

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成19年7月19日(2007.7.19)

【公開番号】特開2002-939(P2002-939A)

【公開日】平成14年1月8日(2002.1.8)

【出願番号】特願2000-183675(P2000-183675)

【国際特許分類】

A 63 F 13/00 (2006.01)

G 06 F 3/041 (2006.01)

【F I】

A 63 F 13/00 F

A 63 F 13/00 C

G 06 F 3/033 3 6 0 C

【手続補正書】

【提出日】平成19年5月29日(2007.5.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム画面を表示する表示画面と、

前記表示画面に設けられ、接触位置を検出するタッチパネルと、

前記タッチパネルの検出位置に応じて、前記表示画面に表示されるゲームのオブジェクトを変化するゲーム処理ユニットとを有し、

前記ゲーム処理ユニットは、

連続する前記タッチパネルの検出位置から接触速度を検出して、前記オブジェクトの速度を変化することを

特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項2】

前記ゲーム処理ユニットは、

前記タッチパネルの検出位置及び接触回数に応じて、前記オブジェクトを変化することを

特徴とする請求項1の電子ゲーム装置。

【請求項3】

物体の接触位置を検出する入力手段と、

前記入力手段に物体が移動しながら接触したことを検出して、検出された複数の位置座標を用いて、所定の演算を行い、ゲームの操作情報として使用するゲーム処理ユニットとを有することを

特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項4】

前記ゲーム処理ユニットは、

前記検出された位置座標の推移から移動速度を計算し、前記計算された移動速度を前記ゲームの操作情報として使用することを

特徴とする請求項3の電子ゲーム装置。

【請求項5】

前記ゲーム処理ユニットは、

前記検出された位置座標の推移から移動方向を計算し、前記計算された移動方向を前記ゲームの操作情報として使用することを

特徴とする請求項3又は4の電子ゲーム装置。

【請求項6】

前記ゲーム処理ユニットは、

前記計算された移動速度が所定値に達しているか否かを判定し、判定結果を前記ゲームの操作情報として使用することを

特徴とする請求項4の電子ゲーム装置。

【請求項7】

前記ゲーム処理ユニットは、

前記計算された移動方向の変位量が所定値に達しているか否かを判定し、判定結果を前記ゲームの操作情報として使用することを

特徴とする請求項5の電子ゲーム装置。

【請求項8】

前記ゲーム処理ユニットは、

前記算出された移動速度がゼロとなった時点から所定時間内に移動した距離を計算し、前記計算された距離を前記ゲームの操作情報として使用することを

特徴とする請求項4の電子ゲーム装置。

【請求項9】

物体の接触位置を検出する入力手段と、

前記入力手段に物体が移動しながら接触したことを検出して、検出された複数の位置座標の推移から、移動速度と移動方向とを計算し、計算された移動速度をゲームのオブジェクトの速度制御に用い、前記検出された移動方向を前記オブジェクトの移動方向制御に使用するゲーム処理ユニットとを有することを

特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項10】

ゲーム画面を表示する表示画面に設けられたタッチパネルから、前記表示画面の接触位置を検出するステップと、

前記タッチパネルの検出位置に応じて、前記表示画面に表示されるゲームのオブジェクトを変化するゲーム処理ステップとを有し、

前記ゲーム処理ステップは、

連続する前記タッチパネルの検出位置から接触速度を検出して、前記オブジェクトの速度を変化することを

特徴とする電子ゲーム方法。

【請求項11】

前記ゲーム処理ステップは、

前記タッチパネルの検出位置及び接触回数に応じて、前記オブジェクトを変化することを

特徴とする請求項10の電子ゲーム方法。

【請求項12】

物体の接触位置を入力手段で検出する入力ステップと、

前記入力手段に物体が移動しながら接触したことを検出して、検出された複数の位置座標を用いて、所定の演算を行い、ゲームの操作情報として使用するゲーム処理ステップとを有することを

特徴とする電子ゲーム方法。

【請求項13】

前記ゲーム処理ステップは、

前記検出された位置座標の推移から移動速度を計算し、前記計算された移動速度を前記ゲームの操作情報として使用することを

特徴とする請求項12の電子ゲーム方法。

【請求項 1 4】 前記ゲーム処理ステップは、
前記検出された位置座標の推移から移動方向を計算し、前記計算された移動方向を前記
ゲームの操作情報として使用することを
特徴とする請求項 1 2 又は 1 3 の電子ゲーム方法。

【請求項 1 5】

前記ゲーム処理ステップは、
前記計算された移動速度が所定値に達しているか否かを判定し、判定結果を前記ゲーム
の操作情報として使用することを
特徴とする請求項 1 3 の電子ゲーム方法。

【請求項 1 6】

前記ゲーム処理ステップは、
前記計算された移動方向の変位量が所定値に達しているか否かを判定し、判定結果を前
記ゲームの操作情報として使用することを
特徴とする請求項 1 4 の電子ゲーム方法。

【請求項 1 7】

前記ゲーム処理ステップは、
前記算出された移動速度がゼロとなつた時点から所定時間内に移動した距離を計算し、
前記計算された距離を前記ゲームの操作情報として使用することを
特徴とする請求項 1 3 の電子ゲーム方法。

【請求項 1 8】

物体の接触位置を入力手段で検出する入力ステップと、
前記入力手段に物体が移動しながら接触したことを検出して、検出された複数の位置座
標の推移から、移動速度と移動方向とを計算し、計算された移動速度をゲームのオブジェ
クトの速度制御に用い、前記検出された移動方向を前記オブジェクトの移動方向制御に使
用するゲーム処理ステップとを有することを
特徴とする電子ゲーム方法。

【請求項 1 9】

ゲーム画面を表示する表示画面に設けられたタッチパネルから、前記表示画面の接触位
置を検出するステップと、
前記タッチパネルの検出位置に応じて、前記表示画面に表示されるゲームのオブジェクト
を変化するゲーム処理ステップとを、コンピュータに実行させるプログラムを記憶した
ことを
特徴とする記憶媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

【課題を解決するための手段】

この目的の達成のため、本発明の一態様の電子ゲーム装置は、ゲーム画面を表示する表
示画面と、前記表示画面に設けられ、接触位置を検出するタッチパネルと、前記タッチパ
ネルの検出位置に応じて、前記表示画面に表示されるゲームのオブジェクトを変化するゲ
ーム処理ユニットとを有し、前記ゲーム処理ユニットは、連続する前記タッチパネルの検
出位置から接触速度を検出して、前記オブジェクトの速度を変化する。又、電子ゲーム方
法は、ゲーム画面を表示する表示画面に設けられたタッチパネルから、前記表示画面の接
触位置を検出するステップと、前記タッチパネルの検出位置に応じて、前記表示画面に表
示されるゲームのオブジェクトを変化するゲーム処理ステップとを有し、前記ゲーム処理
ステップは、連続する前記タッチパネルの検出位置から接触速度を検出して、前記オブジ
エクトの速度を変化する。更に、記憶媒体は、ゲーム画面を表示する表示画面に設けられ

たタッチパネルから、前記表示画面の接触位置を検出するステップと、前記タッチパネルの検出位置に応じて、前記表示画面に表示されるゲームのオブジェクトを変化するゲーム処理ステップとを、コンピュータに実行させるプログラムを記憶した。