

【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22年11月25日(2010.11.25)

【公開番号】特開2009-95437(P2009-95437A)
 【公開日】平成21年5月7日(2009.5.7)
 【年通号数】公開・登録公報2009-018
 【出願番号】特願2007-268661(P2007-268661)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 H

A 6 3 F 13/00 C

【手続補正書】

【提出日】平成22年10月13日(2010.10.13)

【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】

コンピュータを、

相互に高低差のある複数の地面を有するゲーム空間を生成するゲーム空間生成手段、
 前記ゲーム空間において、キャラクタを前記複数の地面を行き来させて活動させる手段

、
 上の地面の下の地面に対する境界を設定し、前記上の地面で活動しているキャラクタがこの境界を越えたことを検出する検出手段、

前記検出手段により、前記キャラクタが前記境界を越えたことが検出されたとき、このキャラクタの前記境界を越えた移動を許可するか否かを判定する判定手段、

前記判定手段が移動を許可しない旨の判定をしたとき、前記ゲーム空間において、前記キャラクタを前記上の地面上の前記境界内の位置に強制的に移動させる押し戻し手段、

前記判定手段が移動を許可する旨の判定をしたとき、前記ゲーム空間において、その移動した位置における処理として、前記キャラクタを前記下の地面に落下させる手段、

として機能させるプログラム。

【請求項2】

前記判定手段は、前記キャラクタが前記境界を越えたときの前記活動の態様に基づいて前記移動を許可するか否かを判定する請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記判定手段は、前記キャラクタが、前記境界に進入した角度に基づいて前記移動を許可するか否かを判定する請求項1または請求項2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記判定手段は、前記キャラクタが、前記境界を越えたとき、上の地面上に居たか、上の地面の上を飛んでいたかに応じて前記移動を許可するか否かを判定する請求項1または請求項2に記載のプログラム。

【請求項5】

前記判定手段は、前記キャラクタが、前記境界を越えたとき、相手を攻撃中または攻撃

の構え中であつた場合、若しくは、相手から攻撃を受けたときであつた場合には、前記移動を許可しないと判定する請求項 1 または請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記検出手段は、前記キャラクタに仮想重心を設定し、この仮想重心が前記境界を越えたとき、前記キャラクタが前記境界を越えたとする手段である請求項 1 乃至請求項 5 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 7】

コンピュータを、

相互に高低差のある複数の地面を有するゲーム空間を生成するゲーム空間生成手段、

前記ゲーム空間において、キャラクタを前記複数の地面を行き来させて活動させる手段

、
上の地面の下の地面に対する境界を設定するとともに、前記キャラクタに仮想重心を設定し、前記上の地面で活動しているキャラクタの前記仮想重心が前記上の地面の境界を越えたことを検出する検出手段、

前記検出手段が前記キャラクタの仮想重心が前記境界を越えたことを検出したとき、前記ゲーム空間において、前記キャラクタを前記下の地面に落下させ、または、前記キャラクタを前記上の地面上の前記境界内の位置に強制的に移動させるキャラクタ制御手段、

として機能させるプログラム。

【請求項 8】

前記コンピュータを、さらに、

下の地面の境界を設定するとともに、前記キャラクタにその外観形状を内包する立体の境界を設定し、前記下の地面で活動しているキャラクタの境界の一部または全部が前記下の地面の境界を越えたことを検出する第 2 の検出手段、

前記第 2 の検出手段が前記キャラクタの境界の一部または全部が前記下の地面の境界を越えたことを検出したとき、前記ゲーム空間において、前記キャラクタを前記下の地面の境界内の位置に強制的に移動させる押し戻し手段、

として動作させる請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記第 2 の検出手段は、前記キャラクタの姿勢に応じて、その姿勢における外観形状を内包する形状に前記立体の境界の形状を変化させる請求項 8 に記載のプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項 3 の発明は、請求項 1、2 の発明において、前記判定手段は、前記キャラクタが、前記境界に進入した角度に基づいて前記移動を許可するか否かを判定することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

請求項 4 の発明は、請求項 1、2 の発明において、前記判定手段は、前記キャラクタが、前記境界を越えたとき、上の地面上(on)に居たか、上の地面の上(above)を飛んでいたかに応じて前記移動を許可するか否かを判定することを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

請求項 5 の発明は、請求項 1、2 の発明において、前記判定手段は、前記キャラクターが、前記境界を越えたとき、相手を攻撃中または攻撃の構え中であつた場合、若しくは、相手から攻撃を受けたときであつた場合には、前記移動を許可しないと判定することを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 3 】

請求項 8 の発明は、請求項 7 の発明において、前記コンピュータを、さらに、下の地面の境界を設定するとともに、前記キャラクターに（キャラクターのアタリとして）その外観形状を内包する立体の境界を設定し、前記下の地面で活動しているキャラクターの境界の一部または全部が前記下の地面の境界を越えたことを検出する第 2 の検出手段、前記第 2 の検出手段が前記キャラクターの境界の一部または全部が前記下の地面の境界を越えたことを検出したとき、前記ゲーム空間において、前記キャラクターを前記下の地面の境界内の位置に強制的に移動させる押し戻し手段、として動作させることを特徴とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 4 】

請求項 9 の発明は、請求項 8 の発明において、前記第 2 の検出手段は、前記キャラクターの姿勢に応じて、その姿勢における外観形状を内包する形状に前記立体の境界の形状を変化させることを特徴とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】