

【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】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

【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】蹴り台の一部分解斜視図である。

【図 3】ステージの一部分解斜視図である。

【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】プレイヤー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】プレイヤー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】プレイヤー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】プレイヤー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】プレイヤー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】プレイヤー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】0 0 5 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 4】

まずゲームが始まると、画面 2 A , 5 A , 7 A 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 1 0 0 ,

1 1 0 などの標的が表示される（図 8 参照）。プレイヤー P は、ガンコントローラ 3 を画面 2 A , 5 A に向け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 CPU 1 0 は、トリガ操作信号を取得すると、画面 2 A , 5 A 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、CPU 1 0 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】0 0 5 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 5】

プレイヤーキャラクタと敵キャラクタ 1 0 0 , 1 1 0 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。CPU 1 0 は、プレイヤーキャラクタや敵キャラクタ 1 0 0 , 1 1 0 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。プレイヤー 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 1 0 0 , 1 1 0 に弾が命中したと判定されると、CPU 1 0 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 2 A , 5 A には、敵キャラクタ 1 0 0 , 1 1 0 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、CPU 1 0 は、撃たれた敵キャラクタ 1 0 0 , 1 1 0 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 1 0 0 , 1 1 0 を倒した状態とする。図 5 は、プレイヤー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。プレイヤー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 1 0 0 , 1 1 0 の体力値や攻撃力などの各種パラメータの一例を表す。これらプレイヤーキャラクタおよび敵キャラクタに関するパラメータは、ROM 1 1 に記憶されており、ゲームプログラム実行中には ROM 1 1 から読み出されて RAM 1 2 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】0 0 7 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 1】

上記ゲーム画像の表示中、CPU 1 0 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 1 1 の S 2 1 ）。