

【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8月19日(2010.8.19)

【公開番号】特開2009-154023(P2009-154023A)

【公開日】平成21年7月16日(2009.7.16)

【年通号数】公開・登録公報2009-028

【出願番号】特願2009-100258(P2009-100258)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 T 17/40 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 13/00 F

G 0 6 T 17/40 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年7月1日(2010.7.1)

【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】

キャラクタを含むゲーム空間の少なくとも一部を表示画面に表示出力するためにゲーム装置のコンピュータによって実行されるゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記ゲーム空間内で前記キャラクタを移動させるキャラクタ移動ステップ、

前記キャラクタを含む前記ゲーム空間の少なくとも一部を前記表示画面に表示する表示制御ステップ、

前記表示制御ステップで前記表示画面に表示されている前記ゲーム空間の少なくとも一部において前記キャラクタ移動ステップによって前記キャラクタが移動している間に、
プレイヤによって指示された前記ゲーム空間内の前記表示画面上の座標を検出する座標検出ステップ、

前記座標検出ステップで検出された座標に基づいて、当該検出された時点で前記表示画面に表示されているゲーム空間内の位置座標を算出する位置算出ステップ、

前記位置算出ステップで算出された前記ゲーム空間の位置座標にオブジェクトを出現させるオブジェクト出現ステップ、

前記オブジェクト出現ステップで出現したオブジェクトによって、前記キャラクタ移動ステップによる前記キャラクタの移動を制御するキャラクタ移動制御ステップ、および

前記キャラクタ移動ステップ、前記表示制御ステップ、前記座標検出ステップ、前記位置算出ステップ、前記オブジェクト出現ステップおよび前記キャラクタ移動制御ステップを繰り返すことによりゲームを進行させるゲーム進行ステップを実行させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項2】

第1表示画面とタッチパネルに覆われた第2表示画面とを備えるゲーム装置のコンピュータによって実行されるゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

ゲーム空間内でキャラクタを移動させるキャラクタ移動ステップ、

前記キャラクタを含むようにゲーム空間の一部を第1表示領域として設定する第1表示領域設定ステップ、

前記第1表示領域に基づいて、当該第1表示領域とは異なる前記ゲーム空間の一部を第2表示領域として設定する第2表示領域設定ステップ、

前記第1表示領域設定ステップで設定された第1表示領域内の様子を前記第1表示画面に表示するとともに、前記第2表示領域設定ステップで設定された第2表示領域内の様子を前記第2表示画面に表示する表示制御ステップ、

前記表示制御ステップによって前記第1表示画面に表示されている前記第1表示領域内の様子において前記キャラクタ移動ステップによって前記ゲーム空間内を前記キャラクタが移動している間に、前記タッチパネルに対するプレイヤの入力指示に応じて出力される前記ゲーム空間内の前記第2表示画面上の座標を検出する座標検出ステップ、

前記座標検出ステップで検出された座標に基づいて、当該検出された時点で前記第2表示画面に表示されているゲーム空間内の位置座標を算出する位置算出ステップ、

前記位置算出ステップで算出された前記ゲーム空間の位置座標にオブジェクトを出現させるオブジェクト出現ステップ、

前記オブジェクト出現ステップで出現したオブジェクトによって、前記キャラクタ移動ステップによる前記キャラクタの移動を制御するキャラクタ移動制御ステップ、および

前記キャラクタ移動ステップ、前記第1表示領域設定ステップ、前記第2表示領域設定ステップ、前記表示制御ステップ、前記座標検出ステップ、前記位置算出ステップ、前記オブジェクト出現ステップおよび前記キャラクタ移動制御ステップを繰り返すことによりゲームを進行させるゲーム進行ステップを実行させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項3】

前記オブジェクト出現ステップは、前記キャラクタ移動ステップで移動しているキャラクタの移動方向に前記オブジェクトを出現させることを特徴とする、請求項1または2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記オブジェクト出現ステップは、前記位置算出ステップで算出された前記ゲーム空間の位置座標に固定して前記オブジェクトを出現させることを特徴とする、請求項1乃至3の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記キャラクタ移動ステップは、プレイヤの指示に関係なく前記ゲーム空間内で前記キャラクタを自動的に移動させることを特徴とする、請求項1乃至4の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項6】

前記キャラクタ移動ステップは、前記ゲーム空間内で前記キャラクタを所定の方向に移動させることを特徴とする請求項5に記載のゲームプログラム。

【請求項7】

前記オブジェクト出現ステップは、所定の時間間隔毎に前記位置算出ステップで算出された前記ゲーム空間の位置座標をそれぞれ取得し、当該位置座標に応じて複数のオブジェクトを出現させることを特徴とする、請求項1乃至6の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項8】

前記オブジェクト出現ステップがオブジェクトを出現させた後、一定時間が経過すると当該オブジェクトを前記ゲーム空間から消滅させるオブジェクト消滅ステップを、さらに前記コンピュータに実行させることを特徴とする、請求項1乃至7の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項9】

キャラクタを含むゲーム空間の少なくとも一部を表示画面に表示出力するゲーム装置であって、

前記ゲーム空間内で前記キャラクタを移動させるキャラクタ移動手段と、
前記キャラクタを含むゲーム空間の少なくとも一部を前記表示画面に表示する表示制御手段と、

前記表示制御手段によって前記表示画面に表示されている前記ゲーム空間の少なくとも一部において前記キャラクタ移動手段によって前記キャラクタが移動している間に、プレイヤによって指示された前記ゲーム空間内の前記表示画面上の座標を検出する座標検出手段と、

前記座標検出手段で検出された座標に基づいて、当該検出された時点で前記表示画面に表示されているゲーム空間内の位置座標を算出する位置算出手段と、

前記位置算出手段で算出された前記ゲーム空間の位置座標にオブジェクトを出現させるオブジェクト出現手段と、

前記オブジェクト出現手段により出現したオブジェクトによって、前記キャラクタ移動手段によるキャラクタの移動を制御するキャラクタ移動制御手段と、

前記キャラクタ移動手段、前記表示制御手段、前記座標検出手段、前記位置算出手段、前記オブジェクト出現手段および前記キャラクタ移動制御手段を繰り返すことによりゲームを進行させるゲーム進行手段とを備えることを特徴とする、ゲーム装置。

【請求項 10】

タッチパネルと、

第1表示画面と、

前記タッチパネルに覆われた第2表示画面と、

ゲーム空間内でキャラクタを移動させるキャラクタ移動手段と、

前記キャラクタを含むようにゲーム空間の一部を第1表示領域として設定する第1表示領域設定手段と、

前記第1表示領域に基づいて、当該第1表示領域とは異なる前記ゲーム空間の一部を第2表示領域として設定する第2表示領域設定手段と、

前記第1表示領域設定手段で設定された第1表示領域内の様子を前記第1表示画面に表示するとともに、前記第2表示領域設定手段で設定された第2表示領域内の様子を前記第2表示画面に表示する表示制御手段と、

前記表示制御手段によって前記第1表示画面に表示されている前記第1表示領域内の様子において前記キャラクタ移動手段によって前記ゲーム空間内を前記キャラクタが移動している間に、前記タッチパネルに対するプレイヤの入力指示に応じて出力される前記ゲーム空間内の前記第2表示画面上の座標を検出する座標検出手段と、

前記座標検出手段で検出された座標に基づいて、当該検出された時点で前記第2表示画面に表示されているゲーム空間内の位置座標を算出する位置算出手段と、

前記位置算出手段で算出された前記ゲーム空間の位置座標にオブジェクトを出現させるオブジェクト出現手段と、

前記オブジェクト出現手段により出現したオブジェクトによって、前記キャラクタ移動手段によるキャラクタの移動を制御するキャラクタ移動制御手段と、

前記キャラクタ移動手段、前記第1表示領域設定手段、前記第2表示領域設定手段、前記表示制御手段、前記座標検出手段、前記位置算出手段、前記オブジェクト出現手段および前記キャラクタ移動制御手段を繰り返すことによりゲームを進行させるゲーム進行手段とを備えることを特徴とする、ゲーム装置。