

(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2007-222459
(P2007-222459A)

(43) 公開日 平成19年9月6日(2007.9.6)

(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 F 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 8 頁)

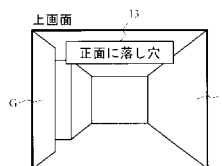
<p>(21) 出願番号 特願2006-48245 (P2006-48245) (22) 出願日 平成18年2月24日 (2006.2.24)</p>	<p>(71) 出願人 595046182 株式会社アトラス 東京都新宿区神楽坂4丁目8番地 (74) 代理人 100098132 弁理士 守山 辰雄 (74) 代理人 100114937 弁理士 松本 裕幸 (72) 発明者 新納 一哉 東京都新宿区神楽坂四丁目8番地 株式 会社アトラス内 Fターム(参考) 2C001 BB06 BB10 CA01 CB09</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤへの支援方法が用意されたコンピュータゲームを実現する。

【解決手段】 ゲーム表示画面1にプレイヤが眺めるゲーム空間の画像Gがゲームの進行に応じて表示され、入力用画面2にタッチ操作によりプレイヤがメモ記述5aを入力すると、当該メモ記述がゲーム空間中のプレイヤにより指示された位置に対応付けて記録される。そして、ゲーム表示画面1に表示されるゲーム空間がゲームを進行に伴って変化し、先にメモ記述を記録したゲーム空間位置の画像が表示されると、当該位置に対応付けて記録されたメモ記述13がゲーム空間に重ねて画面に表示される。したがって、ゲーム空間中で何らかのトリックが隠されている等の位置について、プレイヤは備忘録としてメモを付けることができ、再度その位置に戻った時にその備忘録を確認することができる。



【選択図】 図6

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 の表示画面に加えて、プレイヤーからのタッチ操作入力を受け付ける入力機能を有した第 2 の表示画面を備えたコンピュータゲーム装置で実行するゲームプログラムにおいて

第 1 の表示画面にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像をゲームの進行に応じて表示し、第 2 の表示画面にプレイヤー入力を案内するための画像を表示するとともにタッチ操作入力を受け付けてゲームを進行するゲーム実行制御機能と、

第 2 の表示画面にタッチ操作によりプレイヤーから入力されたメモ記述をゲーム空間中のプレイヤーにより指示された位置に対応付けて記録するメモ記録機能と、

第 1 の表示画面に表示されたゲーム空間の位置に応じて、当該位置に対応付けて記録されたメモ記述を第 1 又は第 2 の表示画面に表示するメモ表示機能と、

をコンピュータゲーム装置に構成することを特徴とするゲームプログラム。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームプログラムにおいて、

メモ記録機能は、第 2 の表示画面にメモ記述のための文字入力をタッチ操作により受け付けるソフトウェアキーボードを表示することを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のゲームプログラムにおいて、

ゲーム実行制御機能は、第 1 の表示画面に表示されているゲーム空間の地図を第 2 の表示画面に表示し、当該地図中の位置に対応して記録されたメモ記述をマーク表示することを特徴とするゲームプログラム。

20

【請求項 4】

ゲーム空間画像を表示するゲーム表示画面と、プレイヤー入力を案内するための画像を表示するとともにタッチ操作入力を受け付ける入力用画面とを備えたゲーム装置において、

ゲーム表示画面にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像をゲームの進行に応じて表示するゲーム実行制御手段と、

入力用画面にタッチ操作によりプレイヤーから入力されたメモ記述をゲーム空間中のプレイヤーにより指示された位置に対応付けて記録するメモ記録手段と、

ゲーム表示画面に表示されたゲーム空間の位置に応じて、当該位置に対応付けて記録されたメモ記述をゲーム表示画面又は入力用画面に表示するメモ表示手段と、

30

を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

ゲーム空間画像を表示するゲーム表示画面と、プレイヤー入力を案内するための画像を表示するとともにタッチ操作入力を受け付ける入力用画面とを備えたゲーム装置が実行するゲーム方法において、

ゲーム表示画面にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像をゲームの進行に応じて表示し、

入力用画面にタッチ操作によりプレイヤーから位置を指定してメモ記述が入力されると、当該メモ記述をゲーム空間中のプレイヤーにより指示された位置に対応付けて記録し、

ゲーム表示画面にゲーム空間が表示されると、当該ゲーム空間の位置に対応付けて記録されたメモ記述をゲーム表示画面又は入力用画面に表示することを特徴とするゲーム装置が実行するゲーム方法。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、タッチ操作によりプレイヤーからの入力を受け付けるコンピュータゲームに関し、特に、画面表示されたゲーム空間に対応付けてプレイヤーがメモ記述を入力し、当該メモ記述をゲーム操作に利用できるようにした技術に関する。

【背景技術】**【0002】**

50

近年、ゲームプログラムを実行することによりゲーム空間を画面表示してゲームを進行するコンピュータゲーム装置が普及しており、実行させるゲームプログラムを交換することで、種々なゲームを楽しむことができるようになっている。

このようなコンピュータゲーム装置では、ボタンやジョイスティックによりプレイヤーからの操作入力を受け付け、当該プレイヤー操作入力に応じて、画面に表示しているゲーム空間中のキャラクタを動作させ、或いは、画面に表示している物体を破壊する等といった処理を行っている。

【0003】

コンピュータゲーム装置には、ゲーム空間の画像を表示する第1の表示画面に加えて、プレイヤーからのタッチ操作入力を受け付ける入力機能を有した第2の表示画面を備えたものがある。

このようなタッチ操作入力機能を備えたコンピュータゲーム装置では、例えば、第1の表示画面にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像をゲームの進行に応じて表示し、第2の表示画面にプレイヤー入力を案内するための画像を表示するとともにタッチ操作入力を受け付けてゲームを進行する。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ゲーム装置のコンピュータ処理能力の向上に伴ってゲームのスケールも大型化しており、ゲームの内容が複雑化する傾向がある。このような傾向はゲーム内容を単純なものではなくし、プレイヤーの興味をより掻き立てることができ、ゲーム装置やゲームプログラムの需要を喚起することにもなる。

しかしながら、その反面、ゲーム内容が複雑化することで、プレイヤーにはゲームを行うための高度な操作方法や多数の情報が要求されることとなり、楽しく、気軽に、簡単にゲームを楽しむことが困難になってきているとも言える。

【0005】

近年、コンピュータゲーム装置のポータブル化もなされており、コンピュータゲーム装置を持ち運んで、暇な時間にちょっとゲームを楽しむことが可能となっているが、特にこのようなポータブルゲーム装置では、ゲームを楽しむに際してプレイヤーを支援する方法を提供することも重要となっている。

【0006】

本発明は、上記従来の事情に鑑みなされたもので、プレイヤーへの支援方法が用意されたコンピュータゲームを実現することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、典型的には、第1の表示画面に加えて、プレイヤーからのタッチ操作入力を受け付ける入力機能を有した第2の表示画面を備えたコンピュータゲーム装置で実行するゲームプログラムとして実施されるが、同様な機能を有するゲーム装置、このようなゲーム装置により実行されるゲーム方法としても実施される。

【0008】

本発明に係るゲームプログラムは、コンピュータゲーム装置で実行されて、当該コンピュータゲーム装置に、第1の表示画面にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像をゲームの進行に応じて表示し、第2の表示画面にプレイヤー入力を案内するための画像を表示するとともにタッチ操作入力を受け付けてゲームを進行するゲーム実行制御機能と、第2の表示画面にタッチ操作によりプレイヤーから入力されたメモ記述をゲーム空間中のプレイヤーにより指示された位置に対応付けて記録するメモ記録機能と、第1の表示画面に表示されたゲーム空間の位置に応じて、当該位置に対応付けて記録されたメモ記述を第1又は第2の表示画面に表示するメモ表示機能と、を構成する。

【0009】

本発明によると、第1の表示画面にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像がゲームの進行

10

20

30

40

50

に応じて表示され、第2の表示画面にタッチ操作によりプレイヤーがメモ記述を入力すると、当該メモ記述がゲーム空間中のプレイヤーにより指示された位置に対応付けて記録される。そして、第1の表示画面に表示されるゲーム空間はゲームを進行させると変化するが、先にメモ記述を記録したゲーム空間位置（或いは、当該位置から所定の近傍範囲）から眺めた画像が表示されると、当該位置に対応付けて記録されたメモ記述が第1の表示画面又は第2の表示画面に表示される。

したがって、ゲーム空間中で何らかのトリックが隠されている等の位置について、プレイヤーは備忘録としてメモを付けることができ、再度その位置に戻った時（そのゲーム空間位置が第1の表示画面に表示された時）にその備忘録が画面表示されてプレイヤーのゲーム操作に供される。

10

【0010】

ここで、本発明では、メモ記述は第2の表示画面（入力用画面）に表示するようにしてもよいが、第1の表示画面（ゲーム表示画面）に表示するのが好ましく、これにより、プレイヤーはゲーム空間とともにメモ記述を目視確認することができ、ゲームにより集中することができる。

また、本発明では、第2の表示画面にタッチ操作で手書き入力することでメモ記述を入力する等の方法であってもよいが、第2の表示画面にメモ記述のための文字入力をタッチ操作により受け付けるソフトウェアキーボードを表示するのが好ましい。

また、本発明では、第1の表示画面に表示されているゲーム空間の地図を第2の表示画面に表示し、当該地図中の位置に対応して記録されたメモ記述をマーク表示するのが好ましく、これにより、プレイヤーにゲーム空間の構成を俯瞰的に把握させ、そこに記録したメモ記述の存否や位置を把握させることができる。

20

【発明の効果】

【0011】

本発明によると、プレイヤーがゲーム進行中に注意事項等をメモ記述することで、ゲーム空間のメモ記述を残した場面となった時に当該メモ記述を確認することができたため、プレイヤーは複雑なゲームであってもトリック等に関する注意事項をその都度確認しながらゲーム操作をすることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

本発明を一実施例に基づいて具体的に説明する。

図1は本例のコンピュータゲーム装置の外観を示してある。

コンピュータゲーム装置はゲームに係る画像を表示する液晶板からなる2つの画面1、2を2つ折りのボディに備え、上側のボディに設けられた画面（ゲーム表示画面）1はゲーム空間の画像を表示し、下側のボディに設けられた画面（入力用画面）2はプレイヤーによる入力を案内する画像（例えば、タッチ入力すべき領域の案内、メモ記述操作に関する案内等）を表示するとともにタッチ入力機能を有している。

30

【0013】

入力用画面2の表面には全面にわたって透明なタッチパネル3が設けられており、入力用のペン4（或いは、指など）によって入力用画面2の表面に触れると、当該タッチした位置や軌跡がタッチパネル3により検出されるようになっている。タッチパネル3自体は、周知のものであるので詳細説明は割愛するが、例えば、透明なパネルにマトリックス状に感圧センサを設けた構造で、パネル上に触れた位置（或いは、線を描くとその線分軌跡）を感圧センサにより検出する。

40

【0014】

なお、本例のコンピュータゲーム装置はバッテリーを内蔵したポータブル式の装置であり、バッテリーの電源により当該ゲーム装置を構成するために内蔵されているプロセッサやメモリ等といった公知のコンピュータハードウェアが動作して、本発明に係るゲームプログラムを実行する。

また、本例では、メモリカートリッジや光ディスク等といったゲームプログラムをコン

50

コンピュータが読み取り可能に記憶した記憶媒体を用い、ゲーム装置に当該記憶媒体からゲームプログラムを読み取らせてゲームを実行するようにしているが、本発明では、ゲーム装置に通信機能を設けてゲームプログラムをダウンロードするようにし、或いは、ゲーム装置にゲームプログラムを予め固定的に記憶させておくようにしてもよい。

【0015】

図2には、ゲーム装置に構成される諸機能の内の本例に係る要部の構成を示してある。

ゲーム装置のタッチパネル3は、マトリックス状感圧センサからの出力に基づいて、タッチパネル3上(すなわち、入力用画面2上)にペン4が接触した位置(或いは、軌跡)を検出する。

【0016】

ゲーム装置には、本例に係るゲームプログラム5を保持するメモリ6が備えられており、ゲーム装置のプロセッサがメモリ6からゲームプログラム5を読み出して実行することでゲーム実行制御手段7を構成して、ゲーム実行制御手段7の制御下でゲームプログラム5によるゲームを進行する。

本例では、ゲーム実行制御手段7はゲーム表示画面1にプレイヤーが眺めるゲーム空間の画像をゲームの進行に応じて表示し、入力用画面2にプレイヤー入力を案内するための画像を表示するとともにタッチ操作入力を受け付けてゲームを進行する。なお、プレイヤー入力を案内するための画像として、例えば、メモ記述の入力を案内する画像、ゲーム進行のためのタッチ入力方法を案内する画像が表示される。また、これら画面1、2への画像の表示は、ゲーム実行制御手段7がゲームプログラム5に従ってこれら画面1、2のドライバ1a、2aを駆動制御することでなされる。

【0017】

ゲーム実行制御手段7はメモ記録手段8とメモ表示手段9を有しており、メモ記録手段8はプレイヤーから入力されたメモ記述を当該プレイヤーが指定したゲーム空間中の位置に対応付けて記録し、メモ表示手段9はゲーム表示画面1に表示されたゲーム空間の位置に応じて当該位置に対応付けて記録されたメモ記述をゲーム表示画面1に表示する。

【0018】

本例では、メモ記録手段8が、入力用画面2にメモ記述のための操作アイコン及び文字入力をタッチ操作により受け付けるソフトウェアキーボードを表示する。すなわち、図5に示すように、メモ記述開始のためのアイコン10a、文字入力開始のためのアイコン10b、入力した文字を消去するためのアイコン10cと、五十音キーや決定キー等を備えたソフトウェアキーボード11が入力用画面2に表示される。

【0019】

また、本例では、ゲーム実行制御手段7がゲーム表示画面1に表示されているゲーム空間の地図Mを入力用画面2に表示し、メモ表示手段9が当該地図M中の位置に対応して記録されたメモ記述をマークmで表示する。すなわち、図7に示すように、ゲーム表示画面1に表示されているゲーム空間の通路地図Mが入力用画面2に表示され、当該通路地図中のプレイヤーがメモ記述を入力記録した位置にメモ記述があることを示すマークmが表示される。

【0020】

ここで、メモ記述のデータ5aは、図3に示すように、メモ記述を入力したゲーム空間中の座標(すなわち、ゲーム空間中のプレイヤーが指定した位置の座標)に対応付けてメモ記述の内容が記録され、当該メモ記述データ5aはメモ記録手段8によりメモリ6上のゲームプログラム5中に記録される。これにより、実行しているゲームプログラム5を一旦終了しても、当該ゲームプログラム5を再実行すると前回記録したメモ記述5aを利用することができる。

【0021】

次に、本例のゲーム装置で実施されるゲーム方法を、図4乃至図7を参照して説明する。

ゲーム装置が起動されて、ゲームプログラム5が実行されると、ゲーム表示画面1には

10

20

30

40

50

図4(a)に示すように当該ゲームのゲーム空間がプレイヤーを視点位置として眺めた画像として表示され、入力用画面2には同図(b)に示すようにゲーム表示画面1に表示されているゲーム空間に設けられた通路の地図画像Mが表示される。

【0022】

ゲーム表示画面1に表示される画像は本例ではゲーム表示画面1にプレイヤーが存するとみなした状態でゲーム空間を眺めた画像(図示の例では、通路が設けられた建物内の空間を通路上で眺めた画像)であり、プレイヤーがタッチ入力操作等してゲーム空間内を移動したり或いはその向きを変えると、当該ゲーム空間画像はこれに応じて変化する。

入力用画面2に表示される通路地図mは本例ではゲームプログラム5によって自動的に生成されるが、本発明では、プレイヤーがゲーム表示画面1に表示されているゲーム空間画像を見て入力用画面2にタッチ操作入力により通路地図mを描き、当該通路地図mをゲームプログラム5に記録するとともに入力用画面2に表示するようにしてもよい。なお、本例の入力用画面2には、プレイヤー入力位置を案内するためにグリッドgが表示されている。

10

【0023】

そして、プレイヤーが、ゲーム表示画面1で見ているゲーム空間中で注意点などをメモしたいときには、タッチペン4で地図M上のメモを記録したい位置をタッチして指定入力し、メモ記述開始アイコン10aをタッチする。

このような操作がなされると、メモ記録手段8が、図5に示すように、入力用画面2のプレイヤーが指定した位置に対応してメモ記述のためのウインドウ12を表示する。そして、プレイヤーが文字入力開始アイコン10bをタッチすると、メモ記録手段8が入力用画面2にソフトウェアキーボード11を表示する。

20

【0024】

そして、プレイヤーがソフトウェアキーボード11でタッチ操作で文字を拾ってメモ記述を入力すると、メモ記録手段8が、当該入力されたメモ記述(図示の例では「正面に落とし穴」のメモ)をメモ記述ウインドウ12に表示する。そして、プレイヤーがメモ記述開始アイコン10aを再度タッチすると入力したメモ記述が確定し、メモ記録手段8が、当該メモ記述(「正面に落とし穴」)を上記メモ位置としてプレイヤーが指定した位置座標に対応付けてメモデータ5aとしてプログラム5に記録する。

なお、プレイヤーは地図M上の任意の位置に、上記のようにして、その位置を指定してメモ記述を入力記録することができる。

30

【0025】

次いで、ゲームを進行してメモ記述が記録されているゲーム空間中の位置がゲーム表示画面1に表示されると、メモ表示手段9が、当該位置を検知してメモデータ5aを検索し、該当する位置座標のメモ記述データに基づいて図6に示すようにメモ記述の内容を当該ゲーム表示画面1に表示する。本例では、ゲーム表示画面1に表示されているゲーム空間画像中に重ねてメモ記述の内容(「正面に落とし穴」)13を表示する。なお、メモ記述の内容13の表示態様は任意でよく、例えば、画面中の隅に表示してゲーム空間画像の表示に邪魔にならないようにしてもよい。

したがって、ゲームの進行に伴ってメモ記述を残した場面がゲーム表示画面1に表示されると、当該メモ記述の内容が当該場面中に自動的に表示されるため、プレイヤーはゲーム空間中の場面に集中した状態でメモ記述を確認することができる。

40

【0026】

ここで、本例では、ゲーム空間を表示画面1にプレイヤーが画面位置から眺めている画像として表示しているため、ゲーム表示画面1に表示されているゲーム空間の最も画面に近い位置に対応してメモ記述が記録されている時に、上記のように記録されたメモ記述が画面1に表示される。なお、メモ表示手段9が対応位置から所定の範囲内である場合に、当該位置に対応付けて記録したメモ記述を画面1に表示するようにしてもよい。

なお、本例では、図7に示すように、メモ表示手段9が、入力用画面2の地図M上の該当位置に、記録されているメモ記述をマークmで表示しており、プレイヤーが所望のマーク

50

をタッチ操作することで上記のように当該メモ記述の内容を画面 1 に表示させることもできる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

- 【図 1】本発明の一例に係るゲーム装置の外観図である。
- 【図 2】本発明の一例に係るゲーム装置の主要な機能構成を示す図である。
- 【図 3】本発明の一例に係るメモ記述データを説明する図である。
- 【図 4】本発明の一例に係る画面表示を説明する図である。
- 【図 5】本発明の一例に係る画面表示を説明する図である。
- 【図 6】本発明の一例に係る画面表示を説明する図である。
- 【図 7】本発明の一例に係る画面表示を説明する図である。

10

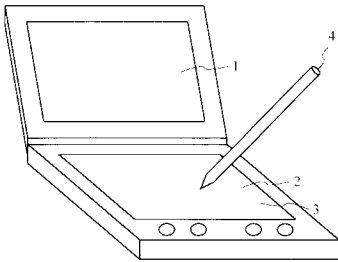
【符号の説明】

【0028】

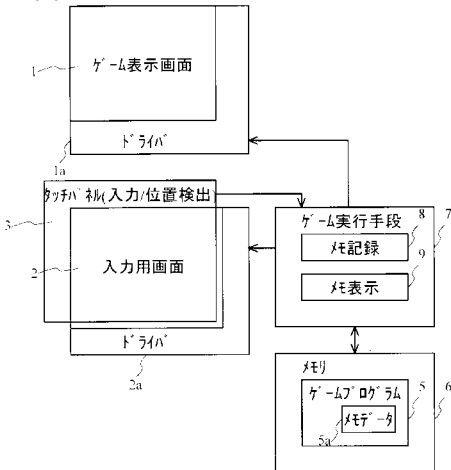
- 1：ゲーム表示画面（第 1 の表示画面）、 2：入力用画面（第 2 の表示画面）、
- 3：タッチパネル、 4：タッチペン、
- 5：ゲームプログラム、 5a：メモデータ、
- 6：メモリ、 7：ゲーム実行制御手段、
- 8：メモ記録手段、 9：メモ表示手段、
- 11：ソフトウェアキーボード、 12、13：メモ記述、
- G：ゲーム空間画像、 M：地図画像、
- m：メモ記述マーク、

20

【図 1】



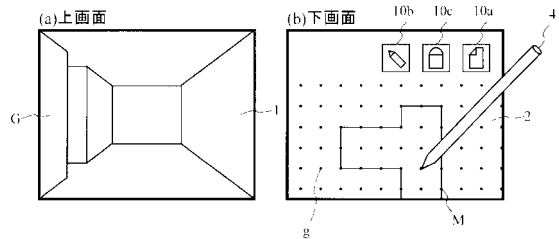
【図 2】



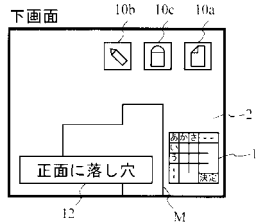
【図 3】

メモデータ	
座標	メモ内容
⋮	⋮

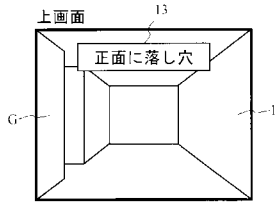
【図 4】



【図 5】



【 図 6 】



【 図 7 】

