

【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 7 月 20 日 (2006.7.20)

【公開番号】特開 2000-334169 (P2000-334169A)
 【公開日】平成 12 年 12 月 5 日 (2000.12.5)
 【出願番号】特願 平 11-147147
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 T 15/70 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 13/00 F

G 0 6 T 15/70 A

【手続補正書】
 【提出日】平成 18 年 5 月 29 日 (2006.5.29)
 【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】

ゲームプログラムを実行する制御部と、
前記ゲームプログラムの実行に応じた画像データを生成する画像処理部と、
前記画像データに基づいた画像を表示する表示部と、
前記ゲームプログラムの実行により実現されるゲームの進行を制御するためにプレイヤによって制御される第 1 入力部、及び、前記ゲームプログラムの実行により実現されるゲームの進行を制御するためにプレイヤによって制御される第 2 入力部を含む入力部と、
を備えており、

仮想 3 次元空間内で行動するプレイヤキャラクタを含むゲーム空間が設定されており、
前記プレイヤの操作に応じて行動する前記プレイヤキャラクタを含む前記ゲーム空間に対して第 1 の視点及び第 2 の視点が設定されており、

前記プレイヤが前記第 1 入力部を操作しているときには、前記プレイヤキャラクタは該第 1 入力部の操作入力によって操作されるとともに、前記画像処理部は前記第 1 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データを生成し、かつ、前記プレイヤが前記第 2 入力部を操作しているときには、前記プレイヤキャラクタは該第 2 入力部の操作入力によって操作されるとともに、前記画像処理部は前記第 2 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データを生成するように構成されてなる、
 ゲーム装置。

【請求項 2】

前記第 1 入力部及び前記第 2 入力部のうちいずれか一方は、1 つのキーに対する ON 操作又は OFF 操作に基づく信号を入力可能なデジタル入力部を含み、

前記第 1 入力部及び前記第 2 入力部のうち他方は、1 つのキーに対する ON 操作又は OFF 操作に基づく信号に加え、方向又は量に基づく信号を入力可能なアナログ入力部を含む、

請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記第 1 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データ、及び、前記第 2 の視点から

投影した前記ゲーム空間の画像データは、前記仮想 3 次元空間内における前記プレイヤーキャラクタの周囲の情景である、
請求項 1 又は 2 記載のゲーム装置。

【請求項 4】

ゲームプログラムを実行する制御部と、前記ゲームプログラムの実行に応じた画像データを生成する画像処理部と、前記画像データに基づいた画像を表示する表示部と、前記ゲームプログラムの実行により実現されるゲームの進行を制御するためにプレイヤーによって制御される第 1 入力部、及び、前記ゲームプログラムの実行により実現されるゲームの進行を制御するためにプレイヤーによって制御される第 2 入力部を含む入力部と、を備えるゲーム装置の制御方法であって、

前記制御部により、仮想 3 次元空間内で行動するプレイヤーキャラクタを含むゲーム空間を設定し、

前記制御部により、前記プレイヤーの操作に応じて行動する前記プレイヤーキャラクタを含む前記ゲーム空間に対して第 1 の視点及び第 2 の視点を設定し、

前記プレイヤーが前記第 1 入力部を操作しているときには、前記制御部が前記プレイヤーキャラクタを該第 1 入力部の操作入力によって操作されるとともに、前記画像処理部が前記第 1 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データを生成し、

前記プレイヤーが前記第 2 入力部を操作しているときには、前記制御部が前記プレイヤーキャラクタを該第 2 入力部の操作入力によって操作されるとともに、前記画像処理部が前記第 2 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データを生成する、
ゲーム装置の制御方法。

【請求項 5】

コンピュータに、

ゲームプログラムを実行する機能と、

前記ゲームプログラムの実行に応じた画像データを生成する機能と、

前記画像データに基づいた画像を表示する機能と、

前記ゲームプログラムの実行により実現されるゲームの進行を制御するためにプレイヤーによって制御される第 1 入力部、及び、前記ゲームプログラムの実行により実現されるゲームの進行を制御するためにプレイヤーによって制御される第 2 入力部を含む入力部としての機能と、

仮想 3 次元空間内で行動するプレイヤーキャラクタを含むゲーム空間を設定する機能と、

前記プレイヤーの操作に応じて行動する前記プレイヤーキャラクタを含む前記ゲーム空間に対して第 1 の視点及び第 2 の視点を設定する機能と、

前記プレイヤーが前記第 1 入力部を操作しているときには、前記プレイヤーキャラクタを該第 1 入力部の操作入力によって操作されるとともに、前記第 1 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データを生成する機能と、

前記プレイヤーが前記第 2 入力部を操作しているときには、前記プレイヤーキャラクタを該第 2 入力部の操作入力によって操作されるとともに、前記第 2 の視点から投影した前記ゲーム空間の画像データを生成する機能と、

を実現させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。