【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20年8月7日(2008.8.7)

【公開番号】特開2008-142509(P2008-142509A)
【公開日】平成20年6月26日(2008.6.26)
【年通号数】公開・登録公報2008-025
【出願番号】特願2007-15532(P2007-15532)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/06　　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/00　　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/06
Ａ６３Ｆ　13/00　　Ｆ

【手続補正書】
【提出日】平成20年6月9日(2008.6.9)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１１４】
また、ハウジング７１上面の十字キー７２ａより前面側に、操作ボタン７２ｈが設けられる。操作ボタン７２ｈは、遠隔からゲーム装置５本体の電源をオン／オフする電源スイッチである。この操作ボタン７２ｈも、その上面がハウジング７１の上面に埋没しており、プレイヤが不意に誤って押下することのないタイプのボタンである。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１３１】
図１１において、コアユニット７０は、上述した操作部７２、撮像情報演算部７４、加速度センサ７０１、バイブレータ７０４、スピーカ７０６、サウンドＩＣ７０７、およびアンプ７０８の他に、その内部に通信部７５を備えている。また、サブユニット７６は、上述した操作部７８および加速度センサ７６１を備えており、接続ケーブル７９とコネクタ７９１および７３とを介して、マイコン７５１と接続されている。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７４】
一方、ステップ１３においてＮｏの場合（すなわち、チームＸの選手モード用のコントローラ７が未設定の場合）、ステップ２５において、ＣＰＵ３０は、チームＸの全選手キャラクタの移動ベクトルＶｍｎｐｃを所定の自動移動アルゴリズムを用いて設定して、移動ベクトルデータＤｃに格納する（つまり、チームＸに選手モード用のコントローラ７が設定されていないため、チームＸの全選手キャラクタがノンプレイヤキャラクタＮＰＣとなる）。なお、上記ステップ２５においても、上記ステップ１４と同様に上記所定範囲に

配置された選手キャラクタの移動ベクトルの上記姿勢ベクトルに応じた設定または補正が行われる。次に、ＣＰＵ３０は、監督モード処理（ステップ２０）を経て、処理をステップ２１に進める。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５７】
これにより、サブユニット７６に設けられた方向指示部（スティック７８ａ）でボールオブジェクトＢの移動方向が制御されながら、ボールオブジェクトＢの移動速度がコアユニット７０に設けられた加速度センサ７０１から出力される加速度データに応じて決定される。つまり、プレイヤは、ボールオブジェクトＢの移動方向制御と移動速度制御とを、それぞれの手で独立して効率的かつ直感的に入力することができる。さらに、サブユニット７６に設けられた方向指示部（スティック７８ａ）の傾斜量に応じてボールオブジェクトＢの移動速度を制御するようにして、ボールオブジェクトＢの移動速度をサブユニット７６に設けられた加速度センサ７６１から出力される加速度データ（または当該加速度データの所定軸方向の成分）に応じて補正するようにしてもよい（例えば、Ｚ軸方向の加速度があったときに、所定値を加算してもよいし、ｎ倍（ｎ＞１）するようにしてもよいし、Ｚ軸方向の加速度の大きさに応じて倍数を決定するようにしてもよい）。つまり、プレイヤは、ボールオブジェクトＢの移動方向制御と移動速度制御（または移動速度補正制御）とを、それぞれの手で独立して効率的かつ直感的に入力することができる。

【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２６０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２６０】
これにより、サブユニット７６に設けられた方向指示部（スティック７８ａ）でボールオブジェクトＢの移動方向が制御されながら、ボールオブジェクトＢの移動方向がサブユニット７６に設けられた加速度センサ７６１から出力される加速度データに応じて補正される。つまり、プレイヤは、ボールオブジェクトＢの移動方向制御と移動方向補正制御とを、片手で効率的かつ直感的に入力することができる。また、補正ベクトルの向きは、仮想ゲーム空間における固定方向（仮想垂直方向、仮想水平方向など）であってもよいし、仮想カメラの視線方向に基づく方向（当該視線方向または当該視線方向に直交する方向など）であってもよいし、方向指示部により決定される移動方向に基づく方向（当該移動方向に直交する方向など）であってもよいし、プレイヤキャラクタＰＣのローカル座標系における所定軸方向であってもよい。

【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３０３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３０３】
ステップ１６０において、ＣＰＵ３０は、算出された仮想空間座標が仮想ゲーム空間に設定されたサッカーフィールド内か否かを判断する。次に、ＣＰＵ３０は、仮想空間座標が上記サッカーフィールド内である場合、仮想空間位置に応じて指示対象選手の移動ベクトルを設定して移動ベクトルデータＤｃを更新する（ステップ１６１）。例えば、ＣＰＵ３０は、指示対象選手の現在の配置位置から仮想空間位置ＴＰ（図２７参照）に向かう方向を当該指示対象選手の移動ベクトルの方向とする。さらに、現在の配置位置から仮想空

間位置ＴＰまでの仮想距離に応じた大きさを当該指示対象選手の移動ベクトルの大きさとして設定してもよい。そして、ＣＰＵ３０は、指示対象選手データＤｇに記述されたチームＸの監督モード用コントローラの指示対象選手をクリアし（ステップ１６２）、当該サブルーチンによる処理を終了して、次のステップ２１に処理を進める。一方、ＣＰＵ３０は、仮想空間座標が上記サッカーフィールド外である場合、そのまま当該サブルーチンによる処理を終了して、次のステップ２１に処理を進める。なお、ステップ１６２において、指示対象選手をクリアしなくてもよく、この場合には、指示対象選手を設定した後、その指示対象選手に対して複数回移動指示を出すことが可能になる（この場合には、ボタン操作や所定領域への座標指示などに応じて当該クリアの処理をするとよい）。