

【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10月27日(2005.10.27)

【公開番号】特開2005-230562(P2005-230562A)

【公開日】平成17年9月2日(2005.9.2)

【年通号数】公開・登録公報2005-034

【出願番号】特願2005-75834(P2005-75834)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 9/00

G 0 6 T 13/00

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 9/00 5 0 2 A

G 0 6 T 13/00 C

【手続補正書】

【提出日】平成17年8月8日(2005.8.8)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】電子装置及びコンピュータプログラム

【手続補正2】

【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】

入力手段と、コンピュータプログラム手段と、表示画面とを備え、実装されたコンピュータプログラムの実行により以下の手段を備えるように構成された少なくとも二人のプレイヤによって対戦ゲームを行う電子装置であって、

対戦する前記プレイヤそれぞれによる操作によって選択されたキャラクタをそれぞれ前記表示画面上に表示する手段と、

前記表示画面に表示された前記キャラクタのそれぞれに対応させて、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つの選択対象を表すアイコンを前記表示画面に表示する手段と、

対戦に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、前記選択対象のうち、1つの特定選択対象について他の選択対象より大きくなるように設定することを含むゲームパラメータ設定手段と、

前記特定選択対象を表すアイコンを、前記他の選択対象を表すアイコンに対し特定選択対象であることがプレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記表示画面に表示する手段と、

対戦する前記プレイヤそれぞれによる前記入力手段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、

前記優劣関係を判定する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

を備えることを特徴とする電子装置。

【請求項 2】

前記電子装置は、

さらに記録媒体から設定情報を読み取る読み取り手段
を備え、

前記記録媒体から読み込まれた前記キャラクタの設定情報に基づき前記ゲームパラメータ設定手段によりゲームパラメータが設定されるように構成された
ことを特徴とする請求項1に記載の電子装置。

【請求項 3】

入力手段と、コンピュータプログラム手段と、表示画面とを備えた電子装置に実装され、少なくとも二人のプレイヤの操作に応答して前記電子ゲームに実行させたとき前記電子装置に以下の手段を備えるように構成されてなるコンピュータプログラムであって、

対戦する前記プレイヤそれぞれによる操作によって選択されたキャラクタをそれぞれ前記表示画面上に表示する手段と、

前記表示画面に表示された前記キャラクタのそれぞれに対応させて、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つの選択対象を表すアイコンを前記表示画面に表示する手段と、

対戦に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、前記選択対象のうち、1つの特定選択対象について他の選択対象より大きくなるように設定することを含むゲームパラメータ設定手段と、

前記特定選択対象を表すアイコンを、前記他の選択対象を表すアイコンに対し特定選択対象であることがプレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記表示画面に表示する手段と、

対戦する前記プレイヤそれぞれによる前記入力手段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、

前記優劣関係を判定する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

を備えることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記電子装置は、

さらに記録媒体から設定情報を読み取る読み取り手段
を備え、

前記記録媒体から読み込まれた前記キャラクタの設定情報に基づき前記ゲームパラメータ設定手段によりゲームパラメータが設定されるように構成された
ことを特徴とする請求項3に記載のコンピュータプログラム。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上記課題を解決するため、本発明の電子装置は、入力手段と、コンピュータプログラム手段と、表示画面とを備え、実装されたコンピュータプログラムの実行により以下の手段を備えるように構成された少なくとも二人のプレイヤによって対戦ゲームを行う電子装置であって、対戦する前記プレイヤそれぞれによる操作によって選択されたキャラクタをそれぞれ前記表示画面上に表示する手段と、前記表示画面に表示された前記キャラクタのそれに対応させて、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つの選択対象を表すアイコンを前記表示画面に表示する手段と、対戦に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、前記選択対象のうち、1つの特定選択対象について他の選択対象より大きくなるように設定することを含むゲームパラメータ設定手段と、前記特

定選択対象を表すアイコンを、前記他の選択対象を表すアイコンに対し特定選択対象であることがプレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記表示画面に表示する手段と、対戦する前記プレイヤそれぞれによる前記入力手段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、前記優劣関係を判定する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備える。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

好ましくは、本発明の電子装置は、さらに記録媒体から設定情報を読み取る読み取り手段を備え、前記記録媒体から読み込まれた前記キャラクタの設定情報に基づき前記ゲームパラメータ設定手段によりゲームパラメータが設定されるように構成された。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

また、本発明のコンピュータプログラムは、入力手段と、コンピュータプログラム手段と、表示画面とを備えた電子装置に実装され、少なくとも二人のプレイヤの操作に応答して前記電子ゲームに実行させたとき前記電子装置に以下の手段を備えるように構成されてなるコンピュータプログラムであって、対戦する前記プレイヤそれぞれによる操作によって選択されたキャラクタをそれぞれ前記表示画面上に表示する手段と、前記表示画面に表示された前記キャラクタのそれぞれに対応させて、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つの選択対象を表すアイコンを前記表示画面に表示する手段と、対戦に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、前記選択対象のうち、1つの特定選択対象について他の選択対象より大きくなるように設定することを含むゲームパラメータ設定手段と、前記特定選択対象を表すアイコンを、前記他の選択対象を表すアイコンに対し特定選択対象であることがプレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記表示画面に表示する手段と、対戦する前記プレイヤそれぞれによる前記入力手段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、前記優劣関係を判定する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備える。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

好ましくは、本発明のコンピュータプログラムは、前記電子装置に、さらに記録媒体から設定情報を読み取る読み取り手段が備えられ、前記記録媒体から読み込まれた前記キャラクタの設定情報に基づき前記ゲームパラメータ設定手段によりゲームパラメータが設定されるように構成された。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明によれば、対戦する前記プレイヤそれぞれによる操作によって選択されたキャラクタをそれぞれ前記表示画面上に表示し、前記表示画面に表示された前記キャラクタのそれぞれに対応させて、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つの選択対象を表すアイコンを前記表示画面に表示して、対戦に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、前記選択対象のうち、1つの特定選択対象について他の選択対象より大きくなるように設定し、前記特定選択対象を表すアイコンを、前記他の選択対象を表すアイコンに対し特定選択対象であることがプレイヤによって互いに識別できるように視覚的に区別して前記表示画面に表示することにより、プレイヤそれぞれが対戦相手の選択したキャラクタに対応する特定選択対象を表す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したため、プレイヤ同士でどの選択対象を選択するかの駆け引きを通じてゲームをより面白くすることができる。