープニングムービーが再生されている間において、例えばゲームソフトウェア G S W が記録された記録ディスク 6 から記録ディスク読取装置 7 を介してゲーム本来に必要な情報（例えばストーリーに関する情報など）の読取りを行うなどしてもよく、つまり他の処理を同時に（マルチタスク処理で）行うようにしてもよい。

【 0 0 3 6 】

また、本実施の形態においては、ゲームソフトウェア G S W が起動された際にオープニング管理プログラム 2 3 によりムービー再生を許可するものについて説明しているが、これに限らず、ストーリー処理プログラム 2 1 の機能によるゲーム本来のストーリー展開中に、所定条件（例えばストーリー上の重要な場面に進展した場合など）を満たし、それを受けてムービー管理プログラム 2 2 がムービー再生を許可し、その条件に対応するムービーの再生を行うようなものであってもよい。

10

【 0 0 3 7 】

つづいて、本発明の要部となるムービー再生中について説明する。上述のようにオープニング管理プログラム 2 3 の機能によりムービー再生が許可されると、まず、ムービー生成プログラム 3 1 の機能により、詳しくは後述する図 3 ( a ) に示すようなムービー画像 6 1 のデータ（情報）である第 1 ムービーデータ 5 1、図 3 ( b ) に示すようなムービー画像 6 2 のデータである第 2 ムービーデータ 5 2、図 3 ( c ) に示すようなムービー画像 6 3 のデータである第 3 ムービーデータ 5 3 が、例えば再生処理に必要な分だけ随時 R A M 5 に格納される。これら第 1、第 2 及び第 3 ムービーデータ 5 1、5 2、5 3 は、ムービー再生した際に、同じ再生時間となるような情報で、かつ同時進行的な内容の情報とな

20

【 0 0 3 8 】

つづいて、ムービー生成プログラム 3 1 のムービー選択プログラム 3 2 が機能し、例えば第 1 ムービーデータ 5 1 を選択すると、それを受けてムービー生成プログラム 3 1 が機能し、上述したように随時 R A M 5 に格納される第 1 ムービーデータ 5 1 に基づいて、図 3 ( a ) に示すように、例えばモンスターのキャラクタ（以下、単に「モンスター」とする。）6 5 と、該モンスター 6 5 と戦う戦闘者のキャラクタ（以下、単に「戦闘者」とする。）6 6 とを全体的に捉えた（第三者的な視点位置から見た）第 1 ムービー画像 6 1 が連続的に生成される。そして、可変表示画像生成プログラム 3 0 が機能し、上記画像処理装置 8 を介して該第 1 ムービー画像 6 1 が表示画像 6 0 としてディスプレイ 1 1 に出力され、つまり第 1 ムービーの再生が行われる。

30

【 0 0 3 9 】

例えばこの第 1 ムービー（又は後述する第 3 ムービー）の再生中に、例えばプレーヤによりコントローラ 1 4 の十字キー 1 4 a、押釦スイッチ 1 4 b などのうちの所定の（例えば第 2 ムービーに対応した）キーやスイッチが操作入力されると、操作入力検出プログラム 2 0 の機能により該操作入力検出され、それを受けた上記ムービー選択プログラム 3 2 が機能して、該操作入力検出プログラム 2 0 の検出結果に応じて例えば第 2 ムービーデータ 5 2 を選択する。

【 0 0 4 0 】

すると、それを受けてムービー生成プログラム 3 1 が機能し、上記第 1 ムービー画像 6 1（又は第 3 ムービー画像 6 3）の生成が終了されると共に、上述したように随時 R A M 5 に格納される第 2 ムービーデータ 5 2 に基づいて、図 3 ( b ) に示すように、例えば戦闘者 6 6 の視点位置からモンスター 6 5 を見たような第 2 ムービー画像 6 2 が、該第 1 ムービー画像 6 1（又は第 3 ムービー画像 6 3）の続きとなるように連続的に生成される。そして、可変表示画像生成プログラム 3 0 が機能し、上記画像処理装置 8 を介して該第 2 ムービー画像 6 2 が表示画像 6 0 としてディスプレイ 1 1 に出力され、つまり第 1 ムービーの続きとしてムービー画像が切替えられる形で第 2 ムービーの再生が行われる。

40

【 0 0 4 1 】

また同様に、上記第 1 ムービー又は第 2 ムービーの再生中に、例えばプレーヤによりコントローラ 1 4 の十字キー 1 4 a、押釦スイッチ 1 4 b などのうちの所定の（例えば第 3

50



ムービーに対応した)キーやスイッチが操作入力され、操作入力検出プログラム20の機能により該操作入力検出されると、ムービー選択プログラム32の機能により、該操作入力検出プログラム20の検出結果に応じて例えば第3ムービーデータ53を選択する。

【0042】

すると同様に、ムービー生成プログラム31が機能し、上記第1ムービー画像61又は第2ムービー画像62の生成が終了されるとと共に、上述したように随時RAM5に格納される第3ムービーデータ53に基づいて、図3(c)に示すように、例えばモンスター65の視点位置から戦闘者66を見たような第3ムービー画像63が、該第1ムービー画像61又は該第2ムービー画像62の続きとなるように連続的に生成される。そして、可変表示画像生成プログラム30が機能し、上記画像処理装置8を介して該第3ムービー画像63が表示画像60としてディスプレイ11に出力され、つまり第1ムービー又は第2ムービーの続きとしてムービー画像が切替えられる形で第3ムービーの再生が行われる。

【0043】

以降は、第1乃至第3ムービーの再生が終了するまでの間、又は例えばコントローラ14のスタート釦14cが操作されるまでの間において、上述のようにコントローラ14の所定のキーやスイッチが操作入力されたことに応じたムービー選択プログラム32の第1、第2及び第3ムービーデータ51, 52, 53の選択に基づき、第1乃至第3ムービー画像61, 62, 63が切替えられる形で表示画面60が変更される。

【0044】

以上のように、本発明の第1の実施の形態に係るゲームソフトウェアGSWによると、ムービー管理プログラム14の機能によりムービーの再生処理を許可されている間、即ちムービーの再生中において、ムービー選択プログラム32の機能により操作入力検出プログラム20の検出結果に応じて第1乃至第3ムービー画像データ51, 52, 53より再生処理するムービー画像データを選択し、可変表示画像生成プログラム30のムービー生成プログラム31が、ムービー選択プログラム32により選択されたムービー画像データに基づくムービー画像を含む表示画像60を生成するので、つまりプレーヤの操作入力に応じて(再生中のムービー画像とは)異なるムービー画像データが選択された際に、再生されるムービー画像が切替えられて、それにより、ムービー再生中における表示画像60を変化させることができ、趣向を増したゲームソフトウェアを提供することができる。

【0045】

また、第1乃至第3ムービーデータ51, 52, 53は、いわゆるオープニングムービーとしてのムービーデータであり、ムービー管理プログラム22のオープニング管理プログラム23が、ゲームソフトウェアGSWの起動時に、第1乃至第3ムービー画像61, 62, 63の再生処理を許可している間、即ちオープニングムービーの再生中において、プレーヤの操作入力に応じて表示画面60を変化させることができ、例えばゲームソフトウェアGSWを起動する毎に同じムービーが再生されるようなことを防ぐことができ、更に趣向を増したゲームソフトウェアを提供することができる。

【0046】

なお、本第1の実施の形態においては、第1、第2及び第3ムービーデータ51, 52, 53の3つのムービーデータを有するものであって、ムービー選択プログラム32の機能により第1、第2及び第3ムービーデータ51, 52, 53のうちから1つのムービーデータを選択するものについて説明したが、ムービーデータの数はいずれに限定されるものではなく、2つ或いは4つ以上のムービーデータを有して、それらの中から1つのムービーデータを選択するものであってもよい。

【0047】

また、ムービー生成プログラム31の機能により第1乃至第3ムービーデータ51, 52, 53が選択的に切替えられ、つまり1つのムービー画像が再生されるものについて説明したが、これに限らず、複数のムービーデータを選択し、例えば表示画面を分割するなどして同時に複数のムービーを再生するように切替えを行うようなものであってもよい。

【0048】

10

20

30

40

50

更に、本第 1 の実施の形態においては、ムービー選択プログラム 3 2 の機能によりムービーデータ 5 1 , 5 2 , 5 3 を選択した後、該ムービーデータに基づいてムービー画像を生成するものについて説明したが、例えば複数のムービーデータの全てを随時フレーム画像として生成しておき、ディスプレイ 1 1 に出力するフレーム画像を選択することで表示画面を変更するようなものであってもよい。

【 0 0 4 9 】

更に、以上の実施の形態においては、ゲームソフトウェア G S W を家庭用ゲーム機 1 に機能させたものについて説明したが、これに限らず、いわゆるアーケード用ゲーム機などのゲーム装置に適用したものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

10

【 0 0 5 0 】

【図 1】本発明に係るゲーム機を示すブロック図である。

【図 2】第 1 の実施の形態に係るゲームソフトウェア G S W を概略的に示すブロック図である。

【図 3】ゲームソフトウェア G S W による表示画面の生成の一例を示す説明図で、( a ) は第 1 ムービー画像を表示した表示画像の図、( b ) は第 2 ムービー画像を表示した表示画像の図、( c ) は第 3 ムービー画像を表示した表示画像の図である。

【符号の説明】

【 0 0 5 1 】

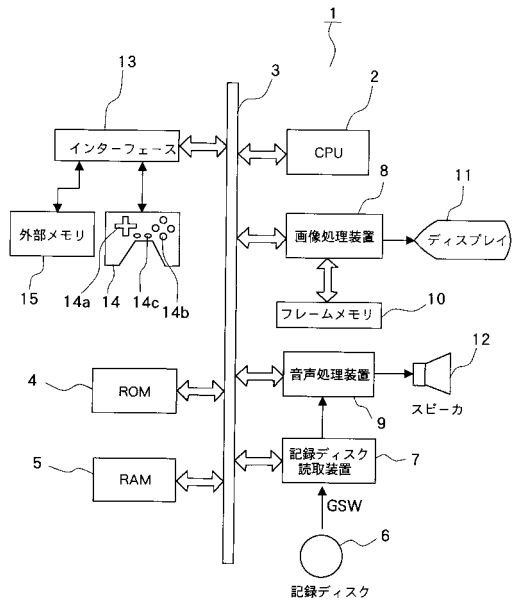
- 1 ..... コンピュータ ( ゲーム機 )
- 2 ..... 演算部 ( C P U )
- 5 ..... メモリ部 ( R A M )
- 8 ..... 演算部、画像出力部 ( 画像処理装置 )
- 1 0 ..... メモリ部 ( フレームメモリ )
- 1 1 ..... 画像表示装置 ( ディスプレイ )
- 1 4 ..... 入力部 ( コントローラ )
- 2 0 ..... 操作入力検出手段
- 2 2 ..... ムービー管理手段
- 2 3 ..... オープニング管理手段
- 3 0 ..... 可変表示画像生成手段
- 3 1 ..... ムービーデータ格納手段、ムービー生成手段
- 3 2 ..... ムービー選択手段
- 5 0 ..... ムービー画像データ
- 5 1 ..... ムービー画像データ ( 第 1 ムービーデータ )
- 5 2 ..... ムービー画像データ ( 第 2 ムービーデータ )
- 5 3 ..... ムービー画像データ ( 第 3 ムービーデータ )
- 6 0 ..... 表示画像
- 6 1 ..... ムービー画像
- 6 2 ..... ムービー画像
- 6 3 ..... ムービー画像
- G S W ..... ゲームソフトウェア

20

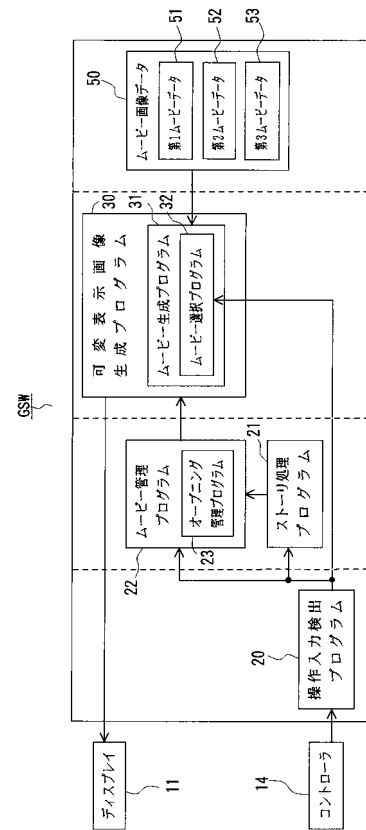
30

40

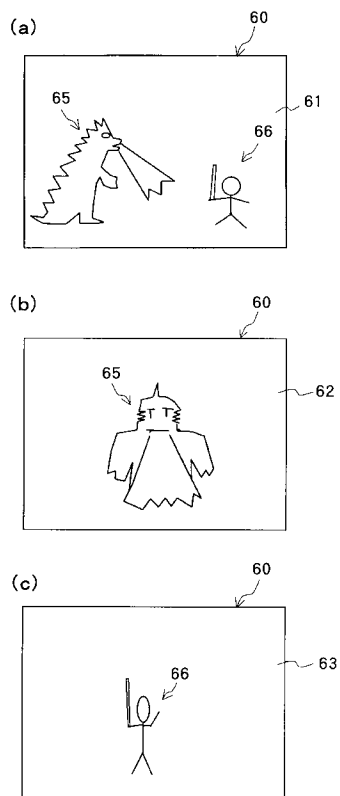
【図 1】



【図 2】



【図 3】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平10-174781(JP,A)  
特開2002-166051(JP,A)  
特開2003-117227(JP,A)  
特開2003-019346(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl.<sup>7</sup>, DB名)  
A63F 13/00 - 13/10