

【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20年8月7日(2008.8.7)

【公開番号】特開2007-14457(P2007-14457A)

【公開日】平成19年1月25日(2007.1.25)

【年通号数】公開・登録公報2007-003

【出願番号】特願2005-197343(P2005-197343)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 F

【手続補正書】

【提出日】平成20年6月25日(2008.6.25)

【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】

仮想空間内に構築され、分岐点を有し、ゲームキャラクタが移動可能な移動経路を、プレイヤーの指示によりゲームキャラクタを移動させて行くビデオゲームにおける制御プログラムであって、

ゲーム装置を構成するコンピュータを、

プレイヤーの操作入力により仮想空間内で移動目標地点を指定可能とする移動目標地点設定手段、

プレイヤーが指定した移動目標地点とゲームキャラクタの現在位置とから、ゲームキャラクタの移動経路を求める移動経路設定手段、

設定された移動経路に沿ってゲームキャラクタを現在位置から移動目標地点まで所定速度で逐次移動させるゲームキャラクタ移動制御手段、

ゲームキャラクタの現在位置と現在移動中の移動経路とに基づき、現在移動中の移動経路の先に分岐点が存在するか否かを判定し、存在する場合は当該分岐点で分岐可能な分岐方向を表示する先行分岐方向表示手段、

表示された分岐方向に対してプレイヤーから移動方向指示入力を受け付けて分岐方向記憶手段に記憶する分岐方向先行指示手段、

として機能させ、

前記ゲームキャラクタ移動制御手段によるゲームキャラクタの移動中に移動経路の分岐点に到達した際、前記分岐方向記憶手段に分岐方向が記憶されている場合に、前記ゲームキャラクタ移動制御手段が当該分岐方向にゲームキャラクタを移動させることを特徴とするビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 2】

前記分岐方向先行指示手段は、前記先行分岐方向表示手段により表示される分岐方向のうち、既に選択された分岐方向と異なる分岐方向が選択されることで前記分岐方向記憶手段に記憶されている分岐方向の変更を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 3】

前記分岐方向先行指示手段は、前記先行分岐方向表示手段により表示される分岐方向のうち、既に選択された分岐方向が再び選択されることで前記分岐方向記憶手段に記憶されている分岐方向のキャンセルを行うことを特徴とする請求項 1 または 2 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 4】

ゲームキャラクタの前進後退を選択可能とした表示を行い、プレイヤーによる前進もしくは後退の選択を受け付ける手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 5】

ゲームキャラクタの移動方向と逆方向の前進もしくは後退が選択されることで移動方向を逆にするとともに、前記分岐方向記憶手段に記憶されている分岐方向のキャンセルを行うことを特徴とする請求項 4 に記載のビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 6】

ゲームキャラクタの移動の停止再開を選択可能とした表示を行い、プレイヤーによる移動の停止もしくは再開の選択を受け付ける手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 7】

ゲームキャラクタの現在位置が自由移動の許容される地点である場合に、自由移動の方向を選択可能な表示を行い、プレイヤーによる移動方向の選択を受け付ける手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか一項に記載のビデオゲーム制御プログラム。

【請求項 8】

仮想空間内に構築され、分岐点を有し、ゲームキャラクタが移動可能な移動経路を、プレイヤーの指示によりゲームキャラクタを移動させて行くビデオゲーム装置であって、

プレイヤーの操作入力により仮想空間内で移動目標地点を指定可能とする移動目標地点設定手段と、

プレイヤーが指定した移動目標地点とゲームキャラクタの現在位置とから、ゲームキャラクタの移動経路を求める移動経路設定手段と、

設定された移動経路に沿ってゲームキャラクタを現在位置から移動目標地点まで所定速度で逐次移動させるゲームキャラクタ移動制御手段と、

ゲームキャラクタの現在位置と現在移動中の移動経路とに基づき、現在移動中の移動経路の先に分岐点が存在するか否かを判定し、存在する場合は当該分岐点で分岐可能な分岐方向を表示する先行分岐方向表示手段と、

表示された分岐方向に対してプレイヤーから移動方向指示入力を受け付ける分岐方向先行指示手段と、

選択された分岐方向を記憶する分岐方向記憶手段とを備え、

前記ゲームキャラクタ移動制御手段によるゲームキャラクタの移動中に移動経路の分岐点に到達した際、前記分岐方向記憶手段に分岐方向が記憶されている場合に、前記ゲームキャラクタ移動制御手段が当該分岐方向にゲームキャラクタを移動させることを特徴とするビデオゲーム装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項 1 に記載されるように、仮想空間内に構築され、分岐点を有し、ゲームキャラクタが移動可能な移動経路を、プレイヤーの指示によりゲームキャラクタを移動させて行くビデオゲームにおける制御プログラムであって、ゲーム装置を構成するコンピュータを、プレイヤーの操作入力により仮想空間内で移動目標地点を指定可能とする移動目標地点設定手

段、プレイヤーが指定した移動目標地点とゲームキャラクタの現在位置とから、ゲームキャラクタの移動経路を求める移動経路設定手段、設定された移動経路に沿ってゲームキャラクタを現在位置から移動目標地点まで所定速度で逐次移動させるゲームキャラクタ移動制御手段、ゲームキャラクタの現在位置と現在移動中の移動経路とに基づき、現在移動中の移動経路の先に分岐点が存在するか否かを判定し、存在する場合は当該分岐点で分岐可能な分岐方向を表示する先行分岐方向表示手段、表示された分岐方向に対してプレイヤーから移動方向指示入力を受け付けて分岐方向記憶手段に記憶する分岐方向先行指示手段、として機能させ、前記ゲームキャラクタ移動制御手段によるゲームキャラクタの移動中に移動経路の分岐点に到達した際、前記分岐方向記憶手段に分岐方向が記憶されている場合に、前記ゲームキャラクタ移動制御手段が当該分岐方向にゲームキャラクタを移動させるビデオゲーム制御プログラムを要旨としている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、請求項2に記載されるように、前記分岐方向先行指示手段は、前記先行分岐方向表示手段により表示される分岐方向のうち、既に選択された分岐方向と異なる分岐方向が選択されることで前記分岐方向記憶手段に記憶されている分岐方向の変更を行うようにすることができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

また、請求項3に記載されるように、前記分岐方向先行指示手段は、前記先行分岐方向表示手段により表示される分岐方向のうち、既に選択された分岐方向が再び選択されることで前記分岐方向記憶手段に記憶されている分岐方向のキャンセルを行うようにすることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

また、請求項4に記載されるように、ゲームキャラクタの前進後退を選択可能とした表示を行い、プレイヤーによる前進もしくは後退の選択を受け付ける手段を備えるようにすることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

また、請求項5に記載されるように、ゲームキャラクタの移動方向と逆方向の前進もしくは後退が選択されることで移動方向を逆にするとともに、前記分岐方向記憶手段に記憶されている分岐方向のキャンセルを行うようにすることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

また、請求項6に記載されるように、ゲームキャラクターの移動の停止再開を選択可能とした表示を行い、プレイヤーによる移動の停止もしくは再開の選択を受け付ける手段を備えるようにすることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

また、請求項7に記載されるように、ゲームキャラクターの現在位置が自由移動の許容される地点である場合に、自由移動の方向を選択可能な表示を行い、プレイヤーによる移動方向の選択を受け付ける手段を備えるようにすることができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

また、請求項8に記載されるように、仮想空間内に構築され、分岐点を有し、ゲームキャラクターが移動可能な移動経路を、プレイヤーの指示によりゲームキャラクターを移動させて行くビデオゲーム装置であって、プレイヤーの操作入力により仮想空間内で移動目標地点を指定可能とする移動目標地点設定手段と、プレイヤーが指定した移動目標地点とゲームキャラクターの現在位置とから、ゲームキャラクターの移動経路を求める移動経路設定手段と、設定された移動経路に沿ってゲームキャラクターを現在位置から移動目標地点まで所定速度で逐次移動させるゲームキャラクター移動制御手段と、ゲームキャラクターの現在位置と現在移動中の移動経路とに基づき、現在移動中の移動経路の先に分岐点が存在するか否かを判定し、存在する場合は当該分岐点で分岐可能な分岐方向を表示する先行分岐方向表示手段と、表示された分岐方向に対してプレイヤーから移動方向指示入力を受け付ける分岐方向先行指示手段と、選択された分岐方向を記憶する分岐方向記憶手段とを備え、前記ゲームキャラクター移動制御手段によるゲームキャラクターの移動中に移動経路の分岐点に到達した際、前記分岐方向記憶手段に分岐方向が記憶されている場合に、前記ゲームキャラクター移動制御手段が当該分岐方向にゲームキャラクターを移動させるビデオゲーム装置として構成することができる。