

【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8日(2005.9.8)

【公開番号】特開2004-65571(P2004-65571A)

【公開日】平成16年3月4日(2004.3.4)

【年通号数】公開・登録公報2004-009

【出願番号】特願2002-229044(P2002-229044)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/12

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/12 Z

【手続補正書】

【提出日】平成17年3月16日(2005.3.16)

【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】

相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた少なくとも3つの選択対象の中から対戦する少なくとも二人のプレイヤによって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定し対戦を行うゲーム装置であって、

対戦する各プレイヤによって選択されたキャラクタをそれぞれ表示する手段と、

ゲームが行われる選択対象を表す複数のアイコンを前記キャラクタのそれぞれに対応して表示する手段と、

対戦する各プレイヤの操作によって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定する手段と、を有し、

対戦する各プレイヤが選択した前記キャラクタのそれぞれに対応して表示される前記複数のアイコンのそれぞれに対し、勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージが、前記少なくとも3つの選択対象うちのひとつについて他の選択対象より大きくなるよう、設定されており、

対戦する各プレイヤが選択した前記キャラクタのそれぞれに対応して、勝利したときに對戦相手のキャラクタに与えるダメージが他の選択対象で勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージよりも大きく設定された特定選択対象を表すアイコンを、他の選択対象を表すアイコンよりサイズを変更して表示することにより、各プレイヤが対戦相手の選択したキャラクタに対応する選択対象アイコンを互いに識別できるように視覚的に区別して表示する手段と、

前記優劣関係判定手段の判定に基づき、勝利したプレイヤが選択した選択対象に設定されたダメージを敗北した対戦相手のキャラクタに与える手段と、をさらに有するように構成されることを特徴するゲーム装置。

【請求項2】

請求項1に記載のゲーム装置であって、

前記ゲーム装置は、さらに

記録媒体を装着する読み取り手段と、

前記優劣判定手段での判定結果に基づいて負けた側のキャラクタのダメージ値を演算するダメージ演算手段と、

前記ダメージ値が所定値を超えたか否かを判定し、超えた場合に該ゲームを終了させる制御手段と、

を備え、

前記ダメージ演算手段は、前記ダメージ値の演算において、前記読み取り手段に装着された記憶媒体から読み取られた攻撃オプション設定情報に基づいて前記優劣判定手段で勝ったと判定された側が選択した選択対象に設定された追加効果を与える処理を行うことを特徴とする、ゲーム装置。

【請求項3】

前記選択対象は、「グー」「チョキ」「パー」であることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記選択対象は、「打撃技」「投げ技」「防禦」等の格闘技であることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記選択対象は、魔法の種類であることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記特定選択対象を表すアイコンを、他の選択対象を表すアイコンより大きく表示することを特徴とする請求項1乃至5のうち何れか1項に記載のゲーム装置。

【請求項7】

相対的な優劣関係が巡回的に予め定められた少なくとも3つの選択対象の中から対戦する少なくとも二人のプレイヤによって選択された選択対象を比較して優劣関係を判定し対戦を行うゲームにおける表示方法であって、

(a) 対戦する各プレイヤによって選択されたキャラクタのそれぞれを表示画面に表示する段階と、

(b) 前記各プレイヤのキャラクタ選択に応じて、前記少なくとも3つの選択対象を表す複数のアイコンを前記キャラクタのそれぞれに対応して前記表示画面に表示する段階と、

(c) 前記各プレイヤが入力手段を操作して前記少なくとも3つの選択対象の中から一つを選択する段階と、

(d) 各プレイヤが入力手段を操作して選択した選択対象を比較して優劣関係を判定する段階と、

(e) 前記優劣関係判定段階の判定に基づき、勝利したプレイヤが選択した選択対象に設定されたダメージを敗北した対戦相手のキャラクタに与える段階と、含み、

前記段階(b)は更に、

(b1) 前記キャラクタのそれぞれに対応して、前記少なくとも3つの選択対象のうち一つの特定選択対象に対し、勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージを他の選択対象で勝利したときに対戦相手のキャラクタに与えるダメージよりも大きく設定する段階と、

(b2) 前記キャラクタのそれぞれに対応して、前記少なくとも3つの選択対象を表すアイコンのうち、前記特定選択対象の表すアイコンを、他の選択対象の表すアイコンよりサイズを変更して表示することにより対戦相手が認識できるように前記表示画面に視覚的に区別して表示する段階と、

を含むことを特徴とするゲームにおける表示方法。

【請求項8】

前記選択対象は、「グー」「チョキ」「パー」であることを特徴とする請求項7記載の表示方法。

【請求項 9】

前記選択対象は、「打撃技」「投げ技」「防禦」等の格闘技であることを特徴とする請求項7記載の表示方法。

【請求項 10】

前記選択対象は、魔法の種類であることを特徴とする請求項7記載の表示方法。

【請求項 11】

前記特定選択対象を表すアイコンを、他の選択対象を表すアイコンより大きく表示することを特徴とする請求項7乃至10のうち何れか1項に記載の表示方法。

【請求項 12】

コンピュータシステムに、請求項7乃至請求項11のうち何れか1項に記載の表示方法を実行させるためのゲームプログラム。