

【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25年2月7日(2013.2.7)

【公開番号】特開2011-130966(P2011-130966A)

【公開日】平成23年7月7日(2011.7.7)

【年通号数】公開・登録公報2011-027

【出願番号】特願2009-294540(P2009-294540)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/04 (2006.01)

A 6 3 F 13/06 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/04

A 6 3 F 13/06

【手続補正書】

【提出日】平成24年12月14日(2012.12.14)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

【図1】本発明に係るゲーム装置の一実施形態を示す全体斜視図である。

【図2】跳り台の一部分分解斜視図である。

【図3】ステージの一部分分解斜視図である。

【図4】ゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図5】プレイヤキャラクタのパラメータの一例を示す図である。

【図6】敵キャラクタのパラメータの一例を示す図である。

【図7】立ち位置判定制御処理を示すフローチャートである。

【図8】ゲーム画像の一例を説明するための説明図である。

【図9】ゲーム画像の一例を説明するための説明図である。

【図10】ゲーム進行制御処理を示すフローチャートである。

【図11】プレイヤキャラクタの行動決定処理を示すフローチャートである。

【図12】プレイヤのゲーム状況とゲーム画像を説明するための説明図である。

【図13】プレイヤのゲーム状況とゲーム画像を説明するための説明図である。

【図14】プレイヤのゲーム状況とゲーム画像を説明するための説明図である。

【図15】プレイヤのゲーム状況とゲーム画像を説明するための説明図である。

【図16】立ち位置判定制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

まずゲームが始まると、画面2A, 5A, 7Aには、ゲーム画像が表示され、ゲームが進行する。ゲーム画像は、仮想ゲーム空間を2次元画像で可視化したものであり、ゲーム画像には、背景や物体などのオブジェクトが表示されるとともに、敵キャラクタ100,

110などの標的が表示される(図8参照)。プレイヤPは、ガンコントローラ3を画面2A, 5Aに向けたて標的に照準を合わせ、トリガを引く操作を行う。ここで、たとえばCPU10は、トリガ操作信号を取得すると、画面2A, 5Aに表示される2次元画像において標的が占める一定領域内に、照準位置の座標が入っているか否かを検出する。そして、CPU10は、当該一定領域内に照準位置が入っていれば弾が標的に命中したと判定し、当該一定領域内に照準位置が入っていなければ弾が標的に命中しなかったと判定する。なお、このような標的に弾が命中したか否かの判定手法は、周知の技術である。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

プレイヤキャラクタと敵キャラクタ100, 110には、それぞれ所定の体力値が設定され、かつ当該体力値が0になると倒れるように設定されている。CPU10は、プレイヤキャラクタや敵キャラクタ100, 110の体力値、位置情報、攻撃力などのパラメータを管理している。プレイヤPのトリガ操作により仮想ゲーム空間内の敵キャラクタ100, 110に弾が命中したと判定されると、CPU10は、ゲームプログラムに規定された銃攻撃による演出処理を行い、画面2A, 5Aには、敵キャラクタ100, 110がダメージを受けるようなゲーム画像が表示される。そして、CPU10は、撃たれた敵キャラクタ100, 110の体力値を所定数減少させ、その体力値が0になると敵キャラクタ100, 110を倒した状態とする。図5は、プレイヤキャラクタの体力値や攻撃力などの各種パラメータの一例を表す。プレイヤキャラクタによる攻撃力は、武器の種類や攻撃内容に応じて異なる。図6は、敵キャラクタ100, 110の体力値や攻撃力などの各種パラメータの一例を表す。これらプレイヤキャラクタおよび敵キャラクタに関するパラメータは、ROM11に記憶されており、ゲームプログラム実行中にはROM11から読み出されてRAM12に記憶される。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0071

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0071】

上記ゲーム画像の表示中、CPU10は、ポジションフラグがオンか否かを監視している(後述の図11のS21)。