

【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】

【0007】

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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增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】0009

【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の遊戲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の遊戲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の遊戲者がゲームを開始する操作を行なう第1の遊戲者用のスタートボタンと、第2の遊戲者がゲームを開始する操作を行なう第2の遊戲者用のスタートボタンとを有する操作部と、

前記第1の遊戲者及び第2の遊戲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の遊戲者用のスタートボタン及び前記第2の遊戲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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0010】**

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、複数の遊戲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の遊戲者用のスタートボタン及び第2の遊戲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 の 充 填 量 か ら 演 算 し て 、 タ ー ゲ ッ ト に 与 え る 攻 撃 力 を 增 大 さ せ る 处 理 を 実 行 し 、 增 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 处 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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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】0012

【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】0013

【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】0014

【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】0015

【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】0016

【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】0080

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0080】

【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增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13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0081

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0082

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0083

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0084

【補正方法】削除

【補正の内容】