

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2006年3月30日 (30.03.2006)

PCT

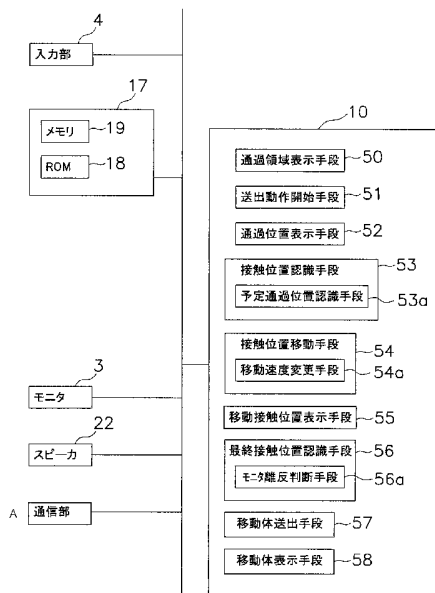
(10) 国際公開番号
WO 2006/033244 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2005/016625
- (22) 国際出願日: 2005年9月9日 (09.09.2005)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2004-273575 2004年9月21日 (21.09.2004) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 藤岡 謙治 (FUJIOKA, Kenji) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 西
- (74) 代理人: 小野 由己男, 外(ONO, Yukio et al.); 〒5300054 大阪府大阪市北区南森町1丁目4番19号 サウスホレストビル 新樹グローバル・アイピー特許業務法人 Osaka (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD,

[続葉有]

(54) Title: GAME PROGRAM, GAME DEVICE, AND GAME METHOD

(54) 発明の名称: ゲームプログラム、ゲーム装置及びゲーム方法



4 INPUT SECTION
19 MEMORY
3 MONITOR
22 SPEAKER
A COMMUNICATION SECTION
50 PASSING REGION DISPLAY MEANS
51 SENDING MOTION START MEANS
52 PASSING POSITION DISPLAY MEANS

53 TOUCH POSITION RECOGNITION MEANS
53a PLANNED PASSING POSITION RECOGNITION MEANS
54 TOUCH POSITION MOVEMENT MEANS
54a MOVEMENT SPEED CHANGE MEANS
55 MOVED TOUCH POSITION DISPLAY MEANS
56 FINAL TOUCH POSITION RECOGNITION MEANS
56a SEPARATION-FROM-MONITOR DETERMINATION MEANS
57 MOBILE BODY SENDING MEANS
58 MOBILE BODY DISPLAY MEANS

(57) Abstract: In a game realized by this game program, a planned-passing display region (72) of a ball is displayed on a monitor (3b), the planned-passing display region (72) being between a ball sending position and a ball arrival position. When a pointing means is touched to the planned-passing display region (72) on the monitor (3b) at the time when sending motion of a pitcher character (70) is started, the position touched by the pointing means, which position is in the planned-passing display region (72), is recognized. When the position touched is moved by the pointing means in the planned-passing display region (72) by the time until a mobile body is sent from the character, a position touched after the movement is recognized as the final touch position. Then, a ball character (74) is sent from the pitcher character (70) to the final touch position.

(57) 要約: 本ゲームプログラムによって実現されるゲームでは、ボールの送出位置とボールの到達位置との間においてボールの予定通過表示領域72がモニター3bに表示される。投手キャラクター70の送出動作が開始させられたときに、指示手段をモニター3bの予想通過表示領域72に接触させると予想通過表示領域72における指示手段の接触位置が認識される。キャラクターから移動体が送出されるまでの間で、指示手段により接触位置が予定通過表示領域72において移動されると、移動後の接触位置が最終接触位置として認識される。すると、ボールキャラクター74が最終接触位置の位置に投手キャラクター70から送出させられる。

WO 2006/033244 A1



SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

明 細 書

ゲームプログラム、ゲーム装置及びゲーム方法

技術分野

- [0001] 本発明は、ゲームプログラム、特に、タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体が出送されるゲームをコンピュータに実現させるためのゲームプログラムに関する。また、このゲームプログラムによって実現されるゲーム装置及びゲーム方法に関する。

背景技術

- [0002] 従来から種々のビデオゲームが提案されている。種々のビデオゲームは、ゲーム機本体とは独立した入力部たとえばコントローラの各種入力釦やゲーム機本体に一体に設けられた各種入力釦を操作することにより、モニタに表示されたキャラクタに各種の指示を与えることができるようになっている。たとえば、一般的なゲーム装置は、モニタと、モニタとは別体のゲーム機本体と、ゲーム機本体とは別体のコントローラを有している。コントローラには、複数の入力釦が配置されている。また、携帯型のゲーム装置は、ゲーム機本体と、ゲーム機本体の略中央部に設けられた液晶モニタと、液晶モニタの両側に配置された複数の入力釦とを有している。このようなゲーム装置では、複数の入力釦の少なくともいずれか1つを操作することによって、モニタに表示されたキャラクタに各種の指示を与えることができるようになっている。
- [0003] このように、キャラクタへの指示が入力釦から行われるビデオゲームの1つとして、モニタに選手キャラクタを表示させて競技を行わせる対戦ビデオゲームたとえば野球ゲームが知られている。この野球ゲームにおいて、プレイヤーが投手を操作する場合、投手キャラクタの投球モーション中にプレイヤーが方向指示釦を選択的に押すことにより、プレイヤーは捕手キャラクタのミット位置を移動させることができる。そして、投手キャラクタが移動体たとえばボールキャラクタをリリースしたときの捕手キャラクタのミット位置に、ボールキャラクタが投げ込まれる。

発明の開示

- [0004] 従来の野球ゲームでは、投手キャラクタの投球モーション中にプレイヤーが方向指示

釦を選択的に操作することによって、プレイヤーは、投手キャラクタが捕手キャラクタにボールを投げ込むコースを指定することができるようになっている。たとえば、プレイヤーは、右方向指示釦と下方向指示釦とを選択的かつ継続的に押すことにより、捕手キャラクタのミット位置を左打者の内角低めの位置まで移動させることができる。すると、投手キャラクタがリリースしたボールキャラクタが、左打者の内角低めの位置にある捕手キャラクタのミット位置に投げ込まれる。

- [0005] このとき、プレイヤーは、投手キャラクタの投球モーション中という限られた時間内で、右方向指示釦を継続的に押し下方向指示釦を継続的に押し下りして、捕手キャラクタのミット位置を左打者の内角低めの位置まで移動させなければならない。このため、捕手キャラクタのミット位置と所望のコース位置たとえば左打者の内角低めの位置との距離が離れている場合は、捕手キャラクタのミット位置が左打者の内角低めの位置に到達するまでの間に、投手キャラクタからボールキャラクタがリリースされてしまうおそれがある。つまり、所望のコースとは異なるコースにボールがコントロールされてしまうおそれがある。
- [0006] 本発明の目的は、移動体を所望の位置に正確かつ容易にコントロール指示できるようにすることにある。
- [0007] 請求項1に係るゲームプログラムは、タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体を送出されるゲームを実現可能なコンピュータに、以下の機能を実現させるためのプログラムである。
- [0008] (1) 移動体の送付位置と移動体の到達位置との間において移動体の予定通過表示領域を設定する通過領域設定機能。
- [0009] (2) キャラクタの送付動作を開始させる送付動作開始機能。
- [0010] (3) 指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させたときに予想通過表示領域における指示手段の接触位置を認識する接触位置認識機能。
- [0011] (4) キャラクタから移動体を送出されるまでの間で、指示手段により接触位置を予定通過表示領域において移動可能にする接触位置移動機能。
- [0012] (5) 移動後の接触位置を最終接触位置として認識する最終接触位置認識機能。
- [0013] (6) 移動体を最終接触位置の位置にキャラクタから送付させる移動体送付機能。

- [0014] このプログラムによって実現されるゲームでは、通過領域設定機能において、移動体の送出位置と移動体の到達位置との間において移動体の予定通過表示領域が設定される。送出動作開始機能においては、キャラクタの送出動作が開始させられる。接触位置認識機能においては、指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させたときに予想通過表示領域における指示手段の接触位置が認識される。接触位置移動機能においては、キャラクタから移動体が送出されるまでの間で、指示手段により接触位置が予定通過表示領域において移動可能にする。最終接触位置認識機能においては、移動後の接触位置が最終接触位置として認識される。移動体送出機能においては、移動体が最終接触位置の位置にキャラクタから送出させられる。
- [0015] このゲームプログラムでは、キャラクタに送出動作を開始させたときに、指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させると予想通過表示領域における指示手段の接触位置が認識される。このとき、キャラクタから移動体が送出されるまでの間で、指示手段により接触位置が予定通過表示領域において移動可能にする。そして、移動後の接触位置が最終接触位置として認識されると、移動体が最終接触位置の位置にキャラクタから送出される。
- [0016] たとえば、タッチパネル式のモニタにおいて野球ゲームを実現し、プレイヤーが投手キャラクタにボールを投球させる場合を考える。この場合、上記のようなプログラムでは、投手キャラクタに送出動作を開始させたときに、プレイヤーが指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させると、予想通過表示領域における指示手段の接触位置を認識させることができる。そして、投手キャラクタからボールキャラクタが送出されるまでの間で、プレイヤーは指示手段により接触位置を予定通過表示領域において移動させることができる。そして、移動後の接触位置が最終接触位置として認識されると、最終接触位置の位置にボールキャラクタを投手キャラクタから送出させることができる。このように、プレイヤーは、指示手段によって接触位置を予定通過表示領域において移動させるという操作だけで、ボールキャラクタを投手キャラクタから送出させることができる。これにより、プレイヤーは、ボールキャラクタを所望の位置に正確かつ容易にコントロール指示することができる。
- [0017] 請求項2に係るゲームプログラムは、請求項1に記載のゲームプログラムにおいて、

接触位置移動機能で、キャラクタから移動体が出送されるまでの間で、キャラクタの特性に応じて、指示手段により接触位置を予定通過表示領域において移動可能にする。

[0018] ここでは、キャラクタから移動体が出送されるまでの間で、キャラクタの特性に応じて、指示手段により接触位置が予定通過表示領域において移動可能になっている。このため、たとえば、野球ゲームでは、キャラクタの特性たとえば投手キャラクタのコントロールの良し悪しに応じて、プレイヤーは、指示手段により接触位置を予定通過表示領域において移動させることになる。このため、プレイヤーは、投手キャラクタのコントロールの良し悪しに応じて、接触位置を移動させやすい状態や接触位置を移動させにくい状態を体験することができる。

[0019] 請求項3に係るゲームプログラムは、請求項2のゲームプログラムにおいて、接触位置移動機能が、キャラクタの特性に応じて、予定通過表示領域における接触位置の移動速度を変化させる移動速度変更機能を含んでいる、

ここでは、キャラクタの特性に応じて、予定通過表示領域における接触位置の移動速度が変化させられる。このため、たとえば、野球ゲームでは、プレイヤーが、キャラクタの特性たとえば投手キャラクタのコントロールの良し悪しに応じて予定通過表示領域における移動速度が変化する接触位置を、指示手段によって移動させなければならない。これにより、プレイヤーは、投手キャラクタのコントロールの良し悪しに応じて、接触位置を移動させやすい状態や接触位置を移動させにくい状態を体験することができる。

[0020] 請求項4に係るゲームプログラムは、請求項1から3のいずれかのゲームプログラムにおいて、コンピュータに以下の機能を実現させるためのプログラムである。

[0021] (7)キャラクタの出送動作の開始時に、予定通過表示領域に移動体の予定通過位置を所定のオブジェクトで表示する通過位置表示機能。

[0022] このゲームプログラムによって実現されるゲームでは、通過位置表示機能において、キャラクタの出送動作の開始時に、予定通過表示領域に移動体の予定通過位置が所定のオブジェクトで表示される。また、接触位置認識機能は、指示手段を予想通過位置に接触させたときに予定通過位置を指示手段の接触位置として認識させる予

定通過位置認識機能を含んでいる。

- [0023] ここでは、キャラクタの送出動作の開始時に、予定通過表示領域に移動体の予定通過位置が所定のオブジェクトで表示される。また、指示手段を予想通過位置に接触させたときに、この予定通過位置が指示手段の接触位置として認識される。このため、たとえば、野球ゲームでは、キャラクタの送出動作の開始時に、プレイヤーが予想通過位置に表示されたオブジェクトの位置に指示手段を接触させると、この予定通過位置が指示手段の接触位置として認識される。これにより、プレイヤーは、オブジェクトにより予想通過位置の初期位置を視覚的に把握することができ、この初期位置を、指示手段を移動させるときの基準点にすることができる。
- [0024] 請求項5に係るゲームプログラムは、請求項4のゲームプログラムにおいて、コンピュータに以下の機能を実現させるためのプログラムである。
- [0025] (8) 予定通過位置認識機能により認識された接触位置を予定通過表示領域において移動させたときに、移動中の接触位置に所定のオブジェクトを表示する移動接触位置表示機能。
- [0026] このゲームプログラムによって実現されるゲームでは、移動接触位置表示機能において、予定通過位置認識機能により認識された接触位置を予定通過表示領域において移動させたときに、移動中の接触位置に所定のオブジェクトが表示される。
- [0027] ここでは、認識された接触位置を予定通過表示領域において移動させたときに、移動中の接触位置に所定のオブジェクトが表示される。このため、たとえば、野球ゲームでは、プレイヤーが接触位置を予定通過表示領域において移動させると、移動中の接触位置を所定のオブジェクトによって視覚的に把握することができる。
- [0028] 請求項6に係るゲームプログラムは、請求項1から5のいずれかのゲームプログラムにおいて、最終接触位置認識機能が、指示手段がモニタから離れた否かを判断するモニタ離反判断機能を含んでいる。そして、モニタ離反機能において、指示手段がモニタから離れたと判断された場合は、指示手段がモニタから離れた時点で、接触位置が最終接触位置として認識される。また、モニタ離反機能において、指示手段がモニタから離れていないと判断された場合は、移動体がキャラクタから送出された時点で、接触位置が最終接触位置として認識される。

[0029] ここでは、指示手段がモニタから離れた否かが判断され、指示手段がモニタから離れたと判断された場合は、指示手段がモニタから離れた時点で、接触位置が最終接触位置として認識される。また、指示手段がモニタから離れていないと判断された場合は、移動体がキャラクタから送出された時点で、接触位置が最終接触位置として認識される。このため、たとえば、野球ゲームでは、プレイヤーが指示手段をモニタから離れたときに、指示手段の位置する接触位置を投手キャラクタの最終的な投球位置として設定することができる。また、プレイヤーが指示手段をモニタから離さなければ、ボールキャラクタが投手キャラクタから送出された時点の接触位置を、投手キャラクタの最終的な投球位置として設定することができる。

[0030] 請求項7に係るゲーム装置は、タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体が送出されるゲームを実現可能なゲーム装置である。このゲーム装置は、通過領域設定手段と、送出動作開始手段と、接触位置認識手段と、接触位置移動手段と、最終接触位置認識手段と、移動体送出手段とを備えている。通過領域設定手段においては、移動体の送出位置と移動体の到達位置との間において移動体の予定通過表示領域が設定される。送出動作開始手段においては、キャラクタの送出動作が開始させられる。接触位置認識手段においては、指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させたときに予想通過表示領域における指示手段の接触位置が認識される。接触位置移動手段においては、キャラクタから移動体が送出されるまでの間で、指示手段により接触位置が予定通過表示領域において移動可能する。最終接触位置認識手段においては、移動後の接触位置が最終接触位置として認識される。移動体送出手段においては、移動体が最終接触位置の位置にキャラクタから送出させられる。

[0031] 請求項8に係るゲーム装置は、タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体が送出されるゲームを実現可能なゲーム方法である。このゲーム方法は、通過領域設定ステップと、送出動作開始ステップと、接触位置認識ステップと、接触位置移動ステップと、最終接触位置認識ステップと、移動体送出ステップとを備えている。通過領域設定ステップにおいては、移動体の送出位置と移動体の到達位置との間において移動体の予定通過表示領域が設定される。送出動作開始ステップにお

いては、キャラクタの送出動作を開始させられる。接触位置認識ステップにおいては、指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させたときに予想通過表示領域における指示手段の接触位置が認識される。接触位置移動ステップにおいては、キャラクタから移動体が送出されるまでの間で、指示手段により接触位置が予定通過表示領域において移動可能にする。最終接触位置認識ステップにおいては、移動後の接触位置が最終接触位置として認識される。移動体送出ステップにおいては、移動体が最終接触位置の位置にキャラクタから送出させられる。

図面の簡単な説明

[0032] [図1]本発明に係るゲームプログラムを適用しうるコンピュータの一例としての携帯ゲーム機の外觀図。

[図2]前記携帯ゲーム機の一例としての制御ブロック図。

[図3]前記携帯ゲーム機の一例としての機能ブロック図。

[図4]野球ゲームにおける投球システムを説明するための図。

[図5]野球ゲームにおける投球システムを説明するためのフローチャート。

符号の説明

- [0033]
- 1 携帯ゲーム機
 - 3 液晶モニタ
 - 3b タッチパネル式のモニタ
 - 4 入力部
 - 50 通過領域設定手段
 - 51 送出動作開始手段
 - 52 通過位置表示手段
 - 53 接触位置認識手段
 - 53a 予定通過位置認識手段
 - 54 接触位置移動手段
 - 54a 移動速度変更手段
 - 55 移動接触位置表示手段
 - 56 最終接触位置認識手段

- 56a モニタ離反判断手段
- 57 移動体送出手段
- 58 移動体表示手段
- 70 投手キャラクタ
- 71 捕手キャラクタ
- 72 ヒッティング面
- 72a ストライクゾーン
- 73 打者キャラクタ
- 74 ボールキャラクタ
- 76 予定通過位置

発明を実施するための最良の形態

[0034] [ゲーム装置の構成]

図1は、本発明に係るゲームプログラムを適用しうるコンピュータの一例としての携帯ゲーム機1の外観図である。また、図2は、携帯ゲーム機1の一例としての制御ブロック図である。

- [0035] 携帯ゲーム機1は、図1に示すように、主に、本体2と、液晶モニタ部3と、入力部4と、カートリッジ装着部5と、通信部(図示しない)とを有している。本体2は、上部筐体2aと下部筐体2bとを有している。上部筐体2aと下部筐体2bとは、互いに開閉自在に連結されている。液晶モニタ部3は、上部筐体2aに設けられた上部液晶モニタ3aと、下部筐体2bに設けられた下部液晶モニタ3bとからなっている。ここでは、たとえば、上部液晶モニタ3aが非タッチパネル式のモニタになっており、下部液晶モニタ3bがタッチパネル式のモニタになっている。非タッチパネル式のモニタは液晶パネルからなっており、タッチパネル式のモニタは液晶パネルとタッチパネルとからなっている。タッチパネル式のモニタでは、液晶パネルの表示面とタッチパネルのデータ入力面とは、積層一体型に構成されている。入力部4は、下部筐体2bの左側中央部に配置された十字状の方向指示釦4aと、下部筐体2bの左側上部に左右に配置されたセレクト釦4bおよびスタート釦4cと、下部筐体2bの右側中央部に配置された指示釦4dと、下部筐体2bの右側上部に配置された電源釦4eと、下部筐体2bの左右の隅角部に

配置されたL釦4fおよびR釦4gとからなっている。カートリッジ装着部5は下部筐体2bの下部に設けられている。このカートリッジ装着部5には、たとえばゲーム用カートリッジが装着可能になっている。通信部は、本体2たとえば上部筐体2aに内蔵されている。この通信部においては、たとえば、ローカルワイヤレスネットワーク機能や、ワイヤレスLANによるインターネット接続機能等が提供される。なお、ゲーム機1には、音量調整用釦やイヤホンジャック等も設けられているが、これらについては説明を省略する。

[0036] 携帯ゲーム機1は、図2に示すように、制御装置10を内部に有している。制御装置10は、マイクロプロセッサを利用したCPU(Central Processing Unit)11と、主記憶装置としてのROM(Read Only Memory)12と、RAM(Random Access Memory)13と、画像処理回路14と、サウンド処理回路15と、通信制御回路20とが、バス16を介してそれぞれ接続されている。

[0037] CPU11は、ゲームプログラムからの命令を解釈し、各種のデータ処理や制御を行う。ROM12は、ゲーム機1の基本的な制御(たとえば起動制御)に必要なプログラム等を格納する。RAM13は、CPU11に対する作業領域を確保する。画像処理回路14は、CPU11からの描画指示に応じて液晶モニタ部3を制御して、上部液晶モニタ3aおよび下部液晶モニタ3bの少なくともいずれか一方に所定の画像を表示する。また、画像処理回路14にはタッチ入力検出回路14aが含まれている。タッチパネルに指示手段たとえばタッチペンや指等を直接的に接触させたときに、接触位置の座標データがタッチ入力検出回路14aからCPU11へと供給され、接触位置がCPU11に認識される。また、液晶パネルに表示された対象物の位置において、タッチパネルに指示手段を直接的に接触させると、対象物の座標データがタッチ入力検出回路14aからCPU11へと供給され、対象物がCPUに認識される。サウンド処理回路15は、CPU11からの発音指示に応じたアナログ音声信号を生成してスピーカ22に出力する。通信制御回路20は、通信部に含まれており、ゲーム機1を他のゲーム機等にワイヤレスで接続するために用いられる。通信制御回路20は、バス16を介してCPU11に接続されている。通信制御回路20は、CPU11からの命令に応じて、ゲーム機1をローカルワイヤレスネットワーク又はワイヤレスLANによるインターネットに接続する

ための接続信号を制御し発信する。

[0038] バス16には、制御装置10とは別体の外部記憶装置17が接続される。たとえば、外部記憶装置17には本体2たとえば下部筐体2bに着脱自在に装着されるゲーム用カートリッジ等がある。外部記憶装置17の内部には、記憶媒体としてのROM18と、書き換え可能なユーザ用メモリとしてのメモリ19が設けられる。ROM18には、コンピュータとしてのゲーム機1を機能させるためのゲームプログラムと、ゲームプログラムの実行に必要な各種データとが予め記録されている。この各種データには、各種キャラクタ画像データたとえば各種パネル画像データや属性画像データ等が含まれている。メモリ19には、たとえばフラッシュメモリのような書き換え可能なメモリが使用される。このメモリ19には、たとえば、ゲームのセーブデータ等が必要に応じて記録される。なお、外部記憶装置17の記憶媒体には、半導体記憶素子に限らず、磁気記憶媒体、光学式記憶媒体、光磁気記憶媒体等の各種の記憶媒体を使用してもよい。なお、バス16と各要素との間には必要に応じてインターフェース回路が介在しているが、ここではそれらの図示は省略した。

[0039] 以上のような構成のゲーム機1では、外部記憶装置17のROM18に記録されたゲームプログラムがロードされ、ロードされたゲームプログラムがCPU11で実行されることにより、プレイヤは様々なジャンルのゲームを液晶モニタ部3上で遊戯することができる。また、通信制御回路20を介して、ワイヤレスネットワークにゲーム機1を接続したり、他のゲーム機と通信ケーブル等を介して接続したりすることで、他のゲーム機との間でデータのやり取りや対戦型のゲームを行うことができる。

[0040] [ゲーム装置における各種処理概要]

本ゲーム機1において実行されるゲームは、たとえば野球ゲームである。図3は、本発明で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図である。

[0041] 本ゲーム機1では、タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体が出される。このゲーム機1は、通過領域設定手段50と、送出動作開始手段51と、通過位置表示手段52と、接触位置認識手段53と、予定通過位置認識手段53aと、接触位置移動手段54と、移動速度変更手段54aと、移動接触位置表示手段55と、最終接触位置認識手段56と、モニタ離反判断手段56aと、移動体送出手段57と、移

動体表示手段58とを備えている。

[0042] 通過領域設定手段50は、ボールキャラクタの送出位置とボールキャラクタの到達位置との間においてボールキャラクタの予定通過表示領域たとえばヒッティング面を設定する機能によって実現される手段である。通過領域設定手段50では、ボールキャラクタの送出位置の座標データとボールキャラクタの到達位置の座標データとに基づいて、CPU11によって、ボールキャラクタの送出位置とボールキャラクタの到達位置との間の所定位置の座標データたとえばホームベースの位置座標データが計算処理される。そして、ホームベースの位置座標データに基づいて、ヒッティング面がホームベース上方に設定される。なお、ヒッティング面とは、バッターキャラクタがボールキャラクタをバットキャラクタでとらえるときの仮想面のことである。このヒッティング面には、CPU11によって、バッターのストライクゾーンが設定される。なお、ここに示したボールキャラクタの送出位置の座標データは投手キャラクタの位置座標データであり、ボールキャラクタの到達位置の座標データは捕手キャラクタの位置座標データである。

[0043] 送出動作開始手段51は、キャラクタの送出動作を開始させる機能によって実現される手段である。送出動作開始手段51では、操作手段又は指示手段からの指示信号を受けたCPU11が、キャラクタに送出動作を開始させる。

[0044] 通過位置表示手段52は、キャラクタの送出動作の開始時に、予定通過表示領域に移動体の予定通過位置を所定のオブジェクトで表示する機能によって実現される手段である。通過位置表示手段52では、キャラクタの送出動作の開始時に、ボールの予定通過位置がCPU11によって計算処理され、このボールの予定通過位置が、画像処理回路14によって、モニタ3たとえば下側のモニタ3bに表示される。より詳細に説明すると、ボールの予定通過位置は、下側のモニタ3bのタッチパネル用の液晶パネルに表示される。このボールの予定通過位置は、ROM18から読み出されRAM13に格納された所定のオブジェクトを用いて、モニタに表示された予定通過表示領域たとえばヒッティング面に表示される。

[0045] 接触位置認識手段53は、指示手段をモニタのヒッティング面に接触させたときにヒッティング面における指示手段の接触位置を認識する機能によって実現される手段

である。接触位置認識手段53では、液晶パネルに表示されたヒッティング面において指示手段たとえばタッチペンや指等をタッチパネルに接触させたとき、指示手段の接触位置の座標データがタッチ入力検出回路14aからCPU11へと供給され、指示手段の接触位置がCPU11に認識される。

[0046] 接触位置認識手段53は、予定通過位置認識手段53aを含んでいる。予定通過位置認識手段53aは、指示手段を予想通過位置に接触させたときに予定通過位置を指示手段の接触位置として認識させる機能によって実現される手段である。予定通過位置認識手段53aでは、液晶パネルに表示された予定通過位置において指示手段たとえばタッチペンや指等をタッチパネルに接触させたとき、予定通過位置の座標データがタッチ入力検出回路14aからCPU11へと供給され、予定通過位置がCPU11に認識される。

[0047] 接触位置移動手段54は、投手キャラクタからボールキャラクタが送出されるまでの間で、投手キャラクタの特性に応じて、指示手段により接触位置をヒッティング面において移動可能にする機能によって実現される手段である。接触位置移動手段54では、投手キャラクタからボールキャラクタが送出されるまでの間で、ヒッティング面において指示手段たとえばタッチペンや指等をタッチパネルに接触移動させるときに、投手キャラクタの特性たとえば投手キャラクタのコントロールの良し悪しに応じて、指示手段の接触位置の座標データがタッチ入力検出回路14aからCPU11へと連続的に供給され、指示手段の接触位置の移動がCPU11に認識される。

[0048] また、接触位置移動手段54は、移動速度変更手段54aを含んでいる。移動速度変更手段54aは、キャラクタの特性に応じて、予定通過表示領域における接触位置の移動速度を変化させる機能によって実現される手段である。移動速度変更手段54aでは、RAM13に格納される投手キャラクタの特性たとえば投手キャラクタのコントロールの良し悪しに応じて、ヒッティング面における指示手段の接触位置の座標データを検出するタッチ入力検出回路14aの検出速度をCPU11が変化させる。

[0049] 移動接触位置表示手段55は、指示手段により予定通過位置認識手段53aで認識された接触位置を予定通過表示領域において移動させたときに、移動中の接触位置に所定のオブジェクトを表示する機能によって実現される手段である。

- [0050] 移動接触位置表示手段55は、予定通過位置認識手段53aにより認識された接触位置をヒッティング面において指示手段によって移動させたときに、移動中の接触位置に所定のオブジェクトを表示する機能によって実現される手段である。移動接触位置表示手段55では、予定通過位置認識手段53aにより認識された接触位置をヒッティング面において指示手段によって移動させたとき、指示手段の接触位置の座標データがタッチ入力検出回路14aからCPU11へと連続的に供給され、指示手段の接触位置の移動がCPU11に認識される。このとき、RAM13に格納された所定のオブジェクトが、画像処理回路14によって、移動中の接触位置の座標に対応するモニタ3の位置、たとえば移動中の接触位置の座標に対応する下側のモニタ3bの位置に表示される。より詳細に説明すると、所定のオブジェクトは、下側のモニタ3bのタッチパネル用の液晶パネルに表示される。
- [0051] 最終接触位置認識手段56は、移動後の接触位置を最終接触位置として認識する機能によって実現される手段である。最終接触位置認識手段56では、移動後の接触位置がCPU11によって最終接触位置として認識される。
- [0052] 最終接触位置認識手段56は、モニタ離反判断手段56aを含んでいる。モニタ離反判断手段56aは、指示手段がモニタから離れた否かを判別する機能によって実現される手段である。モニタ離反判断手段56aでは、指示手段たとえばタッチペンや指等がモニタたとえばタッチパネルから離れた否かがCPU11によって判別される。たとえば、タッチペンがタッチパネルから離れたとCPU11によって判断された場合は、タッチペンがタッチパネルから離れた時点で、タッチペンの接触位置の座標データが最終接触位置の座標データとしてCPU11に認識される。たとえば、タッチペンがタッチパネルから離れていないとCPU11によって判断された場合は、ボールキャラクタが投手キャラクタから送出された時点で、接触位置の座標データが最終接触位置データとしてCPU11に認識される。
- [0053] 移動体送出手段57は、移動体を最終接触位置の方向にキャラクタから送出させる機能によって実現される手段である。移動体送出手段57では、投手キャラクタの座標データの位置から最終接触位置の座標データの位置へと、投手キャラクタからボールキャラクタを送出させるための指示信号が、CPU11から画像処理回路14へと

発行される。

- [0054] 移動体表示手段58は、投手キャラクタから送出されたボールキャラクタをモニタに表示する機能によって実現される手段である。移動体表示手段58では、投手キャラクタの座標データの位置から最終接触位置の座標データの位置へと移動するボールキャラクタが、画像処理回路14によってモニタ3たとえば下側のモニタ3bに表示される。より詳細に説明すると、移動するボールキャラクタは、下側のモニタ3bのタッチパネル用の液晶パネルに表示される。
- [0055] [野球ゲームの概要]
- 次に、本実施形態の野球ゲームの具体的な内容について説明する。
- [0056] この野球ゲームは、主に、打者キャラクタに打撃に関する指示をするバッティングシステムと、野手キャラクタに捕球や送球に関する指示をする守備システムと、投手キャラクタに投球に関する指示をする投球システムと、走者キャラクタに走塁に関する指示をする走塁システムとを備えている。これら各システムは、たとえばROM18に格納されたゲームプログラムによって実現され、ゲーム機1において実行処理される。
- [0057] 以下では、本発明で主要な役割を果たす投球システムの概要を説明する。
- [0058] 投球システムは、指示手段たとえばタッチペンや指等によって投手キャラクタにボールの投球位置を指示することで投球操作ができるようにするためのものである。
- [0059] 本野球ゲームにおいて、プレイヤーが投手キャラクタを操作するときには、図4に示すように、主に、投手キャラクタ70と、捕手キャラクタ71と、バッティング面72と、打者キャラクタ73と、ボールキャラクタ74とが、下側のタッチパネル式のモニタに表示される。
- [0060] 投手キャラクタ70は画面の略中央部に、捕手キャラクタ71は画面の上部に、打者キャラクタ73は画面の右側部に、表示されている。ホームベース上方のバッティング面72上には、ストライクゾーン72aが表示されている。
- [0061] まず、プレイヤーが指示釦4dを押すと、投手キャラクタ70は投球動作を開始しはじめる。このとき、バッティング面72にボールの予定通過位置がアスタリスク状のマーク76で表示される。ここでは、アスタリスク状のマーク76は、ストライクゾーン72aの中央部に表示されている。そして、プレイヤーがタッチペンをモニタのバッティング面72ここではアスタリスク状のマーク76の位置に接触させると、バッティング面72におけるタッチペ

ンの接触位置が認識される。そして、プレイヤーがタッチペンの接触位置をヒッティング面72において移動させると、アスタリスク状のマーク76がタッチペンの接触位置とともに移動する。このとき、投手キャラクタ70の能力が高いほど、タッチペンを移動しやすくなっており、投手キャラクタ70の能力が低いほど、タッチペンを移動しにくくなっている。たとえば、投手キャラクタ70のコントロールが悪いほど、接触位置の移動がモニタに認識される速度が速くなるようになっており、プレイヤーがタッチペンによって接触位置を所望の位置に移動させたり所望の位置に静止させたりしにくくなっている。すなわち、タッチペンがモニタ上で滑るように移動するので、プレイヤーは、タッチペンの接触位置を安定した状態で維持して移動させにくくなっている。一方、投手キャラクタ70のコントロールが良いほど、接触位置の移動がモニタに認識される速度が遅くなるようになっており、プレイヤーがタッチペンによって接触位置を所望の位置に移動させたり所望の位置に静止させたりしやすくなっている。すなわち、タッチペンの接触位置を安定した状態で維持して移動させやすくなっている。

[0062] 次に、投手キャラクタ70の投球動作中に、プレイヤーがタッチペンの接触位置を所望の位置に移動させて、プレイヤーがタッチペンをモニタから離れた場合、タッチペンを離れた位置が、投手キャラクタ70のボールの送球先として決定される。そして、この送球先に、投手キャラクタ70はボールを送球する。一方で、投手キャラクタ70の投球動作中に、プレイヤーがタッチペンの接触位置を所望の位置に移動させて、プレイヤーがタッチペンをモニタから離していない状態で投手キャラクタ70がボールをリリースした場合、投手キャラクタ70がボールをリリースしたときのタッチペンの接触位置が、投手キャラクタ70のボールの送球先として決定される。そして、この送球先に、投手キャラクタ70はボールを送球する。

[0063] [投球システム実行時の各種処理フロー]

本実施形態の野球ゲームにおける投球システムを、図5に示すフローチャートを用いて説明する。

[0064] この野球ゲームでは、プレイヤーが投手キャラクタ70を操作する場合、まず、投手キャラクタ70の特性たとえば投手キャラクタ70のコントロールの良し悪しが認識される(S1)。この投手キャラクタ70の特性に応じて、タッチペンの接触位置をモニタ上で移動さ

せる移動速度が設定される(S2)。そして、ボールキャラクタ74の送出位置とボールキャラクタ74の到達位置との間の所定位置において、ストライクゾーン72aを含むヒットティング面72が設定される(S3)。すなわち、投手キャラクタ70の位置と捕手キャラクタ71の位置との間のホームベース上方位置において、ストライクゾーン72aを含むヒットティング面72が設定される。

[0065] 次に、指示釦4dが押されると、投手キャラクタ70の送出動作が開始させられる(S4)。このとき、ボールの予定通過位置を示すオブジェクトが、たとえばアスタリスク状のマーク76でヒットティング面72に表示される(S5)。この予定通過位置は、投手キャラクタ70の初期の送出目標である。そして、タッチペンがヒットティング面72たとえば予定通過位置に接触したときの位置が、タッチペンの接触位置として認識される(S6)。そして、タッチペンの接触位置をヒットティング面72において移動させると(S7)、設定された移動速度に応じて、ボールの予定通過位置を示すオブジェクトたとえばアスタリスク状のマーク76が、接触位置とともに移動する(S8)。

[0066] 最後に、タッチペンがモニタから離れた否かが判断される(S9)。タッチペンがモニタから離れたと判断された場合(S9でYes)、タッチペンがモニタから離れた時点の接触位置がタッチペンの最終接触位置として認識される(S10)。タッチペンがモニタから離れていないと判断された場合(S9でNo)、ボールキャラクタ74が投手キャラクタ70から送出された時点で、接触位置が最終接触位置として認識される(S11)。このように認識された最終接触位置の方向に、ボールキャラクタ74を投手キャラクタ70から送出させる(S12)。

[0067] [他の実施形態]

(a) 前記実施形態では、ゲームプログラムを適用しうるコンピュータの一例としての携帯ゲーム機1を用いた場合の例を示したが、ゲーム装置は、前記実施形態に限定されず、モニタが別体に構成されたゲーム装置、モニタが一体に構成された業務用ゲーム装置、ゲームプログラムを実行することによってゲーム装置として機能するパーソナルコンピュータやワークステーションなどにも同様に適用することができる。

[0068] (b) 本発明には、前述したようなゲームを実行するプログラムおよび方法、およびこのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体も含まれる。この記録

媒体としては、カートリッジ以外に、たとえば、コンピュータ読み取り可能なフレキシブルディスク、半導体メモリ、CD-ROM、DVD、MO、ROMカセット、その他のものが挙げられる。

産業上の利用可能性

[0069] 本発明では、キャラクタに送出動作を開始させたときに、指示手段をモニタの予想通過表示領域に接触させると予想通過表示領域における指示手段の接触位置が認識される。このとき、キャラクタから移動体が送出されるまでの間で、指示手段により接触位置が予定通過表示領域において移動可能にする。そして、移動後の接触位置が最終接触位置として認識されると、移動体が最終接触位置の位置にキャラクタから送出される。このため、プレイヤーは、指示手段によって接触位置を予定通過表示領域において移動させるという操作だけで、移動体をキャラクタから送出させることができる。これにより、プレイヤーは、移動体を所望の位置に正確かつ容易にコントロール指示することができる。

請求の範囲

- [1] タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体を送出されるゲームを実現可能なコンピュータに、
- 前記移動体の送出位置と前記移動体の到達位置との間において前記移動体の予定通過表示領域を設定する通過領域設定機能と、
- 前記キャラクタの送出動作を開始させる送出動作開始機能と、
- 指示手段を前記モニタの前記予想通過表示領域に接触させたときに前記予想通過表示領域における前記指示手段の接触位置を認識する接触位置認識機能と、
- 前記キャラクタから前記移動体を送出されるまでの間で、前記指示手段により前記接触位置を前記予定通過表示領域において移動可能にする接触位置移動機能と、
- 移動後の前記接触位置を最終接触位置として認識する最終接触位置認識機能と、
- 、
- 前記移動体を前記最終接触位置の位置に前記キャラクタから送出させる移動体送出機能と、
- を実現させるためのゲームプログラム。
- [2] 前記接触位置移動機能では、前記キャラクタから前記移動体を送出されるまでの間で、キャラクタの特性に応じて、前記指示手段により前記接触位置を前記予定通過表示領域において移動可能にする、
- 請求項1に記載のゲームプログラム。
- [3] 前記接触位置移動機能は、前記キャラクタの前記特性に応じて、前記予定通過表示領域における前記接触位置の移動速度を変化させる移動速度変更機能を含んでいる、
- 請求項2に記載のゲームプログラム。
- [4] 前記コンピュータに、
- 前記キャラクタの送出動作の開始時に、前記予定通過表示領域に前記移動体の予定通過位置を所定のオブジェクトで表示する通過位置表示機能と、
- をさらに実現させ、
- 前記接触位置認識機能は、前記指示手段を前記予想通過位置に接触させたとき

に前記予定通過位置を前記指示手段の前記接触位置として認識させる予定通過位置認識機能を含む、

請求項1から3のいずれかに記載のゲームプログラム。

[5] 前記コンピュータに、

前記予定通過位置認識機能により認識された前記接触位置を前記予定通過表示領域において移動させたときに、移動中の前記接触位置に所定の前記オブジェクトを表示する移動接触位置表示機能、

をさらに実現させるための請求項4に記載のゲームプログラム。

[6] 前記最終接触位置認識機能は、

前記指示手段が前記モニタから離れた否かを判断するモニタ離反判断機能、
を含み、

前記モニタ離反機能において、前記指示手段が前記モニタから離れたと判断された場合は、前記指示手段が前記モニタから離れた時点で、前記接触位置が前記最終接触位置として認識され、

前記モニタ離反機能において、前記指示手段が前記モニタから離れていないと判断された場合は、前記移動体が前記キャラクタから送出された時点で、前記接触位置が前記最終接触位置として認識される、

請求項1から5のいずれかに記載のゲームプログラム。

[7] タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体が送出されるゲームを実現可能なゲーム装置であって、

前記移動体の送出位置と前記移動体の到達位置との間において前記移動体の予定通過表示領域を設定する通過領域設定手段と、

前記キャラクタの送出動作を開始させる送出動作開始手段と、

指示手段を前記モニタの前記予想通過表示領域に接触させたときに前記予想通過表示領域における前記指示手段の接触位置を認識する接触位置認識手段と、

前記キャラクタから前記移動体が送出されるまでの間で、前記指示手段により前記接触位置を前記予定通過表示領域において移動可能にする接触位置移動手段と、
移動後の前記接触位置を最終接触位置として認識する最終接触位置認識手段と

、

前記移動体を前記最終接触位置の位置に前記キャラクタから送出させる移動体送出手段と、

を備えるゲーム装置。

- [8] タッチパネル式のモニタに表示されたキャラクタから移動体が出送されるゲームを実現可能なゲーム方法であつて、

前記移動体の送出手段と前記移動体の到達位置との間において前記移動体の予定通過表示領域を設定する通過領域設定ステップと、

前記キャラクタの送出手段を開始させる送出手段開始ステップと、

指示手段を前記モニタの前記予定通過表示領域に接触させたときに前記予定通過表示領域における前記指示手段の接触位置を認識する接触位置認識ステップと

、

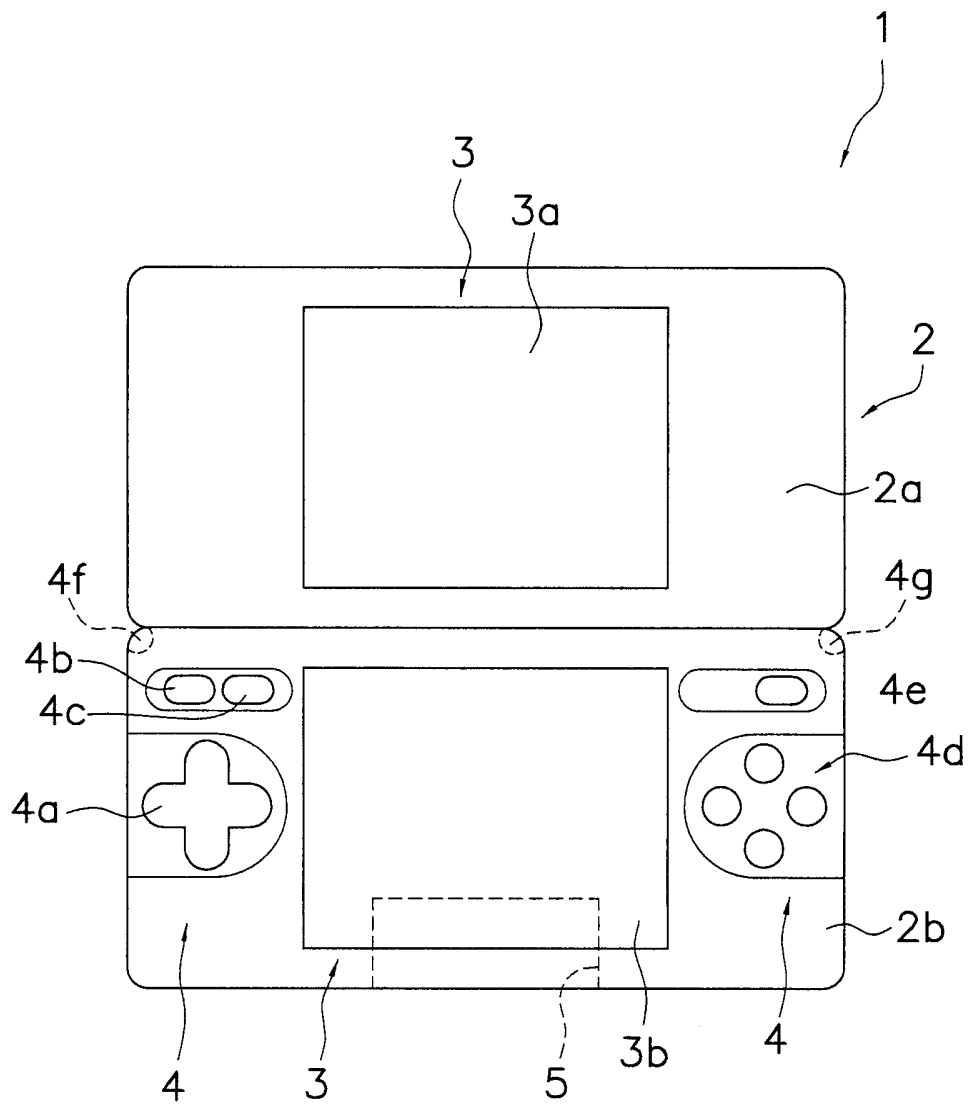
前記キャラクタから前記移動体が出送されるまでの間で、前記指示手段により前記接触位置を前記予定通過表示領域において移動可能にする接触位置移動ステップと、

移動後の前記接触位置を最終接触位置として認識する最終接触位置認識ステップと、

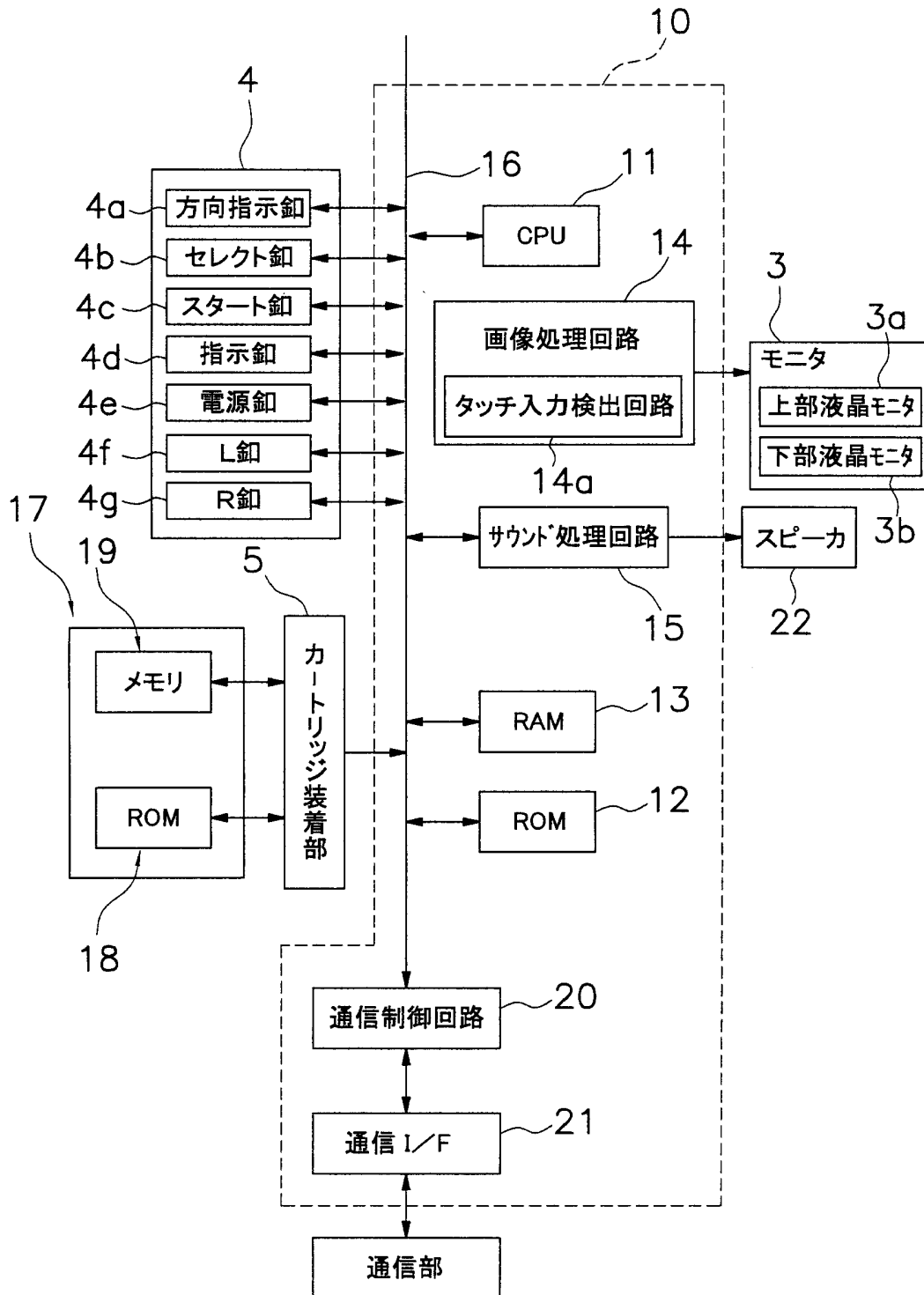
前記移動体を前記最終接触位置の位置に前記キャラクタから送出させる移動体送出手段と、

を備えるゲーム方法。

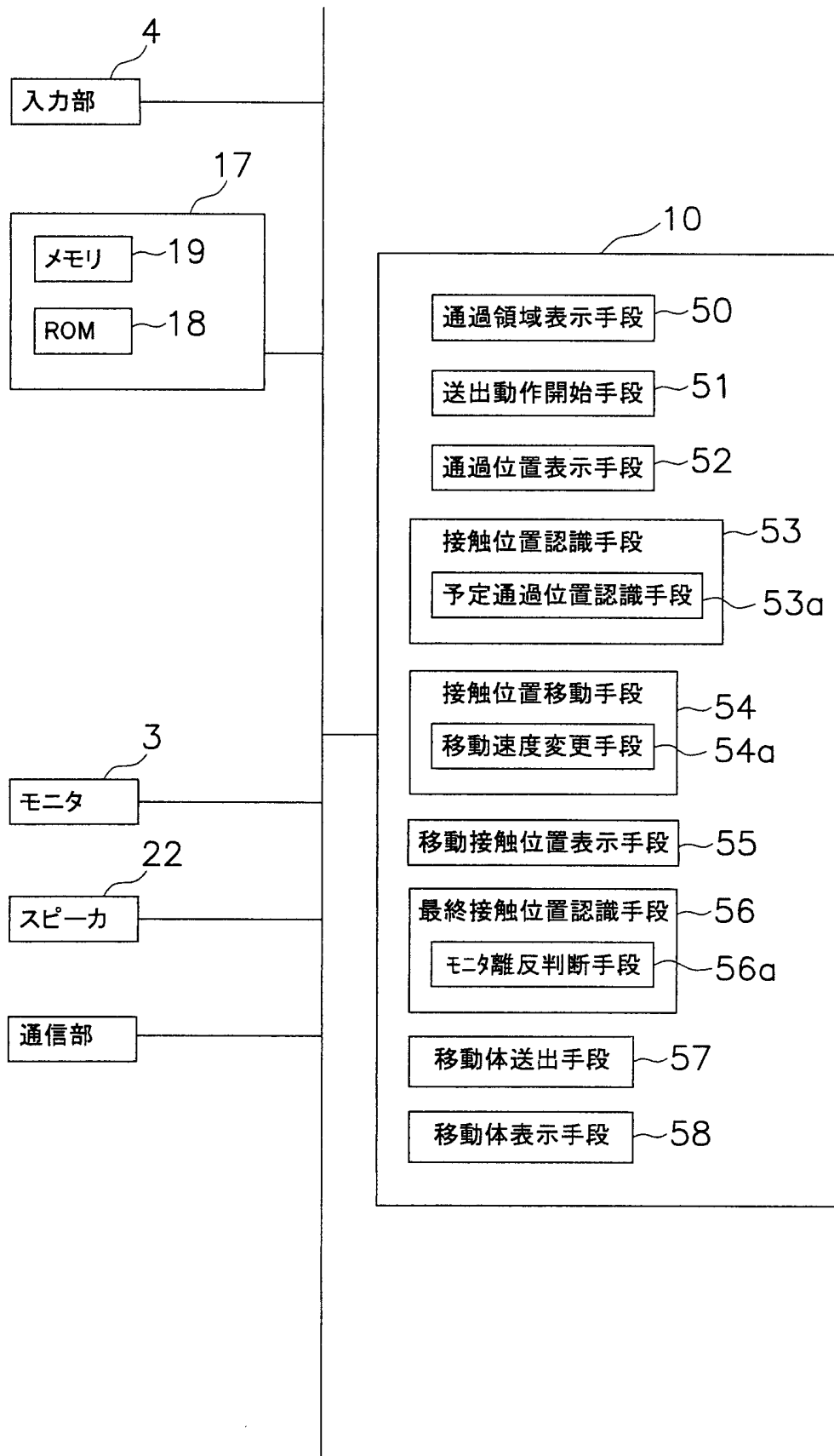
[図1]



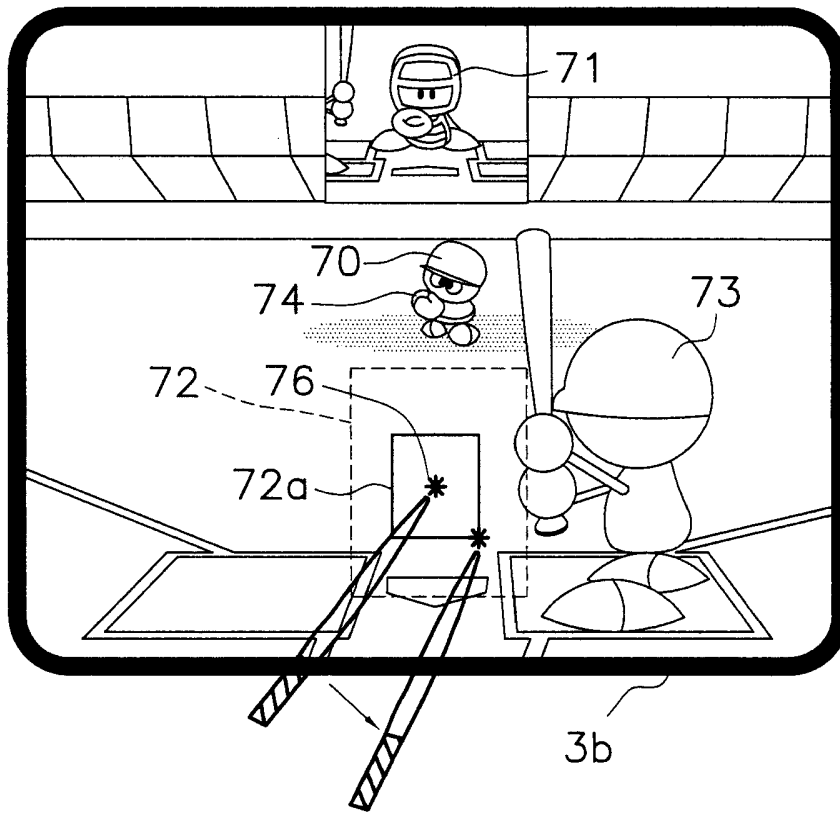
[図2]



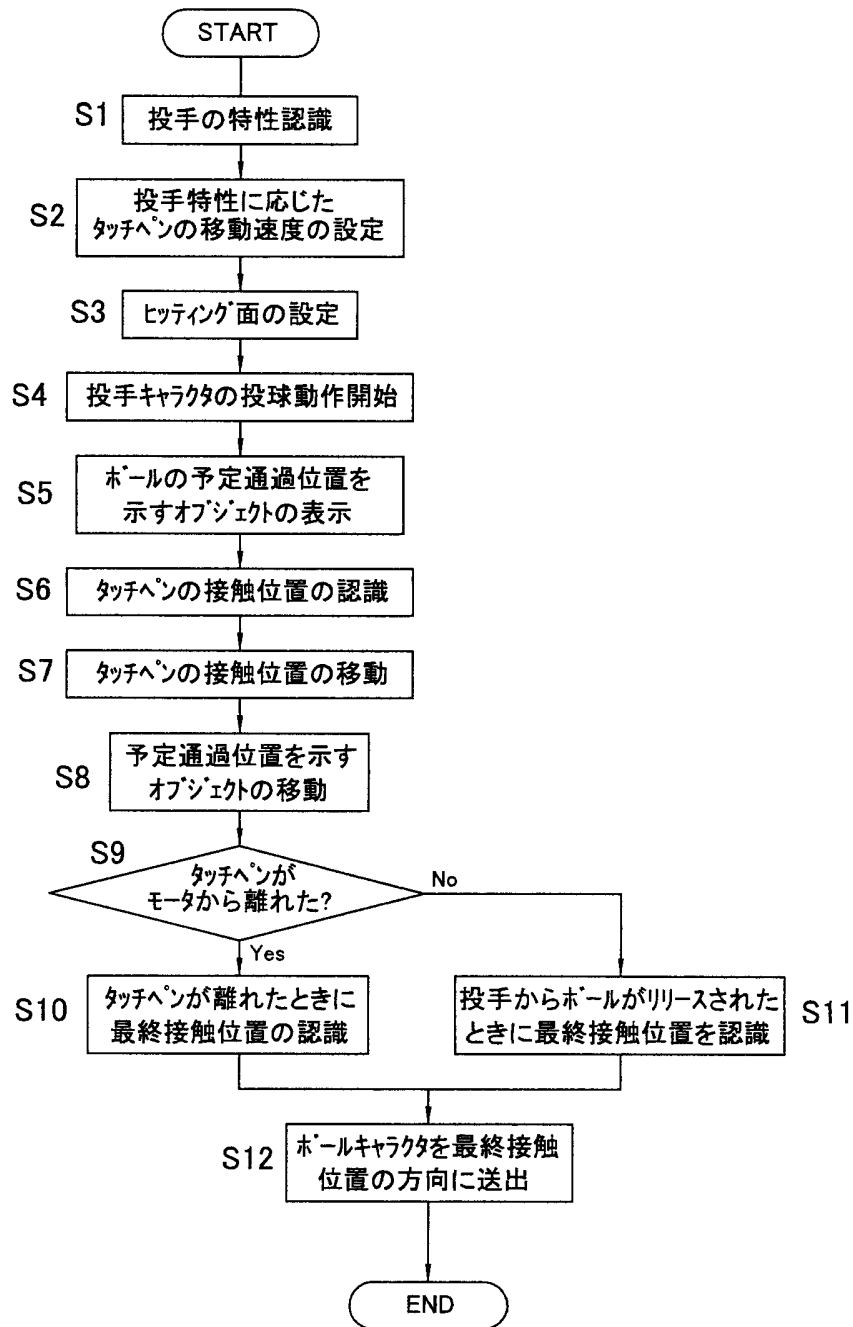
[図3]



[図4]



[図5]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/016625

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00 (2006.01)

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12 (2006.01), **A63F9/24** (2006.01), **G06F3/033** (2006.01)

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2005
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2005	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2005

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 3502869 B2 (Kabushiki Kaisha Sukuwea Enikkusu), 02 March, 2004 (02.03.04), Full text; Figs. 1 to 21 (Family: none)	1-5, 7-8
Y	JP 2002-939 A (Sega Corp.), 08 January, 2002 (08.01.02), Full text; Figs. 1 to 39 (Family: none)	1-5, 7-8
A	JP 2000-167252 A (Sega Enterprises, Ltd.), 20 June, 2000 (20.06.00), Par. Nos. [0045] to [0048]; Figs. 7 to 8 & US 6394894 B1	1-8

 Further documents are listed in the continuation of Box C.
 See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
01 December, 2005 (01.12.05)Date of mailing of the international search report
13 December, 2005 (13.12.05)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/016625

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	"Geki Kukan Pro-Yakyu Pro no Senjutsu Maruwakari Koryakubon", Kabushiki Kaisha Dejikyubu, 16 January, 2001 (16.01.01), 1st edition, page 8	1-8
A	"Jikkyo Powerful Pro-Yakyu Basic Ban 2001 Perfect Guide", Konami Co., Ltd., 27 June, 2001 (27.06.01), 1st edition, pages 8 to 9, 16	1-8

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))
 Int.Cl. **A63F13/00** (2006.01)

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl. **A63F13/00-13/12** (2006.01), **A63F9/24** (2006.01), **G06F3/033** (2006.01)

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2005年
日本国実用新案登録公報	1996-2005年
日本国登録実用新案公報	1994-2005年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 3502869 B2 (株式会社スクウェア・エニックス) 2004.03.02, 全文, 第1-21図 (ファミリーなし)	1-5, 7-8
Y	JP 2002-939 A (株式会社セガ) 2002.01.08, 全文, 第1-39図 (ファミリーなし)	1-5, 7-8

C欄の続きにも文献が列挙されている。

パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

- 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
- 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
- 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
- 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
- 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

- の日の後に公表された文献
- 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
- 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
- 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
- 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日
01.12.2005

国際調査報告の発送日
13.12.2005

国際調査機関の名称及びあて先
 日本国特許庁 (ISA/JP)
 郵便番号100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)
 植野 孝郎
 電話番号 03-3581-1101 内線 3266

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP 2000-167252 A (株式会社セガ・エンタープライゼス) 2000.06.20, 段落番号【0045】～【0048】, 第7-8図 & US 6394894 B1	1-8
A	劇空間プロ野球 プロの戦術まるわかり攻略本, 株式会社デジキューブ, 2001.01.16, 初版, p. 8	1-8
A	実況パワフルプロ野球Basic版2001 パーフェクトガイド コナミ株式会社, 2001.06.27, 初版, p. 8-9, 16	1-8