

【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 18 年 8 月 31 日 (2006.8.31)

【公開番号】特開 2001-129255 (P2001-129255A)
 【公開日】平成 13 年 5 月 15 日 (2001.5.15)
 【出願番号】特願 平 11-330284
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 C

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 7 月 18 日 (2006.7.18)

【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】 プレイヤオブジェクトが表示領域を移動してキャラクタに遭遇する表示に関するゲームプログラムを実行するゲーム装置であって、

ゲームプログラムを記憶するプログラム記憶手段と、

時間情報を生成する時計手段と、

プレイヤがプレイヤオブジェクトの表示の制御を行うための操作手段と、

前記操作手段の操作に基づいて表示画像を変化させるための前記プログラムを実行する処理手段とを備え、

前記プログラム記憶手段は、前記時間情報によって時間基準を見積ると共に、少なくとも前記時間基準の見積り結果に基づいて前記表示領域に出現するキャラクタの出現条件を変化させるためのプログラムを記憶したことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 前記プログラム記憶手段は、前記キャラクタの出現条件が前記時間基準の見積り結果に基づく所定の確率分布となるようにプログラムを記憶することを特徴とする、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】 前記表示領域がゲームマップによって表示され、

前記プログラム記憶手段は、前記ゲームマップ上の或る場所に出現するキャラクタの種類が前記時計手段の時間情報に基づく時間帯によって変化するようにプログラムを記憶することを特徴とする、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】 さらに、第 1 の乱数を発生する第 1 の乱数発生手段と、

前記キャラクタの出現条件に関するデータを前記第 1 の乱数と比較する第 1 の比較手段とを備え、

前記処理手段は、前記キャラクタの出現条件に関するデータが前記第 1 の乱数と所定の関係にあるときには、前記キャラクタの出現処理を実行することを特徴とする、請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】 さらに、第 2 の乱数を発生する第 2 の乱数発生手段と、

異なる値を示す複数のキャラクタポイントと前記第 2 の乱数を比較する第 2 の比較手段とを備え、

前記処理手段は、前記キャラクタポイントの中で前記第 2 の乱数と所定の関係にあるキャラクタポイントが示すキャラクタの表示を制御することを特徴とする、請求項 4 に記載

のゲーム装置。

【請求項 6】 前記キャラクタは、性別を有する架空の生物であり、

前記プログラム記憶手段は、性別の異なる同一の種類生物がつがいの状態で同一の領域に存在させられたとき、所定の時間を経過した後に、当該種類の生物の両性の属性を受け継いだ子供が誕生するようにプログラムを記憶する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】 プレイヤオブジェクトが表示領域を移動してキャラクタに遭遇する表示に関するゲーム装置を制御するゲームプログラムを記憶した媒体であって、

前記ゲームプログラムは、

時間情報を生成するステップと、

プレイヤによるプレイヤオブジェクトの操作を検出するステップと、

前記検出されたプレイヤオブジェクトの操作に基づいて表示画像を変化させるステップと、

前記時間情報によって時間基準を見積るステップと、

少なくとも前記時間基準の見積り結果に基づいて前記表示領域に出現するキャラクタの出現条件を変化させるステップとを前記ゲーム装置に実行させることを特徴とする記憶媒体。

【請求項 8】 プレイヤオブジェクトが表示領域を移動してキャラクタに遭遇する表示に関するゲーム装置を動作させる方法であって、

時間情報を生成するステップと、

操作手段の作用に応じて前記プレイヤオブジェクトの動作を制御するステップと、

前記プレイヤオブジェクトの操作に基づいて表示画像を変化させるステップと、

前記時間情報によって時間基準を見積るステップと、

少なくとも前記時間基準の見積り結果に基づいて前記表示領域に出現するキャラクタの出現条件を変化させるステップとを備える、方法。

【請求項 9】 前記キャラクタの出現条件を変化させるステップは、前記キャラクタの出現条件の前記時間情報に基づく所定の確率分布に関連するデータを記憶するステップを含むことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。

【請求項 10】 前記表示領域がゲームマップによって表示され、

さらに、前記時間情報に基づいて変化する前記ゲームマップ上の或る場所に出現するキャラクタの種類に関連するデータを記憶するステップを含むことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。

【請求項 11】 さらに、第 1 の乱数を発生するステップと、

前記キャラクタの出現条件に関するデータを前記第 1 の乱数と比較するステップと、

前記キャラクタの出現条件に関するデータが前記第 1 の乱数と所定の関係にあるときには、前記キャラクタを表示するステップとを含むことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。

【請求項 12】 さらに、第 2 の乱数を発生するステップと、

異なる値を示す複数のキャラクタポイントと前記第 2 の乱数を比較するステップと、

前記キャラクタポイントの中で前記第 2 の乱数と所定の関係にあるキャラクタポイントが示すキャラクタの前記ゲームマップ上での表示を制御するステップとを含むことを特徴とする、請求項 11 に記載の方法。

【請求項 13】 前記キャラクタは、性別を有する架空の生物であり、

さらに、性別の異なる同一の種類生物をつがいの状態にするステップと、

前記同一のゲームマップ上で前記つがいの状態を保持するステップと、

前記種類の生物の両性の属性を受け継いだ子供に関連するデータを記憶するステップと、

所定の時間が経過したことに基づいて、前記子供を誕生させる予定を決定するステップとを含むことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。