

【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 17 年 9 月 29 日 (2005.9.29)

【公開番号】特開 2000-37558 (P2000-37558A)  
 【公開日】平成 12 年 2 月 8 日 (2000.2.8)  
 【出願番号】特願 平 10-206029  
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 13/00

【F I】

A 6 3 F	9/22	S
A 6 3 F	9/22	F
A 6 3 F	9/22	H
A 6 3 F	9/22	P

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 5 月 11 日 (2005.5.11)

【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】

攻撃目標であるターゲットを含むゲーム画像を表示するディスプレイ部と、

第 1 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 1 の操作ボタンと、第 2 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 2 の操作ボタンと、第 1 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 1 の遊戯者用のスタートボタンと、第 2 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 2 の遊戯者用のスタートボタンとを有する操作部と、

前記第 1 の遊戯者及び第 2 の遊戯者が前記ターゲットに対して攻撃する 2 人プレイモードの攻撃ゲームを行なうゲーム制御プログラム、前記ターゲットに与える攻撃力を所定値以上に増大させる攻撃力制御プログラム及び前記ディスプレイ部に攻撃画像を表示させる表示制御プログラムを記憶するメモリと、

前記ゲーム制御プログラム、前記攻撃力制御プログラム及び前記表示制御プログラムに基づいて各制御処理を実行する制御手段と、を備えたゲーム装置であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の遊戯者用のスタートボタン及び前記第 2 の遊戯者用のスタートボタンからの操作信号を受信して前記 2 人プレイモードを実行する手段と、

前記第 1 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 1 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 1 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行する手段と、

前記第 2 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 2 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 2 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行する手段と、

前記第 1 の操作ボタン及び前記第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填した前記エネルギーの充填量から演算して、前記ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、前記増大された攻撃力に対応する攻撃画像を前記ディスプレイ部に表示する処理を実行する手段と、

を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

攻撃目標であるターゲットを含むゲーム画像を表示するディスプレイ部と、

第 1 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 1 の操作ボタンと、第 2 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 2 の操作ボタンと、第 1 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 1 の遊戯者用のスタートボタンと、第 2 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 2 の遊戯者用のスタートボタンとを有する操作部と、

前記第 1 の遊戯者及び第 2 の遊戯者が前記ターゲットに対して攻撃する 2 人プレイモードの攻撃ゲームを行なうゲーム制御プログラム、前記ターゲットに与える攻撃力を所定値以上に増大させる攻撃力制御プログラム及び前記ディスプレイ部に攻撃画像を表示させる表示制御プログラムを記憶するメモリと、

前記ゲーム制御プログラム、前記攻撃力制御プログラム及び前記表示制御プログラムに基づいて各制御処理を実行する制御手段と、を備えたゲーム装置の制御方法であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の遊戯者用のスタートボタン及び前記第 2 の遊戯者用のスタートボタンからの操作信号を受信して前記 2 人プレイモードを実行するステップと、

前記第 1 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 1 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 1 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行するステップと、

前記第 2 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 2 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 2 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行するステップと、

前記第 1 の操作ボタン及び前記第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填した前記エネルギーの充填量から演算して、前記ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、前記増大された攻撃力に対応する攻撃画像を前記ディスプレイ部に表示する処理を実行するステップと、

を有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 3】

第 1 の遊戯者用のスタートボタン及び第 2 の遊戯者用のスタートボタンからの操作信号を受信して 2 人プレイモードを実行するゲーム制御プログラムと、

第 1 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、第 1 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、エネルギーの充填量を第 1 のエネルギーゲージにしてディスプレイ部に表示させる処理を実行する第 1 の攻撃力制御プログラムと、

第 2 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、第 2 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、エネルギーの充填量を第 2 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行する第 2 の攻撃力制御プログラムと、

前記第 1 の操作ボタン及び前記第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填した前記エネルギーの充填量から演算して、ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、増大された攻撃力に対応する攻撃画像を前記ディスプレイ部に表示する処理を実行する表示制御プログラムと、

を記憶したことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 7 】

## 【課題を解決するための手段】

本発明は、上記課題を解決するため以下のような特徴を有する。

上記請求項 1 記載の発明は、攻撃目標であるターゲットを含むゲーム画像を表示するディスプレイ部と、

第 1 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 1 の操作ボタンと、第 2 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 2 の操作ボタンと、第 1 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 1 の遊戯者用のスタートボタンと、第 2 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 2 の遊戯者用のスタートボタンとを有する操作部と、

前記第 1 の遊戯者及び第 2 の遊戯者が前記ターゲットに対して攻撃する 2 人プレイモードの攻撃ゲームを行なうゲーム制御プログラム、前記ターゲットに与える攻撃力を所定値以上に増大させる攻撃力制御プログラム及び前記ディスプレイ部に攻撃画像を表示させる表示制御プログラムを記憶するメモリと、

前記ゲーム制御プログラム、前記攻撃力制御プログラム及び前記表示制御プログラムに基づいて各制御処理を実行する制御手段と、を備えたゲーム装置であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の遊戯者用のスタートボタン及び前記第 2 の遊戯者用のスタートボタンからの操作信号を受信して前記 2 人プレイモードを実行する手段と、

前記第 1 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 1 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 1 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行する手段と、

前記第 2 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 2 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 2 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行する手段と、

前記第 1 の操作ボタン及び前記第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填した前記エネルギーの充填量から演算して、前記ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、前記増大された攻撃力に対応する攻撃画像を前記ディスプレイ部に表示する処理を実行する手段と、

を有することを特徴とする。

## 【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 8 】

従って、上記請求項 1 記載の発明によれば、第 1 の操作ボタン及び第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填したエネルギーの充填量から演算して、ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、増大された攻撃力に対応する攻撃画像をディスプレイ部に表示するため、第 1 の操作ボタン及び第 2 の操作ボタンの操作がほぼ同時に行われたとき目標に与える攻撃力を増幅させることができ、例えば 2 人又は 3 人の遊戯者が協力して目標を攻撃することにより、大きな攻撃力を目標に与えることができるので、1 人でプレイしている場合よりも 2 人又は 3 人でプレイする方が楽しくゲームすることができる。

## 【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 9 】

また、請求項 2 記載の発明は、攻撃目標であるターゲットを含むゲーム画像を表示するディスプレイ部と、

第 1 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 1 の操作ボタンと、第 2 の遊戯者が前記ターゲットを攻撃する操作を行なう第 2 の操作ボタンと、第 1 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 1 の遊戯者用のスタートボタンと、第 2 の遊戯者がゲームを開始する操作を行なう第 2 の遊戯者用のスタートボタンとを有する操作部と、

前記第 1 の遊戯者及び第 2 の遊戯者が前記ターゲットに対して攻撃する 2 人プレイモードの攻撃ゲームを行なうゲーム制御プログラム、前記ターゲットに与える攻撃力を所定値以上に増大させる攻撃力制御プログラム及び前記ディスプレイ部に攻撃画像を表示させる表示制御プログラムを記憶するメモリと、

前記ゲーム制御プログラム、前記攻撃力制御プログラム及び前記表示制御プログラムに基づいて各制御処理を実行する制御手段と、を備えたゲーム装置の制御方法であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の遊戯者用のスタートボタン及び前記第 2 の遊戯者用のスタートボタンからの操作信号を受信して前記 2 人プレイモードを実行するステップと、

前記第 1 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 1 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 1 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行するステップと、

前記第 2 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、前記第 2 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、前記エネルギーの充填量を第 2 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行するステップと、

前記第 1 の操作ボタン及び前記第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填した前記エネルギーの充填量から演算して、前記ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、前記増大された攻撃力に対応する攻撃画像を前記ディスプレイ部に表示する処理を実行するステップと、

を有することを特徴とする。

## 【 手 続 補 正 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 1 0 】

従って、上記請求項 2 記載の発明によれば、第 1 の操作ボタン及び第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填したエネルギーの充填量から演算して、ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、増大された攻撃力に対応する攻撃画像をディスプレイ部に表示するため、上記請求項 1 の場合と同様、複数の遊戯者が同時に楽しめると共に視覚的にも楽しむことができる。

また、請求項 3 記載の発明は、第 1 の遊戯者用のスタートボタン及び第 2 の遊戯者用のスタートボタンからの操作信号を受信して 2 人プレイモードを実行するゲーム制御プログラムと、

第 1 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、第 1 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、エネルギーの充填量を第 1 のエネルギーゲージにしてディスプレイ部に表示させる処理を実行する第 1 の攻撃力制御プログラムと、

第 2 の操作ボタンからの操作信号に基づいて、第 2 の操作ボタンが継続して押下されたことを判定し、継続して押下された間に前記攻撃力を定めるエネルギーを充填し、エネルギーの充填量を第 2 のエネルギーゲージにして前記ディスプレイ部に表示させる処理を実行する

第 2 の攻撃力制御プログラムと、

前記第 1 の操作ボタン及び前記第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填した前記エネルギーの充填量から演算して、ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、増大された攻撃力に対応する攻撃画像を前記ディスプレイ部に表示する処理を実行する表示制御プログラムと、

を記憶したことを特徴とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

従って、上記請求項 3 記載の発明によれば、コンピュータが第 1 の操作ボタン及び第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填したエネルギーの充填量から演算して、ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、増大された攻撃力に対応する攻撃画像をディスプレイ部に表示するため、上記請求項 1、2 の場合と同様、複数の遊戯者が同時に楽しめると共に視覚的にも楽しむことができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 8 0 】

【発明の効果】

上述の如く、本発明によれば、第 1 の操作ボタン及び第 2 の操作ボタンからの操作信号を同時に受信できなくなるまで充填したエネルギーの充填量から演算して、ターゲットに与える攻撃力を増大させる処理を実行し、増大された攻撃力に対応する攻撃画像をディスプレイ部に表示するため、第 1 の操作ボタン及び第 2 の操作ボタンの操作がほぼ同時に行われたとき目標に与える攻撃力を増幅させることができ、例えば 2 人又は 3 人の遊戯者が協力して目標を攻撃することにより、大きな攻撃力を目標に与えることができるので、1 人でプレイしている場合よりも 2 人又は 3 人でプレイする方が楽しくゲームすることができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 8 4

【補正方法】削除

【補正の内容】