

【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 11 月 2 日 (2006.11.2)

【公開番号】特開 2006-223880 (P2006-223880A)
 【公開日】平成 18 年 8 月 31 日 (2006.8.31)
 【年通号数】公開・登録公報 2006-034
 【出願番号】特願 2006-83573 (P2006-83573)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 9 月 15 日 (2006.9.15)

【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】

一つのディスプレイに表示されるゲーム画面を見る二人のプレイヤーによって対戦を行うゲーム装置であって、

前記プレイヤーのそれぞれによって選択された一对のキャラクターが前記ゲーム画面の左右に対峙して位置する画像と、前記対峙する左側のキャラクターに対応して前記ゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクターに対応して前記ゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた 3 つの選択対象の画像と、が含まれるゲーム画面を前記一つのディスプレイに表示する手段と、

対戦に勝利したときに対戦相手のキャラクターに与えるダメージ量が、前記選択対象のうちのいずれかについて他の選択対象より大きくなるように設定する手段と、

前記プレイヤーの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤーによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤーのキャラクターに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

を含み、

前記対戦する二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象の画像が前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示されており、かつ前記いずれかの選択対象について対戦相手のキャラクターに与えるダメージ量が他の選択対象より大きくなっていることが前記プレイヤーによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記ゲーム画面に表示されている

ことを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項 2】

入力手段と、コンピュータプログラムに従って動作するゲーム処理手段と、該ゲーム処理手段で生成された画像データに基づきゲーム画面として画像表示させる画像表示手段とを備え、一つのディスプレイ上に表示された前記ゲーム画面を見る二人のプレイヤーによって対戦ゲームを行う電子装置における前記ゲーム処理手段に対して、

対戦する前記プレイヤーそれぞれによる操作によって選択された一对のキャラクターがゲーム画面の左右に対峙して位置する画像と、前記対峙する左側のキャラクターに対応してゲー

ム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応してゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた少なくとも3つの選択対象を含む画像と、が含まれる前記ゲーム画面を画像表示させる画像データを生成する段階と、

対戦に勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージ量が、前記選択対象のうちのいずれかについて他の選択対象より大きくなるように設定する段階と、

前記プレイヤーによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する段階と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤーのキャラクタに与えるダメージ量を演算する段階と、

を実行させるとともに、

前記対戦する二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象の画像が前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示されており、かつ前記いずれかの選択対象について対戦相手のキャラクタに与えるダメージ量が他の選択対象より大きくなっていることが前記プレイヤーによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記ゲーム画面に表示されるように構成されている

ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項3】

二人のプレイヤーがディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置であって、

前記ゲーム画面として、前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタ、及び、該選択されたキャラクタのそれぞれに対応しており、かつ、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

前記二人のプレイヤーによって選択された選択対象のそれぞれを比較して前記対戦における優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤーのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

を備えており、

前記画像生成手段は、前記対戦において、前記二人のプレイヤーが、対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を互いに識別できるように、該対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を認識できるような記号、文字、若しくは絵の画像、又は、該ダメージ量を反映させて前記アイコンの表示態様を変えた画像を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成するものである、

ゲーム装置。

【請求項4】

コンピュータを、二人のプレイヤーがディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置として機能させるプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記ゲーム画面として、前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタ、及び、該選択されたキャラクタのそれぞれに対応しており、かつ、相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた3つの選択対象の画像を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

前記二人のプレイヤーによって選択された選択対象のそれぞれを比較して前記対戦における優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤーのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、

して機能させるものであり、

前記画像生成手段は、前記対戦において、前記二人のプレイヤーが、対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を互いに識別できるように、該

対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を認識できるように記号、文字、若しくは絵の画像、又は、該ダメージ量を反映させて前記アイコンの表示態様を変えた画像を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成するものである、
プログラム。

【請求項 5】

二人のプレイヤーが一つのディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置であって、

前記ゲーム画面として、前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタが前記ゲーム画面の左右に対峙し、前記対峙する左側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた 3 つの選択対象を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

前記プレイヤーの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤーによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象のそれぞれを比較して前記対戦における優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤーのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、
を備えており、

前記画像生成手段は、前記対戦する前記二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象を前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示し、かつ対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を前記二人のプレイヤーが互いに識別できるように、該対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を認識できるように記号、文字、若しくは絵の画像、又は、該ダメージ量を反映させて前記操作対象の表示態様を変えた画像を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成するものである、
ゲーム装置。

【請求項 6】

コンピュータを、二人のプレイヤーが一つのディスプレイに表示されたゲーム画面を見ながら対戦を行うゲーム装置として機能させるプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記ゲーム画面として、前記二人のプレイヤーのそれぞれによって選択されたキャラクタが前記ゲーム画面の左右に対峙し、前記対峙する左側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の左下側に、前記右側のキャラクタに対応して前記ゲーム画面の右下側にそれぞれ配置され相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた 3 つの選択対象を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成する画像生成手段と、

前記プレイヤーの操作に応じて操作情報を入力する操作入力手段と、

前記プレイヤーによる前記操作入力手段の操作によって選択された選択対象のそれぞれを比較して前記対戦における優劣関係を判定する判定手段と、

前記判定により劣勢であると判定された選択対象を選択したプレイヤーのキャラクタに与えるダメージ量を演算する演算手段と、
を備えており、

前記画像生成手段は、前記対戦する前記二人のプレイヤーによる前記選択対象の選択操作がそれぞれ行われるときに前記選択対象を前記ゲーム画面の左右下側にそれぞれ同時に表示し、かつ対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を前記二人のプレイヤーが互いに識別できるように、該対戦相手のキャラクタにより多くのダメージ量を与えることのできる選択対象を認識できるように記号、文字、若しくは絵の画像、又は、該ダメージ量を反映させて前記操作対象の表示態様を変えた画像を前記ゲーム画面として表示するための画像データを生成するものである、
プログラム。