

【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1月17日(2008.1.17)

【公開番号】特開2006-141723(P2006-141723A)

【公開日】平成18年6月8日(2006.6.8)

【年通号数】公開・登録公報2006-022

【出願番号】特願2004-336361(P2004-336361)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 3/041 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 F

G 0 6 F 3/033 3 6 0 B

【手続補正書】

【提出日】平成19年11月28日(2007.11.28)

【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】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

プレイヤーの操作に応じて所定の座標系に基づいた座標情報を出力するポインティングデバイスによって操作されるゲーム装置のコンピュータに実行されるゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記座標系の基準座標を設定する基準座標設定ステップ、

前記基準座標を記憶する基準座標記憶ステップ、

前記ポインティングデバイスから出力される座標情報に基づいて、前記座標系における指示座標を設定する指示座標設定ステップ、

前記基準座標から前記指示座標までの距離を算出する算出ステップ、

プレイヤーの選択に応じて第1モードおよび第2モードの一方を選択する選択ステップ

、
前記選択ステップによって前記第1モードが選択されたときに、前記算出ステップによって算出される距離を第1の換算関数を用いて換算して、所定のパラメータを決定する第1パラメータ決定ステップ、

前記選択ステップによって前記第2モードが選択されたときに、前記算出ステップによって算出される距離を第2の換算関数を用いて換算して、前記パラメータを決定する第2パラメータ決定ステップ、および

前記パラメータを用いてゲーム処理を行うものであり、前記選択ステップにより前記第1モードが選択されたかまたは前記第2モードが選択されたかに応じて、前記第1パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータまたは前記第2パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータのいずれかを用いてゲーム処理を行うゲーム処理ステップ、を実行させるゲームプログラム。

【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】請求項10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 10】

前記ゲームプログラムは、

前記第 1 パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータが第 1 の閾値未満のとき、第 3 の換算関数を用いて当該パラメータを換算したゲームパラメータを決定する第 1 ゲームパラメータ決定ステップ、

前記第 1 パラメータ決定ステップによって算出されたパラメータが前記第 1 の閾値以上のとき、前記第 3 の換算関数によって当該パラメータを換算した値より大きな値に換算する第 4 の換算関数を用いて当該パラメータを換算した前記ゲームパラメータを決定する第 2 ゲームパラメータ決定ステップ、

前記第 2 パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータが第 2 の閾値未満のとき、第 5 の換算関数を用いて当該パラメータを換算した前記ゲームパラメータを決定する第 3 ゲームパラメータ決定ステップ、および

前記第 2 パラメータ決定ステップによって算出されたパラメータが前記第 2 の閾値以上のとき、前記第 5 の換算関数によって当該パラメータを換算した値より大きな値に換算する第 6 の換算関数を用いて当該パラメータを換算した前記ゲームパラメータを決定する第 4 ゲームパラメータ決定ステップ、をさらに前記コンピュータに実行させ、

前記ゲーム処理ステップは、前記選択ステップにより前記第 1 モードが選択されたときに、前記第 1 ゲームパラメータ決定ステップまたは前記第 2 ゲームパラメータ決定ステップによって決定されたゲームパラメータを用いてゲーム処理を行い、前記選択ステップにより前記第 2 モードが選択されたときに、前記第 3 ゲームパラメータ決定ステップまたは前記第 4 ゲームパラメータ決定ステップによって決定されたゲームパラメータを用いてゲーム処理を行うことを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 13

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 13】

プレイヤーの操作に応じて所定の座標系に基づいた座標情報を出力するポインティングデバイスによって操作されるゲーム装置であって、

前記座標系の基準座標を設定する基準座標設定手段、

前記基準座標を記憶する基準座標記憶手段、

前記ポインティングデバイスから出力される座標情報に基づいて、前記座標系における指示座標を設定する指示座標設定手段、

前記基準座標から前記指示座標までの距離を算出する算出手段、

プレイヤーの選択に応じて第 1 モードおよび第 2 モードの一方を選択する選択手段、

前記選択手段によって前記第 1 モードが選択されたときに、前記算出手段によって算出される距離を第 1 の換算関数を用いて換算して、所定のパラメータを決定する第 1 パラメータ決定手段、

前記選択手段によって前記第 2 モードが選択されたときに、前記算出手段によって算出される距離を第 2 の換算関数を用いて換算して、前記パラメータを決定する第 2 パラメータ決定手段、および

前記パラメータを用いてゲーム処理を行うものであり、前記選択手段により前記第 1 モードが選択されたかまたは前記第 2 モードが選択されたかに応じて、前記第 1 パラメータ決定手段によって決定されたパラメータまたは前記第 2 パラメータ決定手段によって決定されたパラメータのいずれかを用いてゲーム処理を行うゲーム処理手段を備える、ゲーム装置。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 14

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1 4】

ユーザの操作に応じて所定の座標系に基づいた座標情報を出力するポインティングデバイスによって操作される情報処理装置のコンピュータに実行されるプログラムであって、前記コンピュータに、

前記座標系の基準座標を設定する基準座標設定ステップ、

前記基準座標を記憶する基準座標記憶ステップ、

前記ポインティングデバイスから出力される座標情報に基づいて、前記座標系における指示座標を設定する指示座標設定ステップ、

前記基準座標から前記指示座標までの距離を算出する算出ステップ、

ユーザの選択に応じて第 1 モードおよび第 2 モードの一方を選択する選択ステップ、

前記選択ステップによって前記第 1 モードが選択されたときに、前記算出ステップによって算出される距離を第 1 の換算関数を用いて換算して、所定のパラメータを決定する第 1 パラメータ決定ステップ、

前記選択ステップによって前記第 2 モードが選択されたときに、前記算出ステップによって算出される距離を第 2 の換算関数を用いて換算して、前記パラメータを決定する第 2 パラメータ決定ステップ、および

前記パラメータを用いて操作処理を行うものであり、前記選択ステップにより前記第 1 モードが選択されたかまたは前記第 2 モードが選択されたかに応じて、前記第 1 パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータまたは前記第 2 パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータのいずれかを用いて操作処理を行う操作処理ステップ、を実行させるプログラム。

【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】

第 1 の発明は、ポインティングデバイス（13）によって操作されるゲーム装置（1）のコンピュータ（21）に実行されるゲームプログラムである。ポインティングデバイスは、プレイヤーの操作に応じて所定の座標系に基づいた座標情報を出力する。ゲームプログラムは、基準座標設定ステップ（S53）、基準座標記憶ステップ（S53）、指示座標設定ステップ（S54）、算出ステップ（S55）、選択ステップ（S51）、第 1 パラメータ決定ステップ（S57）、第 2 パラメータ決定ステップ（S57）、およびゲーム処理ステップ（S59、S60、S62、S63）をコンピュータに実行させる。基準座標設定ステップは、座標系の基準座標（基準位置）を設定する。基準座標記憶ステップは、基準座標を記憶する。指示座標設定ステップは、ポインティングデバイスから出力される座標情報に基づいて、座標系における指示座標（タッチ位置）を設定する。算出ステップは、基準座標から指示座標までの距離（入力距離 D）を算出する。選択ステップは、プレイヤーの選択に応じて第 1 モード（mode1）および第 2 モード（mode2）の一方を選択する。第 1 パラメータ決定ステップは、選択ステップによって第 1 モードが選択されたときに、算出ステップによって算出される距離を第 1 の換算関数（図 4 に示す mode1 の関数）を用いて換算して、所定のパラメータ（I）を決定する。第 2 パラメータ決定ステップは、選択ステップによって第 2 モードが選択されたときに、算出ステップによって算出される距離を第 2 の換算関数（図 4 に示す mode2 の関数）を用いて換算して、パラメータを決定する。ゲーム処理ステップは、パラメータを用いてゲーム処理を行うものであり、選択ステップにより第 1 モードが選択されたかまたは第 2 モードが選択されたかに応じて、第 1 パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータまたは第 2 パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータのいずれかを用いてゲーム処理を行

う。なお、ポインティングデバイスは、画面上での入力位置や座標を指定する入力装置であり、例えば、タッチパネル、マウス、トラックパッド、トラックボールなどで実現される。そして、それぞれの入力装置で用いられる座標系は、タッチパネル座標系や画面座標系である。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

第10の発明は、上記第1の発明において、ゲームプログラムは、第1ゲームパラメータ決定ステップ、第2ゲームパラメータ決定ステップ、第3ゲームパラメータ決定ステップ、および第4ゲームパラメータ決定ステップをさらにコンピュータに実行させる。第1ゲームパラメータ決定ステップは、第1パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータが第1の閾値未満のとき、第3の換算関数を用いてそのパラメータを換算したゲームパラメータを決定する。第2ゲームパラメータ決定ステップは、第1パラメータ決定ステップによって算出されたパラメータが第1の閾値以上のとき、第3の換算関数によってそのパラメータを換算した値より大きな値に換算する第4の換算関数を用いてそのパラメータを換算したゲームパラメータを決定する。第3ゲームパラメータ決定ステップは、第2パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータが第2の閾値未満のとき、第5の換算関数を用いてそのパラメータを換算したゲームパラメータを決定する。第4ゲームパラメータ決定ステップは、第2パラメータ決定ステップによって算出されたパラメータが第2の閾値以上のとき、第5の換算関数によってそのパラメータを換算した値より大きな値に換算する第6の換算関数を用いてそのパラメータを換算したゲームパラメータを決定する。ゲーム処理ステップは、選択ステップにより第1モードが選択されたときに、第1ゲームパラメータ決定ステップまたは第2ゲームパラメータ決定ステップによって決定されたゲームパラメータを用いてゲーム処理を行い、選択ステップにより第2モードが選択されたときに、第3ゲームパラメータ決定ステップまたは第4ゲームパラメータ決定ステップによって決定されたゲームパラメータを用いてゲーム処理を行う。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

第13の発明は、ポインティングデバイスによって操作されるゲーム装置である。ポインティングデバイスは、プレイヤーの操作に応じて所定の座標系に基づいた座標情報を出力する。ゲーム装置は、基準座標設定手段、基準座標記憶手段、指示座標設定手段、算出手段、選択手段、第1パラメータ決定手段、第2パラメータ決定手段、およびゲーム処理手段を備える。基準座標設定手段は、座標系の基準座標を設定する。基準座標記憶手段は、基準座標を記憶する。指示座標設定手段は、ポインティングデバイスから出力される座標情報に基づいて、座標系における指示座標を設定する。算出手段は、基準座標から指示座標までの距離を算出する。選択手段は、プレイヤーの選択に応じて第1モードおよび第2モードの一方を選択する。第1パラメータ決定手段は、選択手段によって第1モードが選択されたときに、算出手段によって算出される距離を第1の換算関数を用いて換算して、所定のパラメータを決定する。第2パラメータ決定手段は、選択手段によって第2モードが選択されたときに、算出手段によって算出される距離を第2の換算関数を用いて換算して、パラメータを決定する。ゲーム処理手段は、パラメータを用いてゲーム処理を行うものであり、選択手段により第1モードが選択されたかまたは第2モードが選択されたかに応じて、第1パラメータ決定手段によって決定されたパラメータまたは第2パラメータ決定

手段によって決定されたパラメータのいずれかを用いてゲーム処理を行う。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

第14の発明は、ポインティングデバイスによって操作される情報処理装置のコンピュータに実行されるプログラムである。ポインティングデバイスは、ユーザの操作に応じて所定の座標系に基づいた座標情報を出力する。プログラムは、基準座標設定ステップ、基準座標記憶ステップ、指示座標設定ステップ、算出ステップ、選択ステップ、第1パラメータ決定ステップ、第2パラメータ決定ステップ、および操作処理ステップをコンピュータに実行させる。基準座標設定ステップは、座標系の基準座標を設定する。基準座標記憶ステップは、基準座標を記憶する。指示座標設定ステップは、ポインティングデバイスから出力される座標情報に基づいて、座標系における指示座標を設定する。算出ステップは、基準座標から指示座標までの距離を算出する。選択ステップは、ユーザの選択に応じて第1モードおよび第2モードの一方を選択する。第1パラメータ決定ステップは、選択ステップによって第1モードが選択されたときに、算出ステップによって算出される距離を第1の換算関数を用いて換算して、所定のパラメータを決定する。第2パラメータ決定ステップは、選択ステップによって第2モードが選択されたときに、算出ステップによって算出される距離を第2の換算関数を用いて換算して、パラメータを決定する。操作処理ステップは、パラメータを用いて操作処理を行うものであり、選択ステップにより第1モードが選択されたかまたは第2モードが選択されたかに応じて、第1パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータまたは第2パラメータ決定ステップによって決定されたパラメータのいずれかを用いて操作処理を行う。