

【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 17 年 9 月 29 日 (2005.9.29)

【公開番号】特開 2003-334386 (P2003-334386A)
 【公開日】平成 15 年 11 月 25 日 (2003.11.25)
 【出願番号】特願 2002-146844 (P2002-146844)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 P

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 5 月 11 日 (2005.5.11)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーが操作するコントローラからの信号に応じてコンピュータによりゲームプログラムが実行されて進行するゲーム画像を表示装置に表示させるゲームの制御方法において

、
前記プレイヤーの操作する前記コントローラからの信号によらず、ゲームが進行する任意のゲーム場面が前記表示装置に表示されたときに、前記ゲーム場面における複数のキャラクタの仮想空間内の位置に基づいて、前記表示装置に表示された各キャラクタの前記ゲーム場面の位置からプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置まで移動するルートを所定のアルゴリズムによって決定する過程と、

前記ルートに沿って前記表示装置に表示されたキャラクタを前記初期位置へ移動させる過程と、

前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出し、前記キャラクタに定められた所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する過程と、

を有することを特徴とするゲームの制御方法。

【請求項 2】

コンピュータに、プレイヤーの操作によらず、ゲームが進行する任意のゲーム場面となったときに、前記ゲーム場面における複数のキャラクタの仮想空間内の位置に基づいて、各キャラクタの前記ゲーム場面の位置からプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置まで移動するルートを所定のアルゴリズムによって決定する手順と、

前記ルートに沿ってキャラクタを前記初期位置へ移動させる手順と、

前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出し、前記キャラクタに定められた所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する手順と、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 3】

コンピュータに、プレイヤーの操作によらず、ゲームが進行する任意のゲーム場面となっ

たときに、前記場面における複数のキャラクタの仮想空間内の位置に基づいて、各キャラクタの前記ゲーム場面の位置から予め決められたプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置まで移動するルートを所定のアルゴリズムによって決定する手順と、

前記ルートに沿ってキャラクタを前記初期位置へ移動させる手順と、

前記キャラクタが移動を開始してから所定の時間経過後、複数のキャラクタのうち、初期位置に移動しないキャラクタを検出したときに、前記移動しないキャラクタを初期位置に配置し、前記キャラクタ毎に定められた所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する手順と、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 4】

コンピュータに、プレイヤーの操作によらず、ゲームが進行する任意のゲーム場面となったときに、前記ゲーム場面において、ゲームの演出するイベント処理を実行する手順と、

前記イベント処理実行中に、前記プレイヤーの操作によるイベント処理を中止する指示入力があつたときに、前記イベント処理を中止する手順と、

前記中止した場面における複数のキャラクタの仮想空間内の位置に基づいて、各キャラクタの前記ゲーム場面の位置からプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置まで移動するルートを所定のアルゴリズムによって決定する手順と、

前記ルートに沿ってキャラクタを前記初期位置へ移動させ、前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出して、前記キャラクタに定められた所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する手順と、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 5】

コンピュータに、プレイヤーの操作により対戦ゲームが進行するゲーム場面以外の場面となったときに、3次元空間における複数のキャラクタの現在の仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記キャラクタの前記ゲーム場面の位置に対応する座標値からプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値までの、各キャラクタが移動する経路を所定のアルゴリズムによって決定する手順と、

前記経路に沿ってキャラクタを前記初期位置に対応する座標値へ移動させる手順と、

前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出して、前記キャラクタに定められた座標値を含む所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する手順と、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 6】

コンピュータに、仮想空間内において、ボールがゴールに入った場面におけるグラウンド上の複数のキャラクタの仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記キャラクタ毎に、キャラクタの前記ゲーム場面の位置に対応する座標値から試合を開始するときのプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値までの、キャラクタが移動する経路を所定のアルゴリズムによって決定する手順と、

前記経路に沿って前記キャラクタを前記初期位置に対応する座標値へ移動させる手順と

前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出して、前記キャラクタに定められた座標値を含む所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるサッカーゲームの再開する手順と、

を実行させるためのプログラム。

【請求項 7】

請求項 2 乃至請求項 6 の何れかに記載のプログラムであって、

各キャラクタが、プレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値まで移動する経路の最短距離を算出する手順と、

前記最短距離の経路に沿って前記キャラクタを初期位置に移動させるときに他のキャラ

クタと交錯するかを判定する手順と、

交錯すると判定した場合に、前記キャラクタに予め定められた優先順位が高い方のキャラクタを前記最短距離の経路に沿って移動させる手順と、
を実行させるプログラム。

【請求項 8】

請求項 6 に記載のプログラムであって、

仮想空間内において、ボールがゴールに入った場面におけるグラウンド上の複数のキャラクタの仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記ゴール内のボールの位置までの距離が最も小さいキャラクタを決定し、前記ボールの位置まで移動させる手順と、

決定した前記キャラクタがボールを持って試合を開始するときに、前記プレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に前記ボールを戻す手順と、
を実行させるプログラム。

【請求項 9】

請求項 2 乃至請求項 8 の何れかに記載のプログラムであって、

前記所定のパラメータは、前記キャラクタに定められた座標値、速度、加速度、回転角を含んでおり、前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出し、前記キャラクタの所定のパラメータを初期値に戻すときに前記回転角を除く各パラメータを初期値に戻す手順を実行させるプログラム。

【請求項 10】

コンピュータに、プレイヤーの操作によらず、ゲームが進行する任意のゲーム場面となったときに、前記ゲーム場面における複数のキャラクタの仮想空間内の位置に基づいて、各キャラクタの前記ゲーム場面の位置からプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置まで移動するルートを所定のアルゴリズムによって決定する手順と、

前記ルートに沿ってキャラクタを前記初期位置へ移動させる手順と、

前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出し、前記キャラクタに定められた所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する手順とを実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 11】

プレイヤーが操作するコントローラからの信号に応じてコンピュータによりゲームプログラムが実行されて進行するゲーム画像を表示装置に表示するビデオゲーム装置において、

前記プレイヤーの操作する前記コントローラからの信号によらず、ゲームが進行する任意のゲーム場面が前記表示装置に表示されたときに、前記ゲーム場面における複数のキャラクタの仮想空間内の位置に基づいて、前記表示装置に表示された各キャラクタの前記ゲーム場面の位置からプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置まで移動するルートを所定のアルゴリズムによって決定する手段と、

前記ルートに沿って前記表示装置に表示されたキャラクタを前記初期位置へ移動させる手段と、

前記キャラクタが前記初期位置への移動を検出し、前記キャラクタに定められた所定のパラメータを初期値に戻した後、前記プレイヤーの操作によるゲームの進行を開始する手段と、

を有することを特徴とするビデオゲーム装置。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

また、本発明は、ゴールが決まった場面におけるグラウンド上の複数のキャラクタの仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記キャラクタ毎に、キャラクタの前記ゲーム場面の位置に対応する座標値から試合を開始するときのプレイヤーの操作によってゲーム

が進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値までの、キャラクターが移動する経路を所定のアルゴリズムによって決定し、経路に沿ってキャラクターを初期位置に対応する座標値へ移動させ、キャラクターが初期位置への移動を検出して、キャラクターに定められた座標値を含む所定のパラメータを初期値に戻した後、プレイヤーの操作によるサッカーゲームの再開することにより、任意のゲーム場面が終了した後に画面上に表示されたキャラクターが初期位置に移動する動作画像を表示してゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

また、本発明は、各キャラクターが、プレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値まで移動する経路の最短距離を算出し、最短距離の経路に沿ってキャラクターを初期位置に移動させるときに他のキャラクターと交錯するかを判定し、交錯すると判定した場合に、キャラクターに予め定められた優先順位が高い方のキャラクターを最短距離の経路に沿って移動させることにより、ゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

また、本発明は、仮想空間内において、ボールがゴールに入った場面におけるグラウンド上の複数のキャラクターの仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記ゴール内のボールの位置までの距離が最も小さいキャラクターを決定し、前記ボールの位置まで移動させ、決定したキャラクターがボールを持って試合を開始するときに、プレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に前記ボールを戻すことにより、ゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

また、本発明は、所定のパラメータが、キャラクターに定められた座標値、速度、加速度、回転角を含んでおり、キャラクターが初期位置への移動を検出し、キャラクターの所定のパラメータを初期値に戻すときに回転角を除く各パラメータを初期値に戻すことにより、ゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１１３】

また、本発明によれば、ゴールが決まった場面におけるグラウンド上の複数のキャラクターの仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記キャラクター毎に、キャラクターの前記ゲーム場面の位置に対応する座標値から試合を開始するときのプレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値までの、キャラクターが移動する経路を所定のアルゴリズムによって決定し、経路に沿ってキャラクターを初期位置に対応する座標値へ移動させ、キャラクターが初期位置への移動を検出して、キャラクターに定められた座標値を含む所定のパラメータを初期値に戻した後、プレイヤーの操作によるサッカーゲームの再開するため、任意のゲーム場面が終了した後に画面上に表示されたキャラクターが初期位置に移動する動作画像を表示してゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

また、本発明によれば、各キャラクターが、プレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に対応する座標値まで移動する経路の最短距離を算出し、最短距離の経路に沿ってキャラクターを初期位置に移動させるときに他のキャラクターと交錯するかを判定し、交錯すると判定した場合に、キャラクターに予め定められた優先順位が高い方のキャラクターを最短距離の経路に沿って移動させることにより、ゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

また、本発明によれば、仮想空間内において、ボールがゴールに入った場面におけるグラウンド上の複数のキャラクターの仮想空間内の位置に対応する座標値に基づいて、前記ゴール内のボールの位置までの距離が最も小さいキャラクターを決定し、前記ボールの位置まで移動させ、決定したキャラクターがボールを持って試合を開始するときに、プレイヤーの操作によってゲームが進行するゲーム場面の初期位置に前記ボールを戻すことにより、ゲーム

終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。

また、本発明によれば、所定のパラメータが、キャラクタに定められた座標値、速度、加速度、回転角を含んでおり、キャラクタが初期位置への移動を検出し、キャラクタの所定のパラメータを初期値に戻すときに回転角を除く各パラメータを初期値に戻すことにより、ゲーム終了時の演出の現実性（リアリティ性）を高めることが可能になる。