

【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20年2月21日(2008.2.21)

【公開番号】特開2006-181286(P2006-181286A)  
 【公開日】平成18年7月13日(2006.7.13)  
 【年通号数】公開・登録公報2006-027  
 【出願番号】特願2004-381199(P2004-381199)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/06 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/06

【手続補正書】

【提出日】平成19年12月28日(2007.12.28)

【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】

表示画面と、前記表示画面上に配置されたタッチパネルと、実行手段と、コンピュータプログラムが格納されたメモリと、を備え、前記実行手段による前記プログラムの実行により前記表示画面に、ユーザーの操作に応じて移動可能に設定された制御対象を含む、複数の対象を表示し、ユーザーのタッチパネル上での操作に応じて前記制御対象の挙動を制御するように構成されたビデオゲーム装置であって、

(a)前記タッチパネルの前記制御対象が表示された位置が接触されたとき前記制御対象が選択されたと判定し、

(b)前記接触状態が維持された状態で接触位置の移動が行われたとき前記接触位置を開始位置としてドラッグ操作が開始されたと判定し、

(c)前記処理(b)に回答して、前記表示画面に表示された前記選択された制御対象を前記接触位置の軌跡に沿って移動させる制御を開始し、前記接触状態が維持された状態に追従して、移動を開始した前記制御対象を前記接触位置の軌跡に沿って移動させる制御を続行し

、  
(d)前記処理(c)の続行中に前記接触状態が開放されたとき当該開放位置を終端位置として前記ドラッグ操作が確定したと判定する

処理を実行するように構成されてなるビデオゲーム装置。

【請求項2】

(e)移動中の前記選択された制御対象を前記処理(d)で確定した終端位置に向けさらに移動させる制御を実行する処理を行うことを特徴とする請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項3】

前記処理(c)または(e)の実行に応じて移動中の前記選択された制御対象に対し他の対象が接近しあるいはユーザーによる新たな操作が行われたとき、前記選択された制御対象に新たな挙動を付加する制御を実行する処理を行うことを特徴とする請求項1または2記載のビデオゲーム装置。

**【請求項 4】**

前記接触位置の軌跡を前記表示画面に線として表示する処理を行うことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載のビデオゲーム装置。

**【請求項 5】**

表示画面と、前記表示画面上に配置されたタッチパネルと、実行手段とを備えたビデオゲーム装置に、ユーザーの操作に応じて移動可能に設定された制御対象を含む複数の対象を前記表示画面に表示し、ユーザーのタッチパネル上での操作に応じて前記制御対象の挙動を制御することを実行させるプログラムであって、

(a)前記タッチパネルの前記制御対象が表示された位置が接触されたとき前記制御対象が選択されたと判定する手順と、

(b)前記接触状態が維持された状態で接触位置の移動が行われたとき前記接触位置を開始位置としてドラッグ操作が開始されたと判定する手順と、

(c)前記手順(b)に 응답して、前記表示画面に表示された前記選択された制御対象を前記接触位置の軌跡に沿って移動させる制御を開始し、前記接触状態が維持された状態に追従して、移動を開始した前記制御対象を前記接触位置の軌跡に沿って移動させる制御を続行する手順と、

(d)前記手順(c)の続行中に前記接触状態が開放されたとき当該開放位置を終端位置として前記ドラッグ操作が確定したと判定する手順と、

を前記ビデオゲーム装置に実行させるためのプログラム。

**【請求項 6】**

(e)移動中の前記選択された制御対象を前記手順(d)で確定した終端位置に向けさらに移動させる制御を実行する手順をさらに前記ビデオゲームに実行させるための請求項 5 記載のプログラム。

**【請求項 7】**

前記処理(c)または(e)の実行に応じて移動中の前記選択された制御対象に対し他の対象が接近しあるいはユーザーによる新たな操作が行われたとき、前記選択された制御対象に新たな挙動を付加する制御を実行する手順をさらに前記ビデオゲームに実行させるための請求項 5 または 6 記載のプログラム。

**【請求項 8】**

前記接触位置の軌跡を前記表示画面に線として表示する手順をさらに前記ビデオゲームに実行させるための請求項 5 ~ 7 のいずれか 1 つに記載のプログラム。