

【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4月23日 (2009.4.23)

【公開番号】特開2007-259988(P2007-259988A)

【公開日】平成19年10月11日 (2007.10.11)

【年通号数】公開・登録公報2007-039

【出願番号】特願2006-86728(P2006-86728)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 P

【手続補正書】

【提出日】平成21年3月4日 (2009.3.4)

【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】

ユーザの操作対象のゲームキャラクタである第 1 ゲームキャラクタと、第 2 ゲームキャラクタと、移動体と、が配置されるゲーム空間の様子を表示し、前記第 1 ゲームキャラクタが属するチームと、前記第 2 ゲームキャラクタが属するチームと、の間で行われる前記移動体を用いたスポーツのゲームを実行するゲーム装置において、

前記第 2 ゲームキャラクタの位置から所定距離の領域内に、前記移動体が該領域外から移動したか否かを判定する第 1 判定手段と、

前記第 2 ゲームキャラクタの位置が前記第 1 ゲームキャラクタの位置及び向きに基づく前記ゲーム空間の判定対象領域内に含まれるか否かを判定する第 2 判定手段と、

前記第 1 判定手段による判定結果と、前記第 2 判定手段による判定結果と、に基づいて、前記第 1 ゲームキャラクタの動作を制限する動作制限手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

ユーザの操作対象チームに属するゲームキャラクタと、対戦相手チームに属するゲームキャラクタと、移動体と、が配置されるゲーム空間の様子を表示し、前記操作対象チームと、前記対戦相手チームと、の間で行われる前記移動体を用いたスポーツのゲームを実行するゲーム装置において、

前記操作対象チームに属するゲームキャラクタのうちで、前記ユーザの操作対象を切り替える手段と、

前記対戦相手チームに属する第 2 ゲームキャラクタの状態が前記移動体を保持しない状態から前記移動体を保持する状態に変化したか否かを判定する第 1 判定手段と、

前記ユーザの操作対象のゲームキャラクタである第 1 ゲームキャラクタの位置及び向きに基づく前記ゲーム空間の判定対象領域内に、前記第 2 ゲームキャラクタの位置が含まれるか否かを判定する第 2 判定手段と、

前記第 1 判定手段による判定結果と、前記第 2 判定手段による判定結果と、に基づいて、前記第 1 ゲームキャラクタの動作を制限する動作制限手段と、

前記動作制限手段によって前記第 1 ゲームキャラクタの動作が制限される場合、前記第

1 ゲームキャラクタから、前記操作対象チームに属する他のゲームキャラクタへの、前記ユーザの操作対象の切り替えを制限する手段と、を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム装置において、

前記動作制限手段は、前記第 1 ゲームキャラクタの移動を制限することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のゲーム装置において、

前記動作制限手段は、前記第 1 ゲームキャラクタの移動速度及び / 又は移動方向を制限することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 3 又は 4 に記載のゲーム装置において、

前記動作制限手段は、前記 ユーザの操作 に応じた前記第 1 ゲームキャラクタの位置変化を所定時間待機させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

ユーザの操作対象のゲームキャラクタである第 1 ゲームキャラクタと、第 2 ゲームキャラクタと、移動体と、が配置されるゲーム空間の様子を表示し、前記第 1 ゲームキャラクタが属するチームと、前記第 2 ゲームキャラクタが属するチームと、の間で行われる前記移動体を用いたスポーツのゲームを実行するゲーム装置の制御方法において、

前記第 2 ゲームキャラクタの位置から所定距離の領域内に、前記移動体が該領域外から移動したか否かを判定するための第 1 判定ステップと、

前記第 2 ゲームキャラクタの位置が前記第 1 ゲームキャラクタの位置及び向きに基づく前記ゲーム空間の判定対象領域内に含まれるか否かを判定するための第 2 判定ステップと、

前記第 1 判定ステップによる判定結果と、前記第 2 判定ステップによる判定結果と、に基づいて、前記第 1 ゲームキャラクタの動作を制限するための動作制限ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 7】

ユーザの操作対象のゲームキャラクタである第 1 ゲームキャラクタと、第 2 ゲームキャラクタと、移動体と、が配置されるゲーム空間の様子を表示し、前記第 1 ゲームキャラクタが属するチームと、前記第 2 ゲームキャラクタが属するチームと、の間で行われる前記移動体を用いたスポーツのゲームを実行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 2 ゲームキャラクタの位置から所定距離の領域内に、前記移動体が該領域外から移動したか否かを判定する第 1 判定手段、

前記第 2 ゲームキャラクタの位置が前記第 1 ゲームキャラクタの位置及び向きに基づく前記ゲーム空間の判定対象領域内に含まれるか否かを判定する第 2 判定手段、及び、

前記第 1 判定手段による判定結果と、前記第 2 判定手段による判定結果と、に基づいて、前記第 1 ゲームキャラクタの動作を制限する動作制限手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 8】

ユーザの操作対象チームに所属するゲームキャラクタと、対戦相手チームに所属するゲームキャラクタと、移動体と、が配置されるゲーム空間の様子を表示し、前記操作対象チームと、前記対戦相手チームと、の間で行われる前記移動体を用いたスポーツのゲームを実行するゲーム装置の制御方法において、

前記操作対象チームに所属するゲームキャラクタのうちで、前記ユーザの操作対象を切り替えるためのステップと、

前記対戦相手チームに所属する第 2 ゲームキャラクタの状態が前記移動体を保持しない状態から前記移動体を保持する状態に変化したか否かを判定するための第 1 判定ステップ

と、

前記ユーザの操作対象のゲームキャラクタである第 1 ゲームキャラクタの位置及び向きに基づく前記ゲーム空間の判定対象領域内に、前記第 2 ゲームキャラクタの位置が含まれるか否かを判定するための第 2 判定ステップと、

前記第 1 判定ステップによる判定結果と、前記第 2 判定ステップによる判定結果と、に基づいて、前記第 1 ゲームキャラクタの動作を制限するための動作制限ステップと、

前記動作制限ステップによって前記第 1 ゲームキャラクタの動作が制限される場合、前記第 1 ゲームキャラクタから、前記操作対象チームに所属する他のゲームキャラクタへの、前記ユーザの操作対象の切り替えを制限するためのステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 9】

ユーザの操作対象チームに所属するゲームキャラクタと、対戦相手チームに所属するゲームキャラクタと、移動体と、が配置されるゲーム空間の様子を表示し、前記操作対象チームと、前記対戦相手チームと、の間で行われる前記移動体を用いたスポーツのゲームを実行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、

前記操作対象チームに所属するゲームキャラクタのうちで、前記ユーザの操作対象を切り替える手段、

前記対戦相手チームに所属する第 2 ゲームキャラクタの状態が前記移動体を保持しない状態から前記移動体を保持する状態に変化したか否かを判定する第 1 判定手段、

前記ユーザの操作対象のゲームキャラクタである第 1 ゲームキャラクタの位置及び向きに基づく前記ゲーム空間の判定対象領域内に、前記第 2 ゲームキャラクタの位置が含まれるか否かを判定する第 2 判定手段、

前記第 1 判定手段による判定結果と、前記第 2 判定手段による判定結果と、に基づいて、前記第 1 ゲームキャラクタの動作を制限する動作制限手段、及び、

前記動作制限手段によって前記第 1 ゲームキャラクタの動作が制限される場合、前記第 1 ゲームキャラクタから、前記操作対象チームに所属する他のゲームキャラクタへの、前記ユーザの操作対象の切り替えを制限する手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。