

【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18年4月27日(2006.4.27)

【公開番号】特開2000-262738(P2000-262738A)

【公開日】平成12年9月26日(2000.9.26)

【出願番号】特願平11-73792

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

【手続補正書】

【提出日】平成18年2月28日(2006.2.28)

【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】 画像を生成するためのゲーム装置であって、
オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像を生成するための手段と、
少なくとも1つのオーバーレイ表示物を前記ゲーム画像に重ね合わせて前記ゲーム画像
上の所与の位置に表示するための手段と、
前記オーバーレイ表示物を表示するか非表示にするかをプレーヤが選択するための選択
手段と、

前記選択手段を用いて行うプレーヤの選択操作により、前記オーバーレイ表示物の表示
、非表示をプレーヤが所望するように切り替えるための手段と、
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、

オーバーレイ表示物が複数ある場合に、前記選択手段を用いたプレーヤの選択操作により、前記複数のオーバーレイ表示物の中の一部のオーバーレイ表示物の表示、非表示が切
り替わることを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 画像を生成するためのゲーム装置であって、

オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像を生成するための手段と、
少なくとも1つのオーバーレイ表示物を前記ゲーム画像に重ね合わせて前記ゲーム画像
上の所与の位置に表示するための手段と、

前記オーバーレイ表示物の透明度をプレーヤが調整するための調整手段と、

前記調整手段を用いて行うプレーヤの調整操作により、前記オーバーレイ表示物の透明
度をプレーヤが所望するように変化させるための手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 請求項3において、

前記調整手段を用いたプレーヤの調整操作により、前記オーバーレイ表示物の透明度が
段階的に又は連続的に変化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 画像を生成するためのゲーム装置であって、

オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像を生成するための手段と、

少なくとも1つのオーバーレイ表示物を前記ゲーム画像に重ね合わせて前記ゲーム画像
上の所与の位置に表示するための手段と、

前記オーバーレイ表示物の種類をプレーヤが選択するための選択手段と、

前記選択手段を用いて行うプレーヤの選択操作により、前記オーバーレイ表示物の種類

をプレーヤが所望するように切り替えるための手段と、
を含む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、
前記オーバーレイ表示物が、ゲーム成績情報をプレーヤに知らせるための表示物、コース情報をプレーヤに知らせるための表示物、移動体の走行情報をプレーヤに知らせるための表示物、操作目標情報をプレーヤに知らせるための表示物、操作指示情報をプレーヤに知らせるための表示物、及び移動体のコックピットを表す表示物の少なくとも 1 つであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 画像を生成するためのゲーム装置であって、
オブジェクト空間内で移動体を移動させる演算を行うための手段と、
オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像であって前記移動体が視野内に入るゲーム画像を生成するための手段と、
前記移動体の透明度をプレーヤが調整するための調整手段と、
前記調整手段を用いて行うプレーヤの調整操作により、前記移動体の透明度をプレーヤが所望するように変化させるための手段と、
を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 7 において、
前記調整手段を用いたプレーヤの調整操作により、前記移動体の透明度が段階的に又は連続的に変化する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画像を生成するためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、
オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像を生成するための手段と、
少なくとも 1 つのオーバーレイ表示物を前記ゲーム画像に重ね合わせて前記ゲーム画像上の所与の位置に表示するための手段と、
前記オーバーレイ表示物を表示するか非表示にするかをプレーヤが選択するための選択手段と、
前記選択手段を用いて行うプレーヤの選択操作により、前記オーバーレイ表示物の表示、非表示をプレーヤが所望するように切り替えるための手段と、
を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 10】 請求項 9 において、
オーバーレイ表示物が複数ある場合に、前記選択手段を用いたプレーヤの選択操作により、前記複数のオーバーレイ表示物の中の一部のオーバーレイ表示物の表示、非表示が切り替わることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 11】 コンピュータにより画像を生成するためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、

オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像を生成するための手段と、
少なくとも 1 つのオーバーレイ表示物を前記ゲーム画像に重ね合わせて前記ゲーム画像上の所与の位置に表示するための手段と、
前記オーバーレイ表示物の透明度をプレーヤが調整するための調整手段と、
前記調整手段を用いて行うプレーヤの調整操作により、前記オーバーレイ表示物の透明度をプレーヤが所望するように変化させるための手段と、
を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 12】 請求項 11 において、
前記調整手段を用いたプレーヤの調整操作により、前記オーバーレイ表示物の透明度が段階的に又は連続的に変化することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 13】 コンピュータにより画像を生成するためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、
オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像を生成するための手段と、
少なくとも 1 つのオーバーレイ表示物を前記ゲーム画像に重ね合わせて前記ゲーム画像上の所与の位置に表示するための手段と、

前記オーバーレイ表示物の種類をプレーヤが選択するための選択手段と、
前記選択手段を用いて行うプレーヤの選択操作により、前記オーバーレイ表示物の種類
をプレーヤが所望するように切り替えるための手段と、
を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 14】 請求項 9 乃至 13 のいずれかにおいて、

前記オーバーレイ表示物が、ゲーム成績情報をプレーヤに知らせるための表示物、コース情報をプレーヤに知らせるための表示物、移動体の走行情報をプレーヤに知らせるための表示物、操作目標情報をプレーヤに知らせるための表示物、操作指示情報をプレーヤに知らせるための表示物、及び移動体のコックピットを表す表示物の少なくとも 1 つであることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 15】 コンピュータにより画像を生成するためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、

オブジェクト空間内で移動体を移動させる演算を行うための手段と、

オブジェクト空間内の所与の視点でのゲーム画像であって前記移動体が視野内に入るゲー
ーム画像を生成するための手段と、

前記移動体の透明度をプレーヤが調整するための調整手段と、

前記調整手段を用いて行うプレーヤの調整操作により、前記移動体の透明度をプレーヤ
が所望するように変化させるための手段と、

を実現するためのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 16】 請求項 15 において、

前記調整手段を用いたプレーヤの調整操作により、前記移動体の透明度が段階的に又は
連続的に変化することを特徴とする情報記憶媒体。