

【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 18 年 7 月 13 日 (2006.7.13)

【公開番号】特開 2002-85827 (P2002-85827A)  
 【公開日】平成 14 年 3 月 26 日 (2002.3.26)  
 【出願番号】特願 2000-285386 (P2000-285386)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 13/00 (2006.01)**

**G 0 6 F 3/048 (2006.01)**

**G 0 6 T 17/40 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 13/00 C

G 0 6 F 3/00 6 5 5 B

G 0 6 T 17/40 D

【手続補正書】  
 【提出日】平成 18 年 5 月 26 日 (2006.5.26)  
 【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】記録媒体及びゲーム装置

【手続補正 2】  
 【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】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】 3 次元仮想空間上で多数のキャラクタで構成される複数の小集団が敵味方に分かれて大集団として互いに戦闘するゲームプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、コンピュータを、  
入力装置を用いて操作可能な小集団の様子を第 1 の全体画面に表示する全体画面表示手段

、  
前記仮想空間上の異なる位置で戦闘中の他の味方小集団が戦闘の終了条件を満たすか否かを判断する終了条件判断手段、

前記終了条件判断手段により満たすと判断されたとき、画面分割を実行して前記味方小集団の各キャラクタの様子を当該分割画面に表示すると共に、前記入力装置上の所定のボタンに対応する所定記号を前記分割画面の所定位置に表示する分割画面表示手段、

前記入力装置上の何れかのボタンが押下されたときに当該入力情報を受信する入力情報受信手段、

前記入力情報受信手段により受信された前記入力情報に対応するボタンと前記分割画面表示手段で表示された前記所定記号に対応するボタンが一致するか否かを判断する入力情報判断手段、

前記入力情報判断手段により一致すると判断されたとき、前記分割画面の表示を終了すると共に、画面全体を第 2 の全体画面に切り換えて前記味方小集団の様子を表示する全体画面切換手段、

前記全体画面切換手段により前記第 2 の全体画面に切り換えられたときに、以降前記入力

情報受信手段により受信された前記入力装置の操作による入力情報に基づいて前記味方小集団に対する命令を発行する命令発行手段、  
として機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体。

【請求項 2】 3次元仮想空間上で多数のキャラクタで構成される複数の小集団が敵味方に分かれて大集団として互いに戦闘するゲームを制御するゲーム装置であって、入力装置を用いて操作可能な小集団の様子を第 1 の全体画面に表示する全体画面表示手段と、

前記仮想空間上の異なる位置で戦闘中の他の味方小集団が戦闘の終了条件を充たすか否かを判断する終了条件判断手段と、

前記終了条件判断手段により充たすと判断されたとき、画面分割を実行して前記味方小集団の各キャラクタの様子を当該分割画面に表示すると共に、前記入力装置上の所定のボタンに対応する所定記号を前記分割画面の所定位置に表示する分割画面表示手段と、

前記入力装置上の何れかのボタンが押下されたときに当該入力情報を受信する入力情報受信手段と、

前記入力情報受信手段により受信された前記入力情報に対応するボタンと前記分割画面表示手段で表示された前記所定記号に対応するボタンが一致するか否かを判断する入力情報判断手段と、

前記入力情報判断手段により一致すると判断されたとき、前記分割画面の表示を終了すると共に、画面全体を第 2 の全体画面に切り換えて前記味方小集団の様子を表示する全体画面切換手段と、

前記全体画面切換手段により前記第 2 の全体画面に切り換えられたときに、以降前記入力情報受信手段により受信された前記入力装置の操作による入力情報に基づいて前記味方小集団に対する命令を発行する命令発行手段と、

を備えたゲーム装置。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、一般的なパーソナルコンピュータ、家庭用ゲーム装置、若しくは携帯用ゲーム装置、または業務用ゲーム装置等（以下、総称して「ゲーム装置」という）を用いて、3次元仮想空間上（以下、「戦場マップ上」という）の異なる位置で戦闘中の他の味方小隊の戦況がリアルタイムに映像で確認できる、記録媒体及びゲーム装置に関するものである。

【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】

本発明は上記事案に鑑み、敵部隊との集団戦闘中に、戦場マップ上の異なる位置で戦闘中の他の味方小隊の戦況がリアルタイムに映像で確認でき、該味方小隊に直接次の命令を出せる、記録媒体及びゲーム装置を提供することを課題とする。

【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】

## 【 0 0 1 2 】

## 【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明の第1の態様は、3次元仮想空間上で多数のキャラクタで構成される複数の小集団が敵味方に分かれて大集団として互いに戦闘するゲームプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、コンピュータを、入力装置を用いて操作可能な小集団の様子を第1の全体画面に表示する全体画面表示手段、前記仮想空間上の異なる位置で戦闘中の他の味方小集団が戦闘の終了条件を充たすか否かを判断する終了条件判断手段、前記終了条件判断手段により充たすと判断されたとき、画面分割を実行して前記味方小集団の各キャラクタの様子を当該分割画面に表示すると共に、前記入力装置上の所定のボタンに対応する所定記号を前記分割画面の所定位置に表示する分割画面表示手段、前記入力装置上の何れかのボタンが押下されたときに当該入力情報を受信する入力情報受信手段、前記入力情報受信手段により受信された前記入力情報に対応するボタンと前記分割画面表示手段で表示された前記所定記号に対応するボタンが一致するか否かを判断する入力情報判断手段、前記入力情報判断手段により一致すると判断されたとき、前記分割画面の表示を終了すると共に、画面全体を第2の全体画面に切り換えて前記味方小集団の様子を表示する全体画面切換手段、前記全体画面切換手段により前記第2の全体画面に切り換えられたときに、以降前記入力情報受信手段により受信された前記入力装置の操作による入力情報に基づいて前記味方小集団に対する命令を発行する命令発行手段、として機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体である。本態様によれば、プレイヤーが特定の小集団を操作して敵の小集団と戦闘中でも、他の味方小集団の戦況を分割画面により視覚的に確認できると共に、表示されたその味方小集団に対して直ちに次の命令を出せるので操作性の向上がなされる。また、分割画面の描画は予め用意された動画ファイルの再生でなくキャラクタ毎のプログラム処理であるため、変化に富んだ表現が可能である。

## 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 3 】

ここで分割画面は、常に表示しても良く、又はプレイヤーの所望の時に例えば入力装置の操作により表示できる様にしても良いが、通常は表示せず、特に他の味方小集団が戦闘で勝利若しくは敗退した時に、自動的にカットインとして表示される様にしても良い。この場合、プレイヤーは、通常は現在直接操作している小集団の戦闘に集中でき、他の味方小集団に何らかの戦闘結果が出たときに、ゲームの流れを止めないで、分割画面により即座に視覚的に状況を確認できるので、これを考慮して次の戦略が立てられる。

## 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 4 】

また、分割画面表示された味方小集団の様子を見て即座にその味方小集団に対して直接次の命令を出せるので、円滑な操作性を実現できる。ここで、分割画面を表示のまま該味方小集団に命令を出せるようにしても良い。

## 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 6 】

また、本発明の第2の態様は、3次元仮想空間上で多数のキャラクタで構成される複数の小集団が敵味方に分かれて大集団として互いに戦闘するゲームを制御するゲーム装置であって、入力装置を用いて操作可能な小集団の様子を第1の全体画面に表示する全体画面表示手段と、前記仮想空間上の異なる位置で戦闘中の他の味方小集団が戦闘の終了条件を充たすか否かを判断する終了条件判断手段と、前記終了条件判断手段により充たすと判断されたとき、画面分割を実行して前記味方小集団の各キャラクタの様子を当該分割画面に表示すると共に、前記入力装置上の所定のボタンに対応する所定記号を前記分割画面の所定位置に表示する分割画面表示手段と、前記入力装置上の何れかのボタンが押下されたときに当該入力情報を受信する入力情報受信手段と、前記入力情報受信手段により受信された前記入力情報に対応するボタンと前記分割画面表示手段で表示された前記所定記号に対応するボタンが一致するか否かを判断する入力情報判断手段と、前記入力情報判断手段により一致すると判断されたとき、前記分割画面の表示を終了すると共に、画面全体を第2の全体画面に切り換えて前記味方小集団の様子を表示する全体画面切換手段と、前記全体画面切換手段により前記第2の全体画面に切り換えられたときに、以降前記入力情報受信手段により受信された前記入力装置の操作による入力情報に基づいて前記味方小集団に対する命令を発行する命令発行手段と、を備える。

## 【 手 続 補 正 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 4 1

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 4 1 】

本実施形態では、ゲームプログラムを記録した記録媒体1を媒体読取部22で読み取ることによりRAMへプログラムを転送するようにしたが、媒体読取部22を備えずROMにゲームプログラムを記憶してこのROMからゲームプログラムを読み出すようにしてもよい。このようにすれば、ゲーム専用機とすることができる。更に、上記実施形態では、記録媒体としてCD-ROMを使用する例で説明したが、CPUブロック20のRAMにロード可能なROMカートリッジや大容量のフレキシブルディスク、マグネットオプティカルディスク等であっても、これらの媒体読取部を備えていれば本発明を適用することができることはいうまでもない。

## 【 手 続 補 正 1 0 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 符 号 の 説 明

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 符 号 の 説 明 】

- 1 記録媒体
- 2 ゲーム装置本体
- 3 入力装置
- 4 テレビモニタ
- 5 スピーカー

20 CPUブロック（全体画面表示手段、終了条件判断手段、分割画面表示手段、入力情報受信手段、入力情報判断手段、全体画面切換手段、命令発行手段）