

【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21年5月21日(2009.5.21)

【公開番号】特開2008-237710(P2008-237710A)

【公開日】平成20年10月9日(2008.10.9)

【年通号数】公開・登録公報2008-040

【出願番号】特願2007-84952(P2007-84952)

【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 M

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成21年4月2日(2009.4.2)

【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】

ゲームフィールドの画面を生成して表示する機能と、

ユーザの操作にしたがって、前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトを移動させて配置を変更する機能と、

複数のオブジェクトの配置が所定の条件を満たすか否かを判定する機能と、

前記条件が満たされたときに、前記条件を満たした複数のオブジェクトを前記ゲームフィールドから消去する機能と、をコンピュータに実現させ、

前記オブジェクトの配置を変更する機能は、

前記オブジェクトを前記ゲームフィールドの外部に引き出す機能と、

前記ゲームフィールドの外部に引き出されたオブジェクトの位置を変更して前記ゲームフィールドに戻す機能と、を含む

ことを特徴とするゲーム制御プログラム。

【請求項2】

前記ゲームフィールドに戻す機能は、前記ゲームフィールドの外部に引き出された複数のオブジェクトの位置を互いに入れ替えてから前記ゲームフィールドに戻す機能を有することを特徴とする請求項1に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項3】

前記ゲームフィールドに戻す機能は、前記ゲームフィールドの外部に引き出されたオブジェクトを、前記ゲームフィールドの異なる位置に戻す機能を有することを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項4】

前記ゲームフィールドの外部に引き出す機能は、相対する二方向に前記オブジェクトを引き出し可能であり、前記ゲームフィールド内の前記相対する二方向に平行な列に存在するオブジェクトの数の少なくとも半数のオブジェクトをそれぞれの方向に引き出し可能であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項5】

前記ゲームフィールドの内部に所定のタイミングでオブジェクトを追加する機能と、
前記ゲームフィールドの内部に追加された前記オブジェクトを、前記ゲームフィールド
内で所定の法則にしたがって自動的に移動させる機能と、

前記オブジェクトが前記ゲームフィールドの枠、又は、前記ゲームフィールド内に存在
する別のオブジェクトに接触して静止する位置を判定する機能と、

を更にコンピュータに実現させることを特徴とする請求項1から4のいずれかに記載の
ゲーム制御プログラム。

【請求項6】

前記自動的に移動させる機能は、前記ゲームフィールドの上部から追加されたオブジェクトを物理法則にしたがって下方へ落下させることを特徴とする請求項5に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項7】

前記自動的に移動させる機能は、前記オブジェクトと前記ゲームフィールドの枠又は前記ゲームフィールド内に存在する別のオブジェクトとの間の反発係数とを設定し、前記枠又は前記別のオブジェクトに衝突した後のオブジェクトの動きを物理計算により決定することを特徴とする請求項6に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項8】

前記オブジェクトは球であり、

前記位置を判定する機能は、前記球が前記ゲームフィールドの底から最密に積み上げられたときの前記球の位置を予め保持しており、前記自動的に移動させる機能により決定されたオブジェクトの速度が所定値を下回ったときに、予め保持されている位置のうち、その時点でのオブジェクトの位置に最も近い位置を判定し、そのオブジェクトが静止する位置とすることを特徴とする請求項6又は7に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項9】

前記オブジェクトの配置を変更する機能は、前記ゲームフィールドの幅よりも長い、前記オブジェクトの容器を水平方向に移動させることにより、前記オブジェクトを前記ゲームフィールドの外部へ引き出すことを特徴とする請求項6から8のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項10】

前記オブジェクトの配置を変更する機能は、前記容器を上下に移動させる機能を有することを特徴とする請求項9に記載のゲーム制御プログラム。

【請求項11】

前記ユーザの操作にしたがって、前記ゲームフィールドを振動させることにより、前記ゲームフィールドの内部にあるオブジェクトを移動させる機能を更にコンピュータに実現させることを特徴とする請求項6から10のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項12】

ゲームフィールドの画面を生成して表示する画面生成部と、
ユーザの操作にしたがって、前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトを移動さ
せて配置を変更する移動制御部と、

複数のオブジェクトの配置が所定の条件を満たすか否かを判定する判定部と、
前記条件が満たされたときに、前記条件を満たした複数のオブジェクトを前記ゲーム
フィールドから消去するオブジェクト消去部と、を備え、

前記移動制御部は、
前記オブジェクトを前記ゲームフィールドの外部に引き出す機能と、
前記ゲームフィールドの外部に引き出されたオブジェクトの位置を変更して前記ゲーム
フィールドに戻す機能と、を含む

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項13】

ゲームフィールドの画面を生成して表示するステップと、
ユーザの操作にしたがって、前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトを移動さ

せて配置を変更するステップと、

複数のオブジェクトの配置が所定の条件を満たすか否かを判定するステップと、

前記条件が満たされたときに、前記条件を満たした複数のオブジェクトを前記ゲームフィールドから消去するステップと、を備え、

前記オブジェクトの配置を変更するステップは、

前記オブジェクトを前記ゲームフィールドの外部に引き出すステップと、

前記ゲームフィールドの外部に引き出されたオブジェクトの位置を変更して前記ゲームフィールドに戻すステップと、を含む

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 14】

請求項 1 から 11 のいずれかに記載のゲーム制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。