

【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 4 月 26 日 (2007.4.26)

【公開番号】特開 2000-296261 (P2000-296261A)

【公開日】平成 12 年 10 月 24 日 (2000.10.24)

【出願番号】特願 平 11-104946

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 T 15/70 (2006.01)

G 0 6 T 15/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 P

G 0 6 T 15/70 A

G 0 6 T 15/00 1 0 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 6 月 9 日 (2006.6.9)

【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】 ゲームに参加する移動体オブジェクトの数が異なる複数のゲームパターンでゲーム可能なゲーム装置であって、

ゲームに参加する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密な移動体オブジェクトの画像が生成されるように、各ゲームパターン毎に移動体オブジェクトの精密度を設定する精密度設定手段と、

各ゲームパターン毎に設定された移動体オブジェクトの精密度に基づき、移動体オブジェクトを含む画像を生成する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、

前記精密度設定手段が、

ゲームに参加する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほど、より精密なプレーヤ移動体の画像が生成されるように、各ゲームパターン毎にプレーヤ移動体の精密度を設定し、

前記画像生成手段が、

各ゲームパターンにおいて視点から移動体オブジェクトまでの距離が等しい場合には、ゲームに参加する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密なプレーヤ移動体の画像を生成することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 ゲームに参加する移動体オブジェクトの数が異なる複数のゲームパターンでゲーム可能なゲーム装置であって、

同種の移動体オブジェクトに対して精密度の異なる複数のモデル情報を記憶する手段を含み、

前記画像生成手段が、

登場する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密なモデル情報を用いて移動体オブジェクトの画像を生成する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、

前記画像生成手段が、

登場する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密なモデル情報を用いてプレーヤ移動体の画像を生成す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、

プレーヤが複数のゲームパターンから、所望のゲームパターンを選択する手段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 のいずれかに記載のゲーム装置であって、

マルチプレーヤゲームが可能で、当該マルチプレーヤゲームへの参加人数が少ないほど精密な移動体オブジェクトの画像を生成することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 ゲーム空間に配置される同種のオブジェクトの数が異なる複数のゲーム空間でゲーム可能なゲーム装置であって、

配置される同種のオブジェクトの数に応じて各ゲーム空間毎に前記同種のオブジェクトの精密度を設定する手段と、

各ゲーム空間毎に設定された前記同種のオブジェクトの精密度に基づき、前記同種のオブジェクトを含む画像を生成する画像生成手段とを含み、

ゲーム空間に配置される同種のオブジェクトの数が少ないほど、より精密度の高い前記同種のオブジェクトの画像を生成することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 1 乃至 7 のいずれかにおいて、

前記画像生成手段が、

精密度の高い画像を生成する際には、同種のオブジェクトを生成するためのポリゴン数の異なる複数のモデルのうちよりポリゴン数の多いモデルを用いて画像生成を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 ゲームに参加する移動体オブジェクトの数が異なる複数のゲームパターンでゲーム可能なゲーム装置を制御するためのプログラムを記憶したコンピュータが読みとり可能な情報記憶媒体であって、

ゲームに参加する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密な移動体オブジェクトの画像が生成されるように、各ゲームパターン毎に移動体オブジェクトの精密度を設定する精密度設定手段と、

各ゲームパターン毎に設定された移動体オブジェクトの精密度に基づき、移動体オブジェクトを含む画像を生成する画像生成手段と、
を実現するために必要な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、

前記精密度設定手段が、

ゲームに参加する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほど、より精密なプレーヤ移動体の画像が生成されるように、各ゲームパターン毎にプレーヤ移動体の精密度を設定し、

前記画像生成手段が、

各ゲームパターンにおいて視点から移動体オブジェクトまでの距離が等しい場合には、ゲームに参加する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密なプレーヤ移動体の画像を生成するために必要な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 11】 ゲームに参加する移動体オブジェクトの数が異なる複数のゲームパターンでゲーム可能なゲーム装置を制御するためのプログラムを記憶したコンピュータが読みとり可能な情報記憶媒体であって、

同種の移動体オブジェクトに対して精密度の異なる複数のモデル情報を記憶する手段を含み、

前記画像生成手段が、

登場する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密なモデル情報を用いて移動体オブジェクトの画像を生成するために必要な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、

前記画像生成手段が、

登場する移動体オブジェクトの個数が少ないゲームパターンほどより精密なモデル情報を用いてプレーヤ移動体の画像を生成するために必要な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 13】 請求項 9 乃至 12 のいずれかにおいて、

プレーヤが複数のゲームパターンから、所望のゲームパターンを選択する手段を実現するために必要な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 のいずれかに記載の情報記憶媒体であって、

マルチプレーヤゲームが可能で、当該マルチプレーヤゲームへの参加人数が少ないほど精密な移動体オブジェクトの画像を生成するために必要な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 15】 ゲーム空間に配置される同種のオブジェクトの数が異なる複数のゲーム空間でゲーム可能なゲーム装置を制御するためのプログラムを記憶したコンピュータが読みとり可能な情報記憶媒体であって、

配置される同種のオブジェクトの数に応じて各ゲーム空間毎に前記同種のオブジェクトの精密度を設定する手段と、

各ゲーム空間毎に設定された前記同種のオブジェクトの精密度に基づき、前記同種のオブジェクトを含む画像を生成する画像生成手段とを実現するために必要なプログラムを含み、

ゲーム空間に配置される同種のオブジェクトの数が少ないほど、より精密度の高い前記同種のオブジェクトの画像を生成するために必要な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 9 乃至 15 のいずれかにおいて、

前記画像生成手段が、

精密度の高い画像を生成する際には、同種のオブジェクトを生成するためのポリゴン数の異なる複数のモデルのうちよりポリゴン数の多いモデルを用いて画像生成を行うために必要なプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。