【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22年3月25日(2010.3.25)

【公開番号】特開2009-106563(P2009-106563A)
【公開日】平成21年5月21日(2009.5.21)
【年通号数】公開・登録公報2009-020
【出願番号】特願2007-282527(P2007-282527)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/00　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/12　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｆ
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｐ
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｃ
Ａ６３Ｆ　13/12　Ｃ

【手続補正書】
【提出日】平成22年2月2日(2010.2.2)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段と、
乱数と、前記経過時間と、に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段と、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段と、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定手段と、
を含み、
前記初期位置設定手段は、前記基準位置から前記初期位置までの距離を、前記経過時間に基づいて制御する手段を含むこと、
を特徴とするゲーム装置。
【請求項２】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段と、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段と、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段と、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングに

おける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定手段と、
前記移動手段が前記カーソルを移動させる際の移動速度を、前記経過時間に基づいて制御する手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。
【請求項３】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段と、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段と、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段と、
前記所与のタイミングが到来した場合に、該タイミングにおいて前記カーソルが基準位置を含む所与の判定領域内にあるか否かを判定する判定手段と、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動距離を前記経過時間に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動方向を前記判定手段の判定結果に基づいて決定する手段であって、該タイミングにおいて前記カーソルが前記所与の判定領域内にないと判定された場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と前記基準位置との位置関係に基づいて決定する移動結果決定手段と、
前記所与の判定領域の大きさを、前記経過時間に基づいて制御する手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。
【請求項４】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段と、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段と、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段と、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定手段と、
前記期間の長さを、前記経過時間に基づいて制御する手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。
【請求項５】
前記初期位置設定手段により過去に設定された初期位置の履歴に関する履歴データを記憶する履歴記憶手段をさらに含み、
前記初期位置設定手段は、前記履歴記憶手段に記憶される履歴データにさらに基づいて前記初期位置を設定する、
ことを特徴とする請求項１乃至４のいずれかに記載のゲーム装置。
【請求項６】
前記打撃対象がフィールドに置かれている様子を表す画像を表示する表示手段をさらに含み、
前記基準位置は、前記打撃対象の画像内に設定され、
前記カーソルは、前記打撃対象がフィールドに置かれている様子を表す画像内に表示され、
前記移動結果決定手段は、前記経過時間と、前記打撃対象が置かれているフィールドの状態と、に基づいて前記打撃対象の移動距離を決定する、
ことを特徴とする請求項１乃至５のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項７】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定ステップと、
乱数と、前記経過時間と、に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定ステップと、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動ステップと、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定ステップと、
を含み、
前記初期位置設定ステップは、前記基準位置から前記初期位置までの距離を前記経過時間に基づいて制御するためのステップを含むこと、
を特徴とする制御方法。
【請求項８】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定ステップと、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定ステップと、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動ステップと、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定ステップと、
前記移動ステップで前記カーソルが移動する際の移動速度を前記経過時間に基づいて制御するためのステップと、
を含むことを特徴とする制御方法。
【請求項９】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定ステップと、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定ステップと、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動ステップと、
前記所与のタイミングが到来した場合に、該タイミングにおいて前記カーソルが基準位置を含む所与の判定領域内にあるか否かを判定する判定ステップと、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動距離を前記経過時間に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動方向を前記判定ステップでの判定結果に基づいて決定するステップであって、該タイミングにおいて前記カーソルが前記所与の判定領域内にないと判定された場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と前記基準位置との位置関係に基づいて決定する移動結果決定ステップと、
前記所与の判定領域の大きさを前記経過時間に基づいて制御するためのステップと、
を含むことを特徴とする制御方法。
【請求項１０】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置の制御方法であって、

基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定ステップと、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定ステップと、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動ステップと、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定ステップと、
前記期間の長さを前記経過時間に基づいて制御するためのステップと、
を含むことを特徴とする制御方法。

【請求項１１】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置としてコンピュータを機能させるプログラムであって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段、
乱数と、前記経過時間と、に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定手段、
として前記コンピュータを機能させ、
前記初期位置設定手段は、前記基準位置から前記初期位置までの距離を、前記経過時間に基づいて制御する手段を含むこと、
を特徴とするプログラム。

【請求項１２】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置としてコンピュータを機能させるプログラムであって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定手段、
前記移動手段が前記カーソルを移動させる際の移動速度を、前記経過時間に基づいて制御する手段、
として前記コンピュータを機能させるプログラム。

【請求項１３】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置としてコンピュータを機能させるプログラムであって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間

、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段、
前記所与のタイミングが到来した場合に、該タイミングにおいて前記カーソルが基準位置を含む所与の判定領域内にあるか否かを判定する判定手段、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動距離を前記経過時間に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動方向を前記判定手段の判定結果に基づいて決定する手段であって、該タイミングにおいて前記カーソルが前記所与の判定領域内にないと判定された場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と前記基準位置との位置関係に基づいて決定する移動結果決定手段、
前記所与の判定領域の大きさを、前記経過時間に基づいて制御する手段、
として前記コンピュータを機能させるプログラム。
【請求項１４】
打撃対象を打撃して移動させるゲームを実行するゲーム装置としてコンピュータを機能させるプログラムであって、
基準タイミングからプレイヤが所定操作を行ったときまでに経過した経過時間を特定する特定手段、
乱数に基づいて、カーソルの初期位置を設定する初期位置設定手段、
プレイヤが前記所定操作を行ったときより後の所与のタイミングが到来するまでの期間、プレイヤのカーソル移動操作に基づいて、前記カーソルを前記初期位置から移動させる移動手段、
前記所与のタイミングが到来した場合に、前記打撃対象の移動方向を、該タイミングにおける前記カーソルの位置と基準位置との位置関係に基づいて決定するとともに、前記打撃対象の移動距離を、前記経過時間に基づいて決定する移動結果決定手段、
前記期間の長さを、前記経過時間に基づいて制御する手段、
として前記コンピュータを機能させるプログラム。