

【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18年11月24日(2006.11.24)

【公開番号】特開2004-160167(P2004-160167A)

【公開日】平成16年6月10日(2004.6.10)

【年通号数】公開・登録公報2004-022

【出願番号】特願2003-143605(P2003-143605)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	13/00	F
A 6 3 F	13/00	C
A 6 3 F	13/00	P

【手続補正書】

【提出日】平成18年10月11日(2006.10.11)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム機において用いるビデオ・ゲーム制御システムであって、プレーヤからの制御入力を受け入れ、制御入力信号を発生する制御部と、前記制御入力信号を受け入れ、キャラクタ移動信号を出力するゲーム・プロセッサと、ディスプレイと、を備え、前記制御入力の1つ以上が、制御モード変更入力を含み、前記ゲーム・プロセッサが、前記制御モード変更入力に対し、対応するキャラクタの制御モードを変更することにより反応することを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項2】

請求項1記載のビデオ・ゲーム制御システムであって、更に、前記ゲーム・プロセッサによるアクセスが可能であり、2つ以上のキャラクタについての制御モード情報を収容するゲーム・メモリを備えていることを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項3】

請求項2記載のビデオ・ゲーム制御システムにおいて、前記ゲーム・メモリが、前記2つ以上のキャラクタのそれぞれに特定的な制御モード・データを収容することを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項4】

請求項3記載のビデオ・ゲーム制御システムにおいて、前記制御モード入力の内あるものが、制御モード移転入力を含み、前記ゲーム・プロセッサは、前記制御モード移転入力に対し、制御モード・データをキャラクタ間で移転することにより反応することを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項5】

請求項1記載のビデオ・ゲーム制御システムにおいて、前記制御入力の内あるものが、動き連続入力を含み、前記ゲーム・プロセッサは、前記動き連続入力に対し、前記ディスプレイ上に一連の動きを表示させることにより反応することを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項6】

請求項 1 記載のビデオ・ゲーム制御システムにおいて、前記ゲーム・プロセッサは、前記制御モード変更入力に対し、ゲーム・プレイ中のいずれの時点においても、対応するキャラクタの制御モードを変更することにより反応するように構成されていることを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項 7】

請求項 1 記載のビデオ・ゲーム制御システムにおいて、前記ゲーム・プロセッサは、前記制御モード変更入力に対し、ゲームプレイ中の特定の時点においてのみ、対応するキャラクタの制御モードを変更することにより反応するように構成されていることを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項 8】

請求項 1 記載のビデオ・ゲーム制御システムにおいて、前記キャラクタの前記制御モードを一群の制御モードから選択し、前記制御モードの少なくとも 1 つが、あるキャラクタが所定の異なる制御モードを選択した後にのみアクセス可能な特殊制御モードであることを特徴とするビデオ・ゲーム制御システム。

【請求項 9】

ビデオ・ゲームの表示方法であって、

2 つ以上の制御モードを有するキャラクタを設けるステップであって、前記キャラクタがプレーヤによって制御可能であり、第 1 制御モードで動作する、ステップと、

プレーヤからの制御入力を受け入れるステップであって、前記制御入力のあるものが制御モード変更入力を含む、ステップと、

制御モード変更入力を受け取るステップと、

前記制御モード変更入力に応答して前記キャラクタに第 2 制御モードで動作させるステップであって、前記第 2 制御モードが前記キャラクタに前記制御入力に対して異なる応答をさせる、ステップと、

2 つ以上の第 2 キャラクタ制御モードを有する第 2 キャラクタを設けるステップであって、前記第 2 キャラクタ制御モードの 1 つ以上が、制御モード移転入力に応答して、前記第 1 キャラクタに移転可能である、ステップと、

を備えた方法。

【請求項 10】

請求項 9 記載の方法において、前記制御モード移転入力が、動きまたは一連の動きを含むことを特徴とする方法。

【請求項 11】

請求項 9 記載の方法において、前記制御モード移転入力が制御モード移転動作を含むことを特徴とする方法。

【請求項 12】

請求項 9 記載の方法において、前記制御モード移転入力が、キャラクタによるパワーアップの獲得を含むことを特徴とする方法。

【請求項 13】

請求項 9 記載の方法において、前記制御モード移転入力が、キャラクタによる武器の獲得を含むことを特徴とする方法。

【請求項 14】

請求項 9 記載の方法において、前記第 2 キャラクタ制御モードの前記 1 つ以上が、前記ビデオ・ゲームの連続ゲームプレイ中に、前記第 1 キャラクタに移転可能であることを特徴とする方法。

【請求項 15】

ビデオ・ゲームにおいてキャラクタの移動を行う方法であって、

第 1 制御モードおよび第 2 制御モードを有するキャラクタを提供するステップであって、前記第 1 および第 2 制御モードがそれぞれ第 1 および第 2 の動き集合をイネーブルする、ステップと、

最初に、前記キャラクタを前記第 1 制御モードで提供するステップと、

前記第1の動き集合から、第1の動きを実行するステップと、
前記第1制御モードから前記第2制御モードに変更するステップと、
前記第1の動き集合からの前記第1の動きを、前記第2制御集合からの第2の動きに繋げ、前記第1の動きから前記第2の動きに流動的な移動を表示するステップと、
を備えた方法。

【請求項16】

請求項15記載の方法において、前記第1および第2制御モードを、攻撃制御モード、
防御制御モード、特殊攻撃制御モード、反撃制御モード、および逆転制御モードを含む群
から選択することを特徴とする方法。

【請求項17】

請求項15記載の方法において、前記第1および第2制御モードの内少なくとも1つが
、特定武器制御モードであることを特徴とする方法。

【請求項18】

請求項17記載の方法において、前記特定武器制御モードを移転可能な武器と関連付け
、該移転可能な武器の所有に応じて、前記特定武器制御モードに関係する前記動きの集合
がキャラクタに移転することを特徴とする方法。

【請求項19】

請求項15記載の方法において、前記第1および第2制御モードの内少なくとも1つが
、移転可能制御モード・データを含む移転可能制御モードであることを特徴とする方法。

【請求項20】

請求項19記載の方法であって、更に、前記制御モード・データをメモリ・カード上に
保存し、該メモリ・カードを介して前記制御モード・データを転送するステップを含むこ
とを特徴とする方法。

【請求項21】

請求項19記載の方法であって、更に、インターネットを通じて前記制御モード・デー
タを転送するステップを含むことを特徴とする方法。