

【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6月26日(2008.6.26)

【公開番号】特開2006-320419(P2006-320419A)  
 【公開日】平成18年11月30日(2006.11.30)  
 【年通号数】公開・登録公報2006-047  
 【出願番号】特願2005-144558(P2005-144558)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/00 B

【手続補正書】

【提出日】平成20年5月12日(2008.5.12)

【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】

コンピュータによって制御される敵キャラクタを仮想空間内に配置し、遊戯者が操作手段を操作して前記敵キャラクタとの戦闘を行う様子を、仮想三次元空間内を移動するプレイヤーキャラクタの視点位置から仮想カメラによって捉えた視界画像をゲーム画像として生成して表示手段に表示させるゲーム装置において、

前記敵キャラクタが前記プレイヤーキャラクタを攻撃した際に、前記仮想カメラの視点位置と視方向を前記プレイヤーキャラクタが転倒したときの視点位置及び視方向として設定された転倒時視点位置に変更する転倒攻撃を行わせる転倒攻撃制御手段と、前記転倒攻撃制御手段が前記敵キャラクタに前記転倒攻撃を実行させたとき、前記転倒攻撃によって変化した視点位置から所定の範囲内に存在する敵キャラクタを、前記仮想カメラの視界内に入るように移動させる敵キャラクタ制御手段と、を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】

前記敵キャラクタ制御手段は、前記転倒攻撃が行われたとき、前記敵キャラクタについて前記プレイヤーキャラクタに対する攻撃可能な範囲内にいるか否かを判定し、攻撃可能な範囲内にいると判定された第1の敵キャラクタ群については、前記転倒時視点位置に対応して設定された特定の追加攻撃を行わせ、前記攻撃可能な範囲の外にいると判定された第2の敵キャラクタ群については、前記第1の敵キャラクタ群の後方に待機させるように前記敵キャラクタの動作を制御することを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記敵キャラクタ制御手段は、前記第1の敵キャラクタ群が前記プレイヤーキャラクタに倒されて欠員が出たかどうかを監視し、欠員が出たらその隙間を埋めるように前記第2の敵キャラクタ群を順次移動させることを特徴とする請求項2に記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記当該攻撃によって変化した時の前記視点位置を保持し、前記プレイヤーキャラクタの視界内にいる敵キャラクタ群が全滅した場合に、前記当該攻撃によって変化した前記プレイヤーキャラクタの視点位置を元の位置に戻すことを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記敵キャラクター制御手段は、前記特定の範囲内にいる敵キャラクターを前記仮想カメラの視界内に移動させる際に、各敵キャラクターを指定位置に整列させて前記視界内に密集させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記敵キャラクター制御手段は、前記攻撃が前記プレイヤーキャラクターを押し倒す攻撃パターンの場合、前記仮想カメラの視界内において密接させた各敵キャラクターの動作を制御して前記プレイヤーキャラクターを集団で押す動作をさせることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記敵キャラクター制御手段は、前記攻撃により前記プレイヤーキャラクターを地面に倒した場合、前記攻撃を仕掛けた敵キャラクターを中心に該敵キャラクター及び他の敵キャラクターが前記視界内で前記プレイヤーキャラクターに近づくように動作させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記仮想カメラの制御手段は、前記敵キャラクターが手で攻撃動作をする攻撃パターンの場合、前記手の位置の変化に応じて前記仮想カメラの視点の高さを変化させると共に、前記仮想カメラの向きを前記敵キャラクターの頭部の方向に変化させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記仮想カメラの制御手段は、前記攻撃がプレイヤーキャラクターを押し倒す攻撃パターンの場合、前記敵キャラクターに押し倒される間際、若しくは前記敵キャラクターを撥ね退ける間際において前記仮想カメラの視点位置の高さ方向での変化量を少なくさせることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記仮想カメラの制御手段は、前記操作手段による操作量及び前記視界内で攻撃可能な範囲内にいる敵キャラクターの総数を補正パラメータとして、該補正パラメータに基づいて前記仮想カメラの視点位置の変化量を補間することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

前記仮想カメラの制御手段は、前記攻撃がプレイヤーキャラクターを押し倒す攻撃パターンの場合、前記仮想カメラの視界内で密接している集団の敵キャラクターが前記プレイヤーキャラクターを押し倒す力の総和と、前記操作手段の操作量に基づいて決定される前記敵キャラクターを撥ね退ける力とを逐次比較して、両者の力の差分に応じて前記仮想カメラの視点位置の高さ方向での単位時間当りの変化量を変化させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 12】

前記仮想カメラの制御手段は、前記転倒攻撃を仕掛けようとする敵キャラクターが前記プレイヤーキャラクターから見て正面に位置していない場合、前記攻撃に入ったときにその敵キャラクターを正面に捉えるように前記仮想カメラの視方向を制御することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 13】

前記仮想カメラの制御手段は、前記攻撃が前記プレイヤーキャラクターを投げ飛ばす攻撃パターン、又は前記プレイヤーキャラクターの体部を掴んで攻撃する攻撃パターンの場合、前記敵キャラクターの手部及び頭部の位置座標に基づいて前記敵キャラクターの左手と右手の中間点の位置を算出し、前記仮想カメラの視点位置が前記頭部と前記中間点とを通る直線上の位置で且つ前記中間点から所定距離だけ離れた位置となるように、前記仮想カメラの視点位置を補間することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 14】

前記操作手段が、所定の操作に応じて生じる加速度を検出する加速度センサを有する操作手段であり、前記敵キャラクター制御手段は、前記加速度の検出量に基づいて変化するバ

ラメータが、転倒攻撃の開始から所定時間内に所定の値に達した場合に、該転倒攻撃が失敗したと判定することを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項15】

コンピュータによって制御される敵キャラクタを仮想空間内に配置し、遊戯者が操作手段を操作して前記敵キャラクタとの戦闘を行う様子を、仮想三次元空間内を移動するプレイヤーキャラクタの視点位置から仮想カメラによって捉えた視界画像をゲーム画像として生成して表示手段に表示させるゲーム装置としてコンピュータを機能させるゲームプログラムであって、

前記敵キャラクタが前記プレイヤーキャラクタを攻撃した際に、前記仮想カメラの視点位置と視方向を前記プレイヤーキャラクタが転倒したときの視点位置及び視方向として設定された転倒時視点位置に変更する転倒攻撃を行わせる転倒攻撃制御手段と、前記転倒攻撃制御手段が前記敵キャラクタに前記転倒攻撃を実行させたとき、前記転倒攻撃によって変化した視点位置から所定の範囲内に存在する敵キャラクタを、前記仮想カメラの視界内に入るように移動させる敵キャラクタ制御手段として前記コンピュータを機能させるゲームプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、コンピュータによって制御される敵キャラクタを仮想空間内に配置し、遊戯者が操作手段を操作して前記敵キャラクタとの戦闘を行う様子を、仮想三次元空間内を移動するプレイヤーキャラクタの視点位置から仮想カメラによって捉えた視界画像をゲーム画像として生成して表示手段に表示させるゲーム装置に関するものであり、本発明の上記目的は、前記敵キャラクタが前記プレイヤーキャラクタを攻撃した際に、前記仮想カメラの視点位置と視方向を前記プレイヤーキャラクタが転倒したときの視点位置及び視方向として設定された転倒時視点位置に変更する転倒攻撃を行わせる転倒攻撃制御手段と、前記転倒攻撃制御手段が前記敵キャラクタに前記転倒攻撃を実行させたとき、前記転倒攻撃によって変化した視点位置から所定の範囲内に存在する敵キャラクタを、前記仮想カメラの視界内に入るように移動させる敵キャラクタ制御手段と、を備えることによって達成される。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

さらに、本発明の上記目的は、前記敵キャラクタ制御手段は、前記転倒攻撃が行われたとき、前記敵キャラクタについて前記プレイヤーキャラクタに対する攻撃可能な範囲内にいるか否かを判定し、攻撃可能な範囲内にいると判定された第1の敵キャラクタ群については、前記転倒時視点位置に対応して設定された特定の追加攻撃を行わせ、前記攻撃可能な範囲の外にいると判定された第2の敵キャラクタ群については、前記第1の敵キャラクタ群の後方に待機させるように前記敵キャラクタの動作を制御すること、前記敵キャラクタ制御手段は、前記第1の敵キャラクタ群が前記プレイヤーキャラクタに倒されて欠員が出たかどうかを監視し、欠員が出たらその隙間を埋めるように前記第2の敵キャラクタ群を順次移動させること、前記当該攻撃によって変化した時の前記視点位置を保持し、前記プレイヤーキャラクタの視界内にいる敵キャラクタ群が全滅した場合に、前記当該攻撃によって変化した前記プレイヤーキャラクタの視点位置を元の位置に戻すことによってそれぞれ一層効果的に達成される。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

さらに、本発明の上記目的は、前記敵キャラクタ制御手段は、前記特定の範囲内にいる敵キャラクタを前記仮想カメラの視界内に移動させる際に、各敵キャラクタを指定位置に整列させて前記視界内に密集させること、前記敵キャラクタ制御手段は、前記攻撃が前記プレイヤーキャラクタを押し倒す攻撃パターンの場合、前記仮想カメラの視界内において密接させた各敵キャラクタの動作を制御して前記プレイヤーキャラクタを集団で押す動作をさせること、前記敵キャラクタ制御手段は、前記攻撃により前記プレイヤーキャラクタを地面に倒した場合、前記攻撃を仕掛けた敵キャラクタを中心に該敵キャラクタ及び他の敵キャラクタが前記視界内で前記プレイヤーキャラクタに近づくように動作させること、によってそれぞれ一層効果的に達成される。

【手続補正5】

【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】

さらに、本発明の上記目的は、前記仮想カメラの制御手段は、前記敵キャラクタが手で攻撃動作をする攻撃パターンの場合、前記手の位置の変化に応じて前記仮想カメラの視点の高さを変化させると共に、前記仮想カメラの向きを前記敵キャラクタの頭部の方向に変化させること、前記仮想カメラの制御手段は、前記攻撃がプレイヤーキャラクタを押し倒す攻撃パターンの場合、前記敵キャラクタに押し倒される間際、若しくは前記敵キャラクタを撥ね退ける間際において前記仮想カメラの視点位置の高さ方向での変化量を少なくさせること、前記仮想カメラの制御手段は、前記操作手段による操作量及び前記視界内で攻撃可能な範囲内にいる敵キャラクタの総数を補正パラメータとして、該補正パラメータに基づいて前記仮想カメラの視点位置の変化量を補間すること、前記仮想カメラの制御手段は、前記攻撃がプレイヤーキャラクタを押し倒す攻撃パターンの場合、前記仮想カメラの視界内で密接している集団の敵キャラクタが前記プレイヤーキャラクタを押し倒す力の総和と、前記操作手段の操作量に基づいて決定される前記敵キャラクタを撥ね退ける力とを逐次比較して、両者の力の差分に応じて前記仮想カメラの視点位置の高さ方向での単位時間当りの変化量を変化させること、によってそれぞれ一層効果的に達成される。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

さらに、本発明の上記目的は、前記仮想カメラの制御手段は、前記転倒攻撃を仕掛けようとする敵キャラクタが前記プレイヤーキャラクタから見て正面に位置していない場合、前記攻撃に入ったときにその敵キャラクタを正面に捉えるように前記仮想カメラの視方向を制御すること、前記仮想カメラの制御手段は、前記攻撃が前記プレイヤーキャラクタを投げ飛ばす攻撃パターン、又は前記プレイヤーキャラクタの体部を掴んで攻撃する攻撃パターンの場合、前記敵キャラクタの手部及び頭部の位置座標に基づいて前記敵キャラクタの左手と右手の中間点の位置を算出し、前記仮想カメラの視点位置が前記頭部と前記中間点とを通る直線上の位置で且つ前記中間点から所定距離だけ離れた位置となるように、前記仮想カメラの視点位置を補間すること、前記操作手段が、所定の操作に応じて生じる加速度を検出する加速度センサを有する操作手段であり、前記敵キャラクタ制御手段は、前記加速

度の検出量に基づいて変化するパラメータが、転倒攻撃の開始から所定時間内に所定の値に達した場合に、該転倒攻撃が失敗したと判定すること、によってそれぞれ一層効果的に達成される。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

また、本発明は、コンピュータによって制御される敵キャラクタを仮想空間内に配置し、遊戯者が操作手段を操作して前記敵キャラクタとの戦闘を行う様子を、仮想三次元空間内を移動するプレイヤーキャラクタの視点位置から仮想カメラによって捉えた視界画像をゲーム画像として生成して表示手段に表示させるゲーム装置としてコンピュータを機能させるゲームプログラムに関するものであり、本発明の上記目的は、前記敵キャラクタが前記プレイヤーキャラクタを攻撃した際に、前記仮想カメラの視点位置と視方向を前記プレイヤーキャラクタが転倒したときの視点位置及び視方向として設定された転倒時視点位置に変更する転倒攻撃を行わせる転倒攻撃制御手段と、前記転倒攻撃制御手段が前記敵キャラクタに前記転倒攻撃を実行させたとき、前記転倒攻撃によって変化した視点位置から所定の範囲内に存在する敵キャラクタを、前記仮想カメラの視界内に入るように移動させる敵キャラクタ制御手段として前記コンピュータを機能させるプログラムを含むことによって達成される。