

【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 17 年 11 月 24 日 (2005.11.24)

【公開番号】特開 2000-107450 (P2000-107450A)
 【公開日】平成 12 年 4 月 18 日 (2000.4.18)
 【出願番号】特願 平 10-296072
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 9/22

【F I】

A 6 3 F 9/22 S

A 6 3 F 9/22 B

A 6 3 F 9/22 C

A 6 3 F 9/22 F

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 9 月 30 日 (2005.9.30)

【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】 オブジェクト空間内の標的オブジェクトをシューティングするための画像を生成するゲーム装置であって、

プレーヤが操作手段を用いて入力した操作データに基づいて、標的オブジェクトを囲む所与の移動範囲に移動体の位置を制限しながら、該移動体を移動させる演算処理を行う移動体演算手段と、

移動体から標的オブジェクトの方に向けてシューティングされるショットと標的オブジェクトとのヒットチェックを行うヒットチェック手段と、

移動体の位置及び方向の少なくとも一方に基づいて視点を制御する視点制御手段と、

制御された視点での画像を生成する画像生成手段とを含むことを特徴とするゲーム装置

。

【請求項 2】 請求項 1 において、

前記移動体演算手段は、

標的オブジェクトの方に移動体の方向が向くようにしながら、該移動体を移動させる演算処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 において、

前記所与の移動範囲が、標的オブジェクトを囲む円、該円を含む帯状領域、標的オブジェクトを囲む球の表面、及び該球の表面を含む帯状領域の少なくとも 1 つであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、

前記操作手段が第 1、第 2 の軸を含む面に沿った方向指示が可能であり、

前記移動体演算手段は、

前記操作手段により前記第 1 の軸に沿った方向指示がなされた場合には、移動体と標的オブジェクトとを結ぶ第 1 の方向に沿って移動体を移動させ、前記第 2 の軸に沿った方向指示がなされた場合には、前記第 1 の方向に略直交する第 2 の方向に沿って移動体を移動させる演算処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、

前記操作手段が第 1、第 2 の軸を含む面に沿った方向指示が可能であると共に第 3 の軸

に沿った方向指示が可能であり、

前記移動体演算手段は、

前記操作手段により前記第 1 の軸に沿った方向指示がなされた場合には、移動体と標的オブジェクトとを結ぶ第 1 の方向に沿って移動体を移動させ、前記第 2 の軸に沿った方向指示がなされた場合には、前記第 1 の方向に略直交する第 2 の方向に沿って移動体を移動させ、前記第 3 の軸に沿った方向指示がなされた場合には、前記第 1、第 2 の方向に略直交する第 3 の方向に沿って移動体を移動させる演算処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 1 乃至 5 のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段は、

標的オブジェクトの位置及び方向の少なくとも一方を変化させる演算処理を行い、

前記ヒットチェック手段は、

移動体からのショットのヒット目標である少なくとも 1 つのヒットポイントを、標的オブジェクトに設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、

前記視点制御手段は、

複数のプレーヤが操作する複数の移動体の位置及び方向の少なくとも一方に基づいて、視点を制御することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 7 において、

前記視点制御手段は、

複数のプレーヤが操作する複数の移動体の方向を平均した方向に、視線方向を向ける処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 請求項 1 乃至 8 のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段は、

複数のプレーヤが操作する複数の移動体が常に 1 つの画面に映し出されるように、移動体の移動を制限する演算処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 10】 請求項 1 乃至 9 のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段は、

移動体の方向と視線方向のなす角度が所与の角度よりも大きくなった場合に、該角度が該所与の角度以下になるように移動体の移動を制限する演算処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】 請求項 1 乃至 10 のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段は、

移動体と標的オブジェクトとの距離が所与の第 1 の距離よりも長くなった場合に、該距離が該第 1 の距離以下なるように移動体の移動を制限すると共に、移動体と標的オブジェクトとの距離が所与の第 2 の距離よりも短くなった場合に、該距離が該第 2 の距離以上になるように移動体の移動を制限する演算処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 12】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、オブジェクト空間内の標的オブジェクトをシューティングするための画像を生成するための情報記憶媒体であって、

プレーヤが操作手段を用いて入力した操作データに基づいて、標的オブジェクトを囲む所与の移動範囲に移動体の位置を制限しながら、該移動体を移動させる演算処理を行う移動体演算手段と、

移動体から標的オブジェクトの方に向けてシューティングされるショットと標的オブジェクトとのヒットチェックを行うヒットチェック手段と、

移動体の位置及び方向の少なくとも一方に基づいて視点を制御する視点制御手段と、

制御された視点での画像を生成する画像生成手段として、

コンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体

。