

【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21年1月29日(2009.1.29)

【公開番号】特開2007-167141(P2007-167141A)

【公開日】平成19年7月5日(2007.7.5)

【年通号数】公開・登録公報2007-025

【出願番号】特願2005-365414(P2005-365414)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 13/00 E

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成20年12月4日(2008.12.4)

【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】

プレイヤの操作に応じて動作する操作対象選手オブジェクトと、前記操作対象選手オブジェクトと同じチームに属する複数の味方選手オブジェクトと、が配置される仮想3次元空間を所与の視点から見た様子を表すゲーム画面を表示し、前記操作対象選手オブジェクトが属するチームと対戦相手チームとの間で行われるスポーツのゲームを提供するゲーム装置において、

前記操作対象選手オブジェクトの位置及び基準方向に対する前記味方選手オブジェクトの相対的位置に関する第1条件と、前記味方選手オブジェクトが前記ゲーム画面に表示されているか否かの第2条件と、の組合せに対応づけて、位置案内音声データを記憶する位置案内音声データ記憶手段と、

前記複数の味方選手オブジェクトのうちから位置案内対象の味方選手オブジェクトを選出する位置案内対象選出手段と、

前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトの、前記操作対象選手オブジェクトの位置及び基準方向に対する相対的位置が、前記位置案内音声データに対応づけられた前記第1条件を満足するか否かを判定する第1判定手段と、

前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトが、前記位置案内音声データに対応づけられた前記第2条件を満足するか否かを判定する第2判定手段と、

前記位置案内音声データに対応づけられた前記第1条件と前記第2条件との組合せが満足されると前記第1判定手段及び前記第2判定手段によって判定された場合、該位置案内音声データに基づく音声を出力させる位置案内音声出力制御手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】

請求項1に記載のゲーム装置において、

前記位置案内音声データに基づく音声が出力された場合、該位置案内音声データに対応する方向へのパスが前記操作対象選手オブジェクトによって実行されたか否かを判定する第3判定手段と、

前記第3判定手段の判定結果に基づいて、それ以降における前記位置案内音声データに基づく音声の出力を制限する制限手段と、  
を含むことを特徴とするゲーム装置。

**【請求項3】**

請求項2に記載のゲーム装置において、  
前記複数の味方選手オブジェクトの各々に対応づけて数値を記憶する手段と、  
前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトに対応づけて記憶される前記数値を、前記第3判定手段の判定結果に基づいて更新する手段と、  
を含み、  
前記制限手段は、前記味方選手オブジェクトに対応づけて記憶される前記数値が所定値に達した場合、該味方選手オブジェクトに関し、前記位置案内音声データに基づく音声の出力を制限する、  
ことを特徴とするゲーム装置。

**【請求項4】**

請求項1乃至3のいずれかに記載のゲーム装置において、  
前記複数の味方選手オブジェクトの各々に対応づけて、前記操作対象選手オブジェクトとの間の連係プレイの熟練度を示す連係パラメータを記憶する手段と、  
前記味方選手オブジェクトに対応づけて記憶される前記連係パラメータに基づいて、該味方選手オブジェクトに関し、前記位置案内音声データに基づく音声の出力を制限する手段と、  
を含むことを特徴とするゲーム装置。

**【請求項5】**

請求項1乃至4のいずれかに記載のゲーム装置において、  
前記仮想3次元空間には、前記対戦相手チームに属する対戦相手選手オブジェクトが配置され、  
前記位置案内対象選出手段は、前記味方選手オブジェクトを位置案内対象として選出するか否かを、該味方選手オブジェクトの位置と、前記対戦相手選手オブジェクトの位置と、に基づいて判断する、  
ことを特徴とするゲーム装置。

**【請求項6】**

プレイヤの操作に応じて動作する操作対象選手オブジェクトと、前記操作対象選手オブジェクトと同じチームに属する複数の味方選手オブジェクトと、が配置される仮想3次元空間を所与の視点から見た様子を表すゲーム画面を表示し、前記操作対象選手オブジェクトが属するチームと対戦相手チームとの間で行われるスポーツのゲームを提供するゲーム装置の制御方法において、

前記複数の味方選手オブジェクトのうちから位置案内対象の味方選手オブジェクトを選出するための位置案内対象選出手段と、

前記操作対象選手オブジェクトの位置及び基準方向に対する前記味方選手オブジェクトの相対的位置に関する第1条件と、前記味方選手オブジェクトが前記ゲーム画面に表示されているか否かの第2条件と、の組合せに対応づけて、位置案内音声データを記憶してなる位置案内音声データ記憶手段の記憶内容を読み出す手段と、

前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトの、前記操作対象選手オブジェクトの位置及び基準方向に対する相対的位置が、前記位置案内音声データに対応づけられた前記第1条件を満足するか否かを判定するための第1判定手段と、

前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトが、前記位置案内音声データに対応づけられた前記第2条件を満足するか否かを判定するための第2判定手段と、

前記位置案内音声データに対応づけられた前記第1条件と前記第2条件との組合せが満足されると前記第1判定手段及び前記第2判定手段によって判定された場合、該

位置案内音声データに基づく音声を音声出力手段に出力させるための位置案内音声出力制御ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 7】

プレイヤの操作に応じて動作する操作対象選手オブジェクトと、前記操作対象選手オブジェクトと同じチームに属する複数の味方選手オブジェクトと、が配置される仮想3次元空間を所与の視点から見た様子を表すゲーム画面を表示し、前記操作対象選手オブジェクトが属するチームと対戦相手チームとの間で行われるスポーツのゲームを提供するゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、

前記操作対象選手オブジェクトの位置及び基準方向に対する前記味方選手オブジェクトの相対的位置に関する第1条件と、前記味方選手オブジェクトが前記ゲーム画面に表示されているか否かの第2条件と、の組合せに対応づけて、位置案内音声データを記憶してなる位置案内音声データ記憶手段の記憶内容を読み出す手段、

前記複数の味方選手オブジェクトのうちから位置案内対象の味方選手オブジェクトを選出する位置案内対象選出手段、

前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトの、前記操作対象選手オブジェクトの位置及び基準方向に対する相対的位置が、前記位置案内音声データに対応づけられた前記第1条件を満足するか否かを判定する第1判定手段、及び、

前記位置案内対象選出手段によって選出された味方選手オブジェクトが、前記位置案内音声データに対応づけられた前記第2条件を満足するか否かを判定する第2判定手段、

前記位置案内音声データに対応づけられた前記第1条件と前記第2条件との組合せが満足されると前記第1判定手段及び前記第2判定手段によって判定された場合、該位置案内音声データに基づく音声を出力させる位置案内音声出力制御手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。