

【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 3 2 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関連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ぞ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 のプレイ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 のプレイ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 のプレイ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 のプレイ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イ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イ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イヤーの名前を読みとり前記ゲームプレイヤーの名前を各プレイ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イヤーの名前を表示する方法であって、

第1のプレイヤーの名前を第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のプレイヤーの名前を前記メモリから読みとり、

第1のプレイヤーの名前を該プレイ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のプレイ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イヤーの名前を表示するシステムであって、

第1のプレイヤーの名前を第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のプレイヤーの名前を前記メモリから読みとる手段と、

第1のプレイヤーの名前を該プレイ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。