

【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19年5月10日(2007.5.10)

【公表番号】特表2002-538908(P2002-538908A)

【公表日】平成14年11月19日(2002.11.19)

【出願番号】特願2000-604931(P2000-604931)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 E

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成19年3月15日(2007.3.15)

【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】

音響ビットを記憶するためのプロセッサおよびメモリを有し、他のゲームユニットとリンクされたゲームユニットにおいて音響を遠隔で作動させるシステムであって、

プレーヤーの行動によって設定される1個以上の音響ビットと、

ビデオゲームネットワークによって前記1個以上の音響ビットをリモートビデオゲームに送信するための命令と、

前記音響ビットを記憶するための前記リモートビデオゲームにおける状態テーブルと、
前記音響ビットを読み取り音響を発生させるための前記リモートビデオゲームにおける
コマンドとを備えたシステム。

【請求項2】

前記音響ビットが3ビットである請求項1記載のシステム。

【請求項3】

前記リモートビデオゲームが自動車運転ゲームであり自動車の指標を備える請求項1記載のシステム。

【請求項4】

前記状態テーブルが32外観ビットよりなる請求項1記載のシステム。

【請求項5】

前記ゲームユニットが自動車運転ゲームである請求項1記載のシステム。

【請求項6】

前記リモートビデオゲームが、前記自動車運転ゲームにおいて前記自動車の指標が互いに所定の距離内にある時に前記音響ビットを発生するための命令を備えた請求項3記載のシステム。

【請求項7】

前記リモートビデオゲームが前記1個以上の音響ビットを話された言葉と相關させるテーブルを備える請求項1記載のシステム。

【請求項8】

音響と対応した1個以上のデータビットとそれリンクされた自動車の指標と、

1個以上のデータビットが第1の自動車の指標に設定されたかを決定するための第1の命令と、

設定された前記1個以上のデータビットに対応し、前記ビデオゲーム内での前記第1の自動車の指標から第2の自動車の指標までの距離を計算し、前記第1の自動車の指標が前記第2の自動車の指標から所定の距離内にある場合は生成された前記1個以上のデータビットと対応した音響を生じるための第2の命令と、

を備えたビデオゲームユニット。

【請求項9】

前記1個以上のデータビットが3データビットである請求項8記載のビデオゲームユニット。

【請求項10】

前記第1の自動車の指標と前記第2の自動車の指標との前記距離が各指標の状態テーブルに記憶された位置情報により計算される請求項8記載のビデオゲームユニット。

【請求項11】

ゲームユニットネットワークにおけるゲームユニットに音響を生成する方法であって、第1のゲームユニットからゲームユニットネットワーク上で第1のプレーヤーの運転する自動車の指標に対応する音響ビットを受信し、

自動車の第1の指標の第1の位置情報を読みとり、

第2のプレーヤーの運転する自動車の第2の指標の第2の位置情報を読みとり、

前記第1の位置情報と前記第2の位置情報を比較し、

前記第1の位置情報が前記自動車の第1の指標が前記自動車の第2の指標の近くにあることを示す場合は前記受信した音響ビットに対応する音響を発生する、方法。

【請求項12】

前記音響が話された言葉に対応する請求項11記載の方法。

【請求項13】

前記音響ビットが状態テーブルに記憶される請求項11記載の方法。

【請求項14】

前記第1と第2の位置情報が状態テーブルに記憶される請求項11記載の方法。

【請求項15】

ゲームユニットネットワークにおけるゲームユニットに音響を生成するシステムであつて、

第1のゲームユニットからゲームユニットネットワーク上で第1のプレーヤーの運転する自動車の指標に対応する音響ビットを受信する手段と、

自動車の第1の指標の第1の位置情報を読みとる手段と、

第2のプレーヤーの運転する自動車の第2の指標の第2の位置情報を読みとる手段と、前記第1の位置情報と前記第2の位置情報を比較する手段と、

前記第1の位置情報が前記自動車の第1の指標が前記自動車の第2の指標の近くにあることを示す場合は前記受信した音響ビットに対応する音響を発生する手段と、を備えたシステム。

【請求項16】

前記音響ビットを受信する手段がコンピュータメモリを備える請求項15記載のシステム。

【請求項17】

前記コンピュータメモリが状態テーブルを備える請求項16記載のシステム。

【請求項18】

前記第1の位置情報を読みとる前記手段が第1の指標の三次元座標を決定するための命令を備える請求項15記載のシステム。

【請求項19】

前記第2の位置情報を読みとる前記手段が第2の指標の三次元座標を決定するための命令を備える請求項15記載のシステム。

【請求項 20】

ネットワーク化されたアーケードゲームにおけるゲームプレーヤーの名前を表示するシステムであって、

ネットワーク化されたアーケードゲームにおける前記ゲームプレーヤーの名前を含む第1のメモリと、

前記第1のメモリから前記ゲームプレーヤーの名前を読みとり前記ゲームプレーヤーの名前を各プレーヤーの画面上の指標の近傍に固定のフォントサイズで表示するための命令と、を備えたシステム。

【請求項 21】

前記ネットワーク化されたアーケードゲームが自動車運転ゲームであり前記指標が自動車である請求項20記載のシステム。

【請求項 22】

前記メモリが状態テーブルを備える請求項20記載のシステム。

【請求項 23】

ゲームユニット内においてプレーヤーの名前を表示する方法であって、

第1のプレーヤーの名前を第1のゲームユニットから第2のゲームユニットのメモリへ送信し、

第1のプレーヤーの名前を前記メモリから読みとり、

第1のプレーヤーの名前を該プレーヤーにより制御される対象物のビデオ画像の近傍に固定のフォントサイズで表示する方法。

【請求項 24】

前記ゲームユニットが自動車運転ゲームであり前記対象物のビデオ画像が自動車のビデオ画像である請求項23記載の方法。

【請求項 25】

前記メモリが、ランダムアクセスメモリ、ハードディスク、及びフロッピーディスクからなる群から選ばれる請求項23記載の方法。

【請求項 26】

前記第1のプレーヤーの名前が前記対象物の前記ビデオ画像の上方に表示される請求項23記載の方法。

【請求項 27】

ゲームユニット内においてプレーヤーの名前を表示するシステムであって、

第1のプレーヤーの名前を第1のゲームユニットから第2のゲームユニットのメモリへ送信する手段と、

第1のプレーヤーの名前を前記メモリから読みとる手段と、

第1のプレーヤーの名前を該プレーヤーにより操作される対象物のビデオ画像の近傍に固定のフォントサイズで表示する手段と、を備えるシステム。