

【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 12 月 15 日 (2005.12.15)

【公開番号】特開 2000-140436 (P2000-140436A)
 【公開日】平成 12 年 5 月 23 日 (2000.5.23)
 【出願番号】特願 平 10-341106
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 9/22
 G 0 9 B 9/058

【F I】

A 6 3 F	9/22	C
A 6 3 F	9/22	H
A 6 3 F	9/22	P
G 0 9 B	9/058	A

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 11 月 1 日 (2005.11.1)

【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所与の視点での画像を生成するゲーム装置であって、

プレーヤからの操作情報及びコンピュータからの命令の少なくとも一方に基づいて、オブジェクト空間内で移動体を移動させるための処理を行う移動体演算手段と、

第 1 の移動体の後方に第 2 の移動体が接近した場合に、該第 1 の移動体のスピードを上昇させるための処理を行うスピード変化処理手段と、

オブジェクト空間内の所与の視点において見える画像を生成するための処理を行う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、

前記スピード変化処理手段は、

第 1 の移動体の空気抵抗係数情報を変化させることで、第 1 の移動体のスピードを上昇させる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、

前記スピード変化処理手段は、

第 1 の移動体に対する第 2 の移動体の接近スピードが高い場合には、第 1 の移動体のスピードを更に上昇させ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、

前記移動体演算手段は、

プレーヤの操作情報に基づいて第 1 の移動体を移動させるための処理を行い、

前記スピード変化処理手段は、

プレーヤが前傾姿勢をとっているか否かを検出し、プレーヤが前傾姿勢をとっている場合には、第 1 の移動体のスピードを更に上昇させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段は、

先頭の移動体の後方の移動体に対して、先頭の移動体の方に引っ張る引力を作用させる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、
前記スピード変化処理手段は、

第 1 の移動体の後方範囲を含む所与の範囲に第 2 の移動体が位置するか否かを判断する
手段と、

位置する場合には、第 1、第 2 の移動体の位置情報に基づき、第 1 の移動体の空気抵抗
係数情報を求める手段と、

求められた空気抵抗係数情報に基づき第 1 の移動体のスピードを制御する手段を含むこ
とを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 6 において、
前記スピード変化処理手段は、

前記所与の範囲に I 個の第 2 の移動体が位置する場合に、第 1 の移動体から近い順に J
個 ($I > J$) の第 2 の移動体を選択し、第 1 の移動体と選択された J 個の第 2 の移動体の
位置情報に基づき J 個の空気抵抗係数情報を求め、該 J 個の空気抵抗係数情報に基づいて
第 1 の移動体のスピードを制御する手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 6 において、
前記スピード変化処理手段は、

前記所与の範囲に I 個の第 2 の移動体が位置する場合に、第 1 の移動体と I 個の第 2 の
移動体の位置情報に基づき I 個の空気抵抗係数情報を求め、該 I 個の空気抵抗係数情報の中
からスピード上昇効果が高い J 個 ($I > J$) の空気抵抗係数情報を選択し、選択された J
個の空気抵抗係数情報に基づいて第 1 の移動体のスピードを制御する手段を含むことを特
徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 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
内の所与の視点での画像を生成するための情報記憶媒体であって、

プレーヤからの操作情報及びコンピュータからの命令の少なくとも一方に基づいて、オ
ブジェクト空間内で移動体を移動させるための処理を行う移動体演算手段と、

第 1 の移動体の後方に第 2 の移動体が接近した場合に、該第 1 の移動体のスピードを上
昇させるための処理を行うスピード変化処理手段と、

オブジェクト空間内の所与の視点において見える画像を生成するための処理を行う画像
生成手段として、

コンピュータを機能させるプログラムを記憶した情報記憶媒体。