

【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O
FF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の視点を設定し、

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、前記制御部が前記プレイヤキャラクタを該第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しての機能と、

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を設定する機能と、

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の視点を設定する機能と、

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。