

【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28年4月21日(2016.4.21)

【公開番号】特開2016-26682(P2016-26682A)  
 【公開日】平成28年2月18日(2016.2.18)  
 【年通号数】公開・登録公報2016-011  
 【出願番号】特願2015-203080(P2015-203080)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/42 (2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/42

【手続補正書】

【提出日】平成28年3月7日(2016.3.7)

【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】

プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御するビデオゲーム装置であって、  
 操作入力部に配置されている複数の操作部と、各操作部の機能を示す操作機能とが対応  
 付けされた情報である操作機能対応情報を、前記ビデオゲームの進行状況と対応付けて複  
 数記憶する記憶手段を参照し、前記ビデオゲームの進行状況に応じた操作機能対応情報を  
 特定する特定手段と、

特定された操作機能対応情報に基づいて、前記複数の操作部それぞれに対応する複数の  
 操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別  
 表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で画  
 像表示装置の表示画面における操作部画像表示領域に表示する表示手段とを含む

ことを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項2】

前記特定手段は、前記ビデオゲームの場面が変更されたとき、変更後の場面に対応する  
 前記操作機能対応情報を特定する

請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項3】

前記表示手段は、有効な操作部画像を識別可能に表示する

請求項1または請求項2記載のビデオゲーム装置。

【請求項4】

前記複数の操作部は、複数種類の操作機能に対応付けされている操作部を含み、

前記表示手段は、前記特定された操作機能対応情報に基づいて、前記複数種類の操作機  
 能を識別可能な一群の操作部画像を表示し、

さらに、前記表示手段は、前記プレイヤーによる所定操作を受け付けた際、前記複数種類  
 の操作機能のうち有効な操作機能に対応する操作部画像のみを表示する

請求項1または請求項2記載のビデオゲーム装置。

【請求項5】

プレイヤーの操作に応じてビデオゲームの進行を制御する機能をコンピュータに実現させ

るためのビデオゲーム処理プログラムであって、

前記コンピュータに、

操作入力部に配置されている複数の操作部と各操作部の機能を示す操作機能とが対応付けされた情報である操作機能対応情報を、前記ビデオゲームの進行状況と対応付けて複数記憶する記憶手段を参照し、前記ビデオゲームの進行状況に応じた操作機能対応情報を特定する特定機能と、

特定した操作機能対応情報に基づいて、前記複数の操作部それぞれに対応する複数の操作部画像であって、対応する各操作部に対応付けされている操作機能を識別可能な識別表示がそれぞれなされている一群の操作部画像を各操作部の配置位置に対応した配置で画像表示装置の表示画面における操作部画像表示領域に表示する表示機能とを

実現させるためのビデオゲーム処理プログラム。