

【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23年10月20日(2011.10.20)

【公開番号】特開2008-301987(P2008-301987A)

【公開日】平成20年12月18日(2008.12.18)

【年通号数】公開・登録公報2008-050

【出願番号】特願2007-151320(P2007-151320)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 F

G 0 6 T 17/40 D

【手続補正書】

【提出日】平成23年9月5日(2011.9.5)

【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】

仮想3次元空間に配置されたキャラクタオブジェクトに設定されるスケルトンが回転することによって、前記キャラクタオブジェクトの所定頂点の位置が第1位置から第2位置まで変化するゲーム装置において、

前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方を変更するようにプレイヤに案内する案内手段と、

前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方が前記プレイヤによって変更された場合、前記スケルトンの位置を、前記スケルトンが所定角度回転した場合に前記キャラクタオブジェクトの前記所定頂点の位置が前記第1位置から前記第2位置まで変化するように補正する補正手段と、

を含み、

前記補正手段は、

前記第1位置と前記第2位置との間の距離に関する条件と、所定方向への前記スケルトンの移動距離を示す補正情報と、を対応づけてなる位置補正データを記憶する手段に記憶される前記位置補正データを取得する手段と、

前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方が前記プレイヤによって変更された場合、前記スケルトンを、前記第1位置と前記第2位置との間の距離によって満足される前記条件に対応づけられた前記補正情報が示す移動距離だけ、前記所定方向に移動させることによって、前記スケルトンの位置を補正する手段と、を含む、

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】

仮想3次元空間に配置されたキャラクタオブジェクトに設定されるスケルトンが回転することによって、前記キャラクタオブジェクトの所定頂点の位置が第1位置から第2位置まで変化するゲーム装置の制御方法において、

前記ゲーム装置に含まれるマイクロプロセッサが、前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方を変更するようにプレイヤに案内する案内ステップと、

前記マイクロプロセッサが、前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方が前記プレイヤによって変更された場合に、前記スケルトンの位置を、前記スケルトンが所定角度回転した場合に前記キャラクタオブジェクトの前記所定頂点の位置が前記第1位置から前記第2位置まで変化するように補正する補正ステップと、

を含み、

前記補正ステップは、

前記マイクロプロセッサが、前記第1位置と前記第2位置との間の距離に関する条件と、所定方向への前記スケルトンの移動距離を示す補正情報と、を対応づけてなる位置補正データを記憶する手段に記憶される前記位置補正データを取得するステップと、

前記マイクロプロセッサが、前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方が前記プレイヤによって変更された場合に、前記スケルトンを、前記第1位置と前記第2位置との間の距離によって満足される前記条件に対応づけられた前記補正情報が示す移動距離だけ、前記所定方向に移動させることによって、前記スケルトンの位置を補正するステップと、を含む、

ことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

### 【請求項3】

仮想3次元空間に配置されたキャラクタオブジェクトに設定されるスケルトンが回転することによって、前記キャラクタオブジェクトの所定頂点の位置が第1位置から第2位置まで変化するゲーム装置としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、

前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方を変更するようにプレイヤに案内する案内手段、及び、

前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方が前記プレイヤによって変更された場合、前記スケルトンの位置を、前記スケルトンが所定角度回転した場合に前記キャラクタオブジェクトの前記所定頂点の位置が前記第1位置から前記第2位置まで変化するように補正する補正手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記補正手段は、

前記第1位置と前記第2位置との間の距離に関する条件と、所定方向への前記スケルトンの移動距離を示す補正情報と、を対応づけてなる位置補正データを記憶する手段に記憶される前記位置補正データを取得する手段と、

前記第1位置又は前記第2位置の少なくとも一方が前記プレイヤによって変更された場合、前記スケルトンを、前記第1位置と前記第2位置との間の距離によって満足される前記条件に対応づけられた前記補正情報が示す移動距離だけ、前記所定方向に移動させることによって、前記スケルトンの位置を補正する手段と、を含む、

ことを特徴とするプログラム。