

【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の制御モード・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ー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ー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、前記キャラクター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、あるキャラクター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ーを設けるステップであって、前記キャラクター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ーに第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ー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キャラクター制御モードを有する第２キャラクターを設けるステップであって、前記第２キャラクター制御モードの１つ以上が、制御モード移転入力に応答して、前記第１キャラクターに移転可能である、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、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、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、キャラクター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、キャラクター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キャラクター制御モードの前記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キャラクター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ー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ー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、前記キャラクターを前記第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係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。