

【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7月21日(2011.7.21)

【公開番号】特開2009-297228(P2009-297228A)  
【公開日】平成21年12月24日(2009.12.24)  
【年通号数】公開・登録公報2009-051  
【出願番号】特願2008-154415(P2008-154415)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 B

【手続補正書】

【提出日】平成23年6月8日(2011.6.8)

【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】

演算処理部と、表示部と、他の情報処理装置との間で人体通信を行なうための通信部とを備えた情報処理装置によって実行される情報処理プログラムであって、

前記情報処理プログラムは、前記演算処理部に、

選択オブジェクトを表示するための情報に基づいて、前記表示部に前記選択オブジェクトを表示するステップと、

前記プレイヤ操作による前記表示部に表示中の選択オブジェクトについての選択を受け付けるステップと、

前記表示部に接触または近接した人体の一部を介して、当該選択オブジェクトに関する情報の送信、および他の情報処理装置から送信される情報の受信の少なくとも一方を含む人体通信を行なうステップとを実行させる、情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記選択オブジェクトに関する情報の送信完了後、または他の情報処理装置から送信される情報の受信完了後に、予め記憶された対応する情報を更新するステップをさらに実行させる、請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

他の情報処理装置との間の人体通信の状態を判断するステップと、

前記選択オブジェクトに関する情報の送信完了前、または他の情報処理装置から送信される情報の受信完了前に、人体通信が途切れたと判断されると、実行中の送信または受信を中止するステップとをさらに実行させる、請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

前記選択オブジェクトについてのプレイヤ操作の検出が継続しているか否かを判断するステップと、

前記選択オブジェクトに関する情報の送信完了前、または他の情報処理装置から送信される情報の受信完了前に、前記選択オブジェクトについてのプレイヤ操作の検出が途切れたと判断されると、実行中の送信または受信を中止するステップとをさらに実行させる、請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 5】

前記選択オブジェクトに対応付けてパラメータが予め記憶されており、

前記選択オブジェクトに対応付けられたパラメータは、他の情報処理装置との間で人体通信が確立している期間に応じた値だけ増減する、請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 6】

前記選択オブジェクトに関する情報は、前記選択オブジェクトに対応付けられた数値データを含み、

前記情報処理プログラムは、

前記選択オブジェクトに対応付けられた数値データの送信毎、または他の情報処理装置から送信される数値データの受信毎に、対応するパラメータを順次更新するステップと、他の情報処理装置との間の人体通信の状態を判断するステップと、

他の情報処理装置との間の人体通信が確立していると判断されている期間において、前記数値データの送信と対応するパラメータの更新とを、交互に連続的に実行するステップとをさらに実行させる、請求項 5 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 7】

前記選択オブジェクトに関する情報は、前記選択オブジェクトに対応付けられた数値データを含み、

前記情報処理プログラムは、

前記選択オブジェクトに対応付けられた数値データの送信毎、または他の情報処理装置から送信される数値データの受信毎に、対応するパラメータを順次更新するステップと、

前記選択オブジェクトについてのプレイヤ操作の検出が継続している期間において、前記数値データの送信と対応するパラメータの更新とを、交互に連続的に実行するステップとをさらに実行させる、請求項 5 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 8】

他の情報処理装置との間で人体通信を行なうための電氣的な経路が形成されると、当該他の情報処理装置との間で、対応するそれぞれの選択オブジェクトに対するプレイヤ操作の先後を比較するステップと、

自装置における前記選択オブジェクトに対するプレイヤ操作が他の情報処理装置における対応の選択オブジェクトに対するプレイヤ操作より先になされた場合に、前記選択オブジェクトに関する情報を他の情報処理装置へ送信し、自装置における前記選択オブジェクトに対するプレイヤ操作が他の情報処理装置における対応の選択オブジェクトに対するプレイヤ操作より後になされた場合に、他の情報処理装置から送信される情報を受信するステップとを実行させる、請求項 1 ～ 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 9】

前記通信部は、前記表示部に近接または組み込まれて配置され、人体通信を行なうための信号を送受信するアンテナを含む、請求項 1 ～ 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 10】

前記人体通信を行なうステップは、自装置において前記選択オブジェクトとして選択されたキャラクターと、他の情報処理装置において前記選択オブジェクトとして選択されたキャラクターとを交換するステップを含む、請求項 1 ～ 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 11】

前記人体通信を行なうステップは、自装置において前記選択オブジェクトとして選択されたキャラクターを、他の情報処理装置において選択された保存先に保存するステップを含む、請求項 1 ～ 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 12】

前記人体通信を行なうステップは、他の情報処理装置との間で人体通信が確立しており、かつ自装置および当該他の情報処理装置のそれぞれにおいて前記座標検出手段によるプレイヤ操作が検出されている場合に実行される、請求項 1 ～ 11 のいずれか 1 項に記載の

情報処理プログラム。

【請求項 13】

他の情報処理装置と通信可能な情報処理装置であって、  
プレイヤーによる画面に対する接触座標を検出するための座標検出手段を含む表示部と、  
前記表示部に接触または近接した人体の一部を介して、他の情報処理装置との間で人体  
通信を行なうための通信部と、

選択オブジェクトを表示するための情報を記憶する記憶部と、  
前記記憶部に記憶された情報に基づいて、前記表示部に前記選択オブジェクトを表示す  
る表示制御手段と、

前記座標検出手段によって表示中のいずれかの選択オブジェクトの選択が検出されると  
、人体通信によって、当該選択オブジェクトに関する情報の送信、および他の情報処理装  
置から送信される情報の受信の少なくとも一方を実行する通信制御手段とを備える、情報  
処理装置。