

【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 6 部門第 3 区分
 【発行日】平成 17 年 10 月 27 日 (2005.10.27)

【公開番号】特開 2003-44219 (P2003-44219A)
 【公開日】平成 15 年 2 月 14 日 (2003.2.14)
 【出願番号】特願 2001-227497 (P2001-227497)
 【国際特許分類第 7 版】

G 0 6 F 3/033

A 6 3 F 13/00

G 0 6 T 17/40

【F I】

G 0 6 F 3/033 3 3 0 C

A 6 3 F 13/00 C

G 0 6 T 17/40 D

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 9 月 5 日 (2005.9.5)

【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】 画像生成を行う画像生成システムであって、

オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第 1 の操作レバーからの操作データに基づいて、第 1 のオブジェクトにモーションを行わせる モーション処理手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第 2 の操作レバーからの操作データに基づいて、第 1 のオブジェクトを移動させる 移動処理手段と、

第 1 のオブジェクトの画像を含む画像を生成する 画像生成手段とを含み、

前記モーション処理手段は、

第 1 の操作レバーが所与の傾斜角度だけ倒された場合に、第 1 の操作レバーの倒し方向に対応する攻撃方向に向かって、第 1 のオブジェクトに攻撃モーションを行わせることを特徴とする画像生成システム。

【請求項 2】 請求項 1 において、

前記モーション処理手段は、

第 1、第 2 のオブジェクト間の距離、及び、第 1 のオブジェクトの向く方向と第 2 のオブジェクトの存在方向とのなす角度の少なくとも一方に応じて、第 1 のオブジェクトの攻撃モーションを変化させることを特徴とする画像生成システム。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 において、

前記モーション処理手段は、

第 1 の操作レバーの倒し方向により決められる所与の方向範囲に第 2 のオブジェクトが存在する場合に、該第 2 のオブジェクトに攻撃を加える攻撃モーションを第 1 のオブジェクトに行わせることを特徴とする画像生成システム。

【請求項 4】 請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、

前記モーション処理手段は、

第 1 の操作レバーが中立状態から所与の傾斜角度だけ倒されるまでの第 1 の時間、及び、第 1 の操作レバーが所与の傾斜角度だけ倒された状態から反力により中立状態に戻るま

での第2の時間の少なくとも一方に応じて、第1のオブジェクトの攻撃モーションを変化させることを特徴とする画像生成システム。

【請求項5】 請求項1乃至4のいずれかにおいて、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーが第1の傾斜角度だけ倒された場合に、第1のオブジェクトに攻撃モーションを開始させ、その後に第1の操作レバーが第1の傾斜角度よりも大きい第2の傾斜角度だけ倒された場合に、第1のオブジェクトが攻撃モーションを行う方向を確定することを特徴とする画像生成システム。

【請求項6】 画像生成を行う画像生成システムであって、

オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第1の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第1のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段とを含み、

前記モーション処理手段は、

第1、第2のオブジェクト間の距離、及び、第1のオブジェクトの向く方向と第2のオブジェクトの存在方向とのなす角度の少なくとも一方に応じて、第1のオブジェクトのモーションを変化させることを特徴とする画像生成システム。

【請求項7】 画像生成を行う画像生成システムであって、

オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第1の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第1のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段とを含み、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーの倒し方向により決められる所与の方向範囲に第2のオブジェクトが存在する場合に、該第2のオブジェクトにアクションを加えるモーションを第1のオブジェクトに行わせることを特徴とする画像生成システム。

【請求項8】 請求項7において、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーの倒し方向により決められる所与の方向範囲に第2のオブジェクトが存在しない場合には、第1のオブジェクトの向く方向と第1の操作レバーの倒し方向とのなす角度に応じたモーションを、第1のオブジェクトに行わせることを特徴とする画像生成システム。

【請求項9】 画像生成を行う画像生成システムであって、

オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第1の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第1のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段とを含み、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーが中立状態から所与の傾斜角度だけ倒されるまでの第1の時間、及び、第1の操作レバーが所与の傾斜角度だけ倒された状態から反力により中立状態に戻るまでの第2の時間の少なくとも一方に応じて、第1のオブジェクトのモーションを変化させることを特徴とする画像生成システム。

【請求項10】 請求項9において、

前記モーション処理手段は、

前記第1、第2の時間の総和時間に応じて、第1のオブジェクトのモーションを変化させることを特徴とする画像生成システム。

【請求項11】 請求項9又は10において、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーが所与の傾斜角度だけ倒された場合に、第1のオブジェクトに第1のモーションを開始させ、

第1の時間、第2の時間又は第1、第2の時間の総和時間が所与の時間よりも短い場合には、第1のオブジェクトに第1のモーションを継続して行わせ、

第1の時間、第2の時間又は第1、第2の時間の総和時間が所与の時間よりも長い場合には、第1のオブジェクトに第2のモーションを行わせることを特徴とする画像生成システム。

【請求項12】 画像生成を行う画像生成システムであって、

オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第1の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第1のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段とを含み、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーが第1の傾斜角度だけ倒された場合に、第1のオブジェクトにモーションを開始させ、その後第1の操作レバーが第1の傾斜角度よりも大きい第2の傾斜角度だけ倒された場合に、第1のオブジェクトがモーションを行う方向を確定することを特徴とする画像生成システム。

【請求項13】 請求項12において、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーが第1の傾斜角度よりも大きい第2の傾斜角度だけ倒された場合に、第1の操作レバーの倒し方向に対応する方向に、第1のオブジェクトの向きを向ける補正を行うことを特徴とする画像生成システム。

【請求項14】 請求項6乃至13のいずれかにおいて、

前記モーション処理手段は、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第2の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトを移動させることを特徴とする画像生成システム。

【請求項15】 オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第1の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第2の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトを移動させる移動処理手段と、

第1のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段として、

コンピュータを機能させるプログラムであって、

前記モーション処理手段は、

第1の操作レバーが所与の傾斜角度だけ倒された場合に、第1の操作レバーの倒し方向に対応する攻撃方向に向かって、第1のオブジェクトに攻撃モーションを行わせることを特徴とするプログラム。

【請求項16】 オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第1の操作レバーからの操作データに基づいて、第1のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第1のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段として、

コンピュータを機能させるプログラムであって、

前記モーション処理手段は、

第 1、第 2 のオブジェクト間の距離、及び、第 1 のオブジェクトの向く方向と第 2 のオブジェクトの存在方向とのなす角度の少なくとも一方に応じて、第 1 のオブジェクトのモーションを変化させることを特徴とするプログラム。

【請求項 17】 オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第 1 の操作レバーからの操作データに基づいて、第 1 のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第 1 のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段として、

コンピュータを機能させるプログラムであって、

前記モーション処理手段は、

第 1 の操作レバーの倒し方向により決められる所与の方向範囲に第 2 のオブジェクトが存在する場合に、該第 2 のオブジェクトにアクションを加えるモーションを第 1 のオブジェクトに行わせることを特徴とするプログラム。

【請求項 18】 オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第 1 の操作レバーからの操作データに基づいて、第 1 のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第 1 のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段として、

コンピュータを機能させるプログラムであって、

前記モーション処理手段は、

第 1 の操作レバーが中立状態から所与の傾斜角度だけ倒されるまでの第 1 の時間、及び、第 1 の操作レバーが所与の傾斜角度だけ倒された状態から反力により中立状態に戻るまでの第 2 の時間の少なくとも一方に応じて、第 1 のオブジェクトのモーションを変化させることを特徴とするプログラム。

【請求項 19】 オブジェクトのモーションデータを記憶するモーションデータ記憶手段と、

任意の方向に傾斜させて倒すことが可能であり傾斜角度の検出が可能な第 1 の操作レバーからの操作データに基づいて、第 1 のオブジェクトにモーションを行わせるモーション処理手段と、

第 1 のオブジェクトの画像を含む画像を生成する画像生成手段として、

コンピュータを機能させるプログラムであって、

前記モーション処理手段は、

第 1 の操作レバーが第 1 の傾斜角度だけ倒された場合に、第 1 のオブジェクトにモーションを開始させ、その後第 1 の操作レバーが第 1 の傾斜角度よりも大きい第 2 の傾斜角度だけ倒された場合に、第 1 のオブジェクトがモーションを行う方向を確定することを特徴とするプログラム。

【請求項 20】 コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、請求項 15 乃至 19 のいずれかのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。