

【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24年4月5日 (2012.4.5)

【公開番号】特開2010-273987(P2010-273987A)
 【公開日】平成22年12月9日 (2010.12.9)
 【年通号数】公開・登録公報2010-049
 【出願番号】特願2009-131364(P2009-131364)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成24年2月20日 (2012.2.20)

【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】

操作部からの操作情報に基づいて、キャラクタを制御するキャラクタ制御部と、
 仮想カメラを制御する仮想カメラ制御部と、
 オブジェクト空間において前記仮想カメラから見える画像を生成する画像生成部と、
 前記キャラクタの動作モードを切り替える動作モード切り替え部として、
 コンピュータを機能させ、
 前記動作モード切り替え部は、
 前記オブジェクト空間内のフィールド上で前記キャラクタが移動するフリームーブモードにおいて、前記キャラクタと他キャラクタとの遭遇イベントが発生した場合に、前記キャラクタの動作モードを、前記フリームーブモードから、前記キャラクタと前記他キャラクタが対戦する対戦モードに切り替え、
 前記キャラクタ制御部は、
 前記フリームーブモードでは、前記操作部が有する方向指示部からの方向指示情報により指示される方向に、前記フィールド上で前記キャラクタを移動させる制御を行い、
 前記対戦モードでは、前記方向指示部からの方向指示情報により指示される対戦用動作を、前記キャラクタに行わせる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 において、
 前記キャラクタ制御部は、
 前記対戦モードにおいて前記操作部を用いて所定の方向指示操作が行われた場合には、前記対戦モードにおいても前記方向指示操作により指示される方向に前記キャラクタを移動させる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 3】

請求項 2 において、
 前記操作部は第 2 の方向指示部を有し、
 前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおいて前記第 2 の方向指示部が操作された場合には、前記対戦モードにおいても前記第 2 の方向指示部からの方向指示情報により指示される方向に前記キャラクタを移動させる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 4】

請求項 3 において、

前記キャラクタ制御部は、

前記フリームーブモードにおいて前記第 2 の方向指示部が操作された場合に、前記第 2 の方向指示部からの方向指示情報により指示される方向に前記キャラクタを移動させる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 5】

請求項 2 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記操作部は操作切り替え部を有し、

前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおいて前記操作切り替え部が操作された状態で前記方向指示部が操作された場合には、前記対戦モードにおいても前記方向指示部からの方向指示情報により指示される方向に前記キャラクタを移動させる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 6】

請求項 2 乃至 5 のいずれかにおいて、

前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおいて前記方向指示操作が行われた場合の前記キャラクタの移動速度の方が、前記フリームーブモードでの前記キャラクタの移動速度よりも遅くなるように前記キャラクタを制御することを特徴とするプログラム。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、

前記キャラクタ制御部は、

前記フリームーブモードにおいて前記キャラクタが、所定期間以上、走り状態であった後に前記対戦モードに切り替わった場合には、前記キャラクタを所定動作状態に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 8】

請求項 7 において、

前記キャラクタ制御部は、

前記所定動作状態として、前記キャラクタを、ジャンプ動作を行わない特殊走り状態に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 9】

請求項 7 において、

前記キャラクタ制御部は、

前記所定動作状態として、前記キャラクタを、走り停止状態に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 10】

請求項 7 乃至 9 のいずれかにおいて、

前記キャラクタ制御部は、

前記キャラクタが前記所定動作状態に設定された後に、前記方向指示部からの方向指示情報により指示される前記対戦用動作を、前記キャラクタに行わせる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれかにおいて、

前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおいて、前記キャラクタとターゲットとなる他キャラクタとの距離が所定距離以上である場合には、前記方向指示部からの方向指示情報によりジャンプ動作が指示された場合にも、前記キャラクタに他の動作を行わせることを特徴とするプログラム

。

【請求項 1 2】

請求項 1 乃至 1 1 のいずれかにおいて、

前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおける前記対戦用動作として、前記キャラクタにガード動作を行わせることを特徴とするプログラム。

【請求項 1 3】

請求項 1 乃至 1 2 において、

前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおける前記対戦用動作として、前記キャラクタに前進動作、後退動作、ジャンプ動作及びしゃがみ動作の少なくとも 1 つの動作を行わせることを特徴とするプログラム。

【請求項 1 4】

請求項 1 乃至 1 3 のいずれかにおいて、

前記動作モード切り替え部は、

前記キャラクタに対して設定されたキャラクタエリア内に、前記他キャラクタが入った場合に、前記キャラクタの動作モードを前記フリームーブモードから前記対戦モードに切り替えることを特徴とするプログラム。

【請求項 1 5】

請求項 1 4 において、

前記キャラクタエリア内に複数の他キャラクタが存在する場合に、前記複数の他キャラクタの中から攻撃ターゲットとなるターゲットキャラクタを選択するターゲットキャラクタ選択部として、

コンピュータを更に機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項 1 6】

請求項 1 5 において、

前記ターゲットキャラクタ選択部は、

前記操作部のターゲット切り替え部が操作された場合に、前記キャラクタに最も近い他キャラクタと 2 番目に近い他キャラクタを、前記ターゲットキャラクタとして交互に選択することを特徴とするプログラム。

【請求項 1 7】

請求項 1 5 又は 1 6 において、

前記操作部は第 2 の方向指示部を有し、

前記キャラクタ制御部は、

前記対戦モードにおいて前記第 2 の方向指示部が操作された場合には、前記対戦モードにおいても前記第 2 の方向指示部からの方向指示情報により指示される方向に前記キャラクタを移動させる制御を行い、

前記ターゲットキャラクタ選択部は、

前記第 2 の方向指示部からの方向指示情報により指示される方向を含む方向範囲内に存在する他キャラクタを、前記ターゲットキャラクタとして選択することを特徴とするプログラム。

【請求項 1 8】

請求項 1 乃至 1 7 のいずれかにおいて、

前記仮想カメラ制御部は、

前記フリームーブモードではフリームーブモード用カメラ制御を行い、前記対戦モードでは対戦モード用カメラ制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 1 9】

請求項 1 8 において、

前記仮想カメラ制御部は、

前記フリームーブモード用カメラ制御では、ターゲットポイントと前記キャラクタを結

ぶ視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 20】

請求項 19 において、

前記仮想カメラ制御部は、

前記フリームーブモード用カメラ制御では、前記視線ラインにおいて前記キャラクターが視野内に入る位置を、前記仮想カメラの目標視点位置に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 21】

請求項 18 乃至 20 のいずれかにおいて、

前記仮想カメラ制御部は、

前記対戦モード用カメラ制御では、前記キャラクターと前記他キャラクターを結ぶ接続ラインに対して斜め方向となる視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 22】

請求項 21 において、

前記仮想カメラ制御部は、

前記対戦モード用カメラ制御では、前記視線ラインにおいて前記キャラクター及び前記他キャラクターが視野内に入る位置を、前記仮想カメラの目標視点位置に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 23】

請求項 21 又は 22 において、

前記仮想カメラ制御部は、

前記キャラクターと前記他キャラクターとの前記遭遇イベントの発生時において、前記キャラクターと前記他キャラクターを結ぶ前記接続ラインにより区画される第 1、第 2 の領域のうちの前記第 1 の領域に前記仮想カメラが存在する場合には、前記第 1 の領域において前記接続ラインに対して斜め方向となる視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定し、

前記遭遇イベントの発生時において、前記第 2 の領域に前記仮想カメラが存在する場合には、前記第 2 の領域において前記接続ラインに対して斜めと方向となる視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 24】

操作部からの操作情報に基づいて、キャラクターを制御するキャラクター制御部と、

仮想カメラを制御する仮想カメラ制御部と、

オブジェクト空間において前記仮想カメラから見える画像を生成する画像生成部と、

前記キャラクターの動作モードを切り替える動作モード切り替え部として、

コンピュータを機能させ、

前記動作モード切り替え部は、

前記オブジェクト空間内のフィールド上で前記キャラクターが移動するフリームーブモードにおいて、前記キャラクターと他キャラクターとの遭遇イベントが発生した場合に、前記キャラクターの動作モードを、前記フリームーブモードから、前記キャラクターと前記他キャラクターが対戦する対戦モードに切り替え、

前記仮想カメラ制御部は、

前記フリームーブモードではフリームーブモード用カメラ制御を行い、前記対戦モードでは対戦モード用カメラ制御を行い、

前記フリームーブモード用カメラ制御では、ターゲットポイントと前記キャラクターを結ぶ視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定し、

前記対戦モード用カメラ制御では、前記キャラクターと前記他キャラクターを結ぶ接続ラインに対して斜め方向となる視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定することを特徴とするプログラム。

【請求項 25】

コンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、請求項 1 乃至 24 のいずれかに記載のプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 26】

操作部からの操作情報に基づいて、キャラクタを制御するキャラクタ制御部と、
仮想カメラを制御する仮想カメラ制御部と、
オブジェクト空間において前記仮想カメラから見える画像を生成する画像生成部と、
前記キャラクタの動作モードを切り替える動作モード切り替え部とを含み、
前記動作モード切り替え部は、

前記オブジェクト空間内のフィールド上で前記キャラクタが移動するフリームーブモードにおいて、前記キャラクタと他キャラクタとの遭遇イベントが発生した場合に、前記キャラクタの動作モードを、前記フリームーブモードから、前記キャラクタと前記他キャラクタが対戦する対戦モードに切り替え、

前記キャラクタ制御部は、

前記フリームーブモードでは、前記操作部が有する方向指示部からの方向指示情報により指示される方向に、前記フィールド上で前記キャラクタを移動させる制御を行い、

前記対戦モードでは、前記方向指示部からの方向指示情報により指示される対戦用動作を、前記キャラクタに行わせる制御を行うことを特徴とする画像生成システム。

【請求項 27】

操作部からの操作情報に基づいて、キャラクタを制御するキャラクタ制御部と、
仮想カメラを制御する仮想カメラ制御部と、
オブジェクト空間において前記仮想カメラから見える画像を生成する画像生成部と、
前記キャラクタの動作モードを切り替える動作モード切り替え部とを含み、
前記動作モード切り替え部は、

前記オブジェクト空間内のフィールド上で前記キャラクタが移動するフリームーブモードにおいて、前記キャラクタと他キャラクタとの遭遇イベントが発生した場合に、前記キャラクタの動作モードを、前記フリームーブモードから、前記キャラクタと前記他キャラクタが対戦する対戦モードに切り替え、

前記仮想カメラ制御部は、

前記フリームーブモードではフリームーブモード用カメラ制御を行い、前記対戦モードでは対戦モード用カメラ制御を行い、

前記フリームーブモード用カメラ制御では、ターゲットポイントと前記キャラクタを結ぶ視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定し、

前記対戦モード用カメラ制御では、前記キャラクタと前記他キャラクタを結ぶ接続ラインに対して斜め方向となる視線ラインの方向を、前記仮想カメラの目標視線方向に設定することを特徴とする画像生成システム。