

【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10月30日(2008.10.30)

【公開番号】特開2007-159801(P2007-159801A)

【公開日】平成19年6月28日(2007.6.28)

【年通号数】公開・登録公報2007-024

【出願番号】特願2005-359867(P2005-359867)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 3/033 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/00 P

G 0 6 F 3/033 3 1 0 Y

【手続補正書】

【提出日】平成20年9月9日(2008.9.9)

【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】

操作者が操作子を移動させて操作する操作手段からの操作信号に基づいて、仮想空間内においてキャラクタが保持するボールを放つ球技ゲームの処理をコンピュータに実行させるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記キャラクタが前記ボールを保持しているか否かを判断する処理と、

前記キャラクタが前記ボールを保持している場合に、保持している前記ボールの解放を指示する操作信号を前記操作手段から受信したか否かを判定する処理と、

前記操作信号を受信している時間を計測する処理と、

前記操作子の移動によって前記操作手段に加えられ連続的に変化する圧力を検出する処理と、

前記時間が指定値以上であるか否かの判定と、前記圧力が指定値以上であるか否かの判定により、前記仮想空間内における前記キャラクタにより放たれたボールが移動する経路及び到達する目標位置を設定する処理と、

ボールが移動する経路および到達する目標位置のズレを設定する処理と、  
を実行させるプログラム。

【請求項 2】

前記コンピュータに、

前記操作信号を受信している特定の期間における最大の圧力の値を検出し、前記圧力の最大値が指定値以上であるか否かの判定により、

前記仮想空間内における前記キャラクタにより放たれたボールが移動する経路を設定する処理、

を実行させることを特徴とする請求項 1 記載のプログラム。

【請求項 3】

前記コンピュータに、

前記操作信号の受信を開始してから一定の期間後である感圧チェック開始時間から、所定の期間後の感圧チェック終了時間における最大の圧力の値を特定し、

前記圧力の最大値が指定値以上であるか否かの判定により、前記仮想空間内における前記キャラクタにより放たれたボールが移動する経路を設定する処理、  
を実行させることを特徴とする請求項 1 記載のプログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータに、

前記圧力が指定値以上であるか否かの判定により、前記仮想空間における前記ボールが放たれる勢いの強弱レベルを決定し、

前記時間が指定値以上であるか否かの判定により、前記仮想空間における前記ボールの基準面に対する高さの高低レベルを決定する処理、  
を実行させることを特徴とする請求項 1 記載のプログラム。

【請求項 5】

操作者が操作子を移動させて操作する操作手段からの操作信号に基づいて、仮想空間内においてキャラクタが保持するボールを放つ球技ゲームの処理をコンピュータに実行させるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記キャラクタが前記ボールを保持しているか否かを判断する処理と、

前記キャラクタが前記ボールを保持している場合に、保持している前記ボールの解放を指示する操作信号を前記操作手段から受信したかを判定する処理と、

前記ボールが放たれた位置から直進する方向を基準とし、それに対する左右方向を指示する操作信号を前記操作手段から受信したかを判定する処理と、

前記操作信号を受信している時間を計測する処理と、

前記操作子の移動によって前記操作手段に加えられ連続的に変化する圧力を検出する処理と、

前記時間が指定値以上であるか否かの判定と、前記圧力が指定値以上であるか否かの判定と、指示された方向により、前記仮想空間内における前記キャラクタにより放たれたボールが移動する経路及び到達する目標位置を設定する処理と、

ボールが移動する経路もしくは到達する目標位置のズレを設定する処理と、  
を実行させるプログラム。

【請求項 6】

前記コンピュータに、

前記圧力が指定値以上であるか否かの判定により、前記仮想空間における前記ボールが放たれる勢いの強弱レベルを決定し、

前記時間が指定値以上であるか否かの判定により、前記仮想空間における前記ボールが到達する目標位置の高低のレベルを決定し、

前記ボールが放たれる勢いの強さのレベルもしくは前記ボールの目標位置の高低レベルに応じて、ボールが移動する経路もしくは到達する目標位置のズレを設定する処理、  
を実行させることを特徴とする請求項 5 記載のプログラム。

【請求項 7】

前記コンピュータに、

前記キャラクタの特性もしくは状況を定めたパラメータ、仮想空間における敵キャラクタの位置に応じて、前記ボールが移動する経路もしくは目標位置のズレを設定する処理、  
を実行させることを特徴とする請求項 5 記載のプログラム。

【請求項 8】

請求項 1 から 7 のいずれか一項に記載のプログラムが記録された記憶媒体。

【請求項 9】

ゲームプログラムが記憶されたメモリと、遊戯者によって操作される操作手段と、この操作手段からの操作信号に基づいて前記メモリに記録されたゲームプログラムを実行する

制御手段を有するゲーム装置であって、

前記制御手段は、請求項 1 から 7 のいずれか一項に記載のプログラムを実行するゲーム装置。