

【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5月18日(2006.5.18)

【公開番号】特開2000-279636(P2000-279636A)

【公開日】平成12年10月10日(2000.10.10)

【出願番号】特願平11-88367

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	13/00	H
A 6 3 F	13/00	E
A 6 3 F	13/00	P

【手続補正書】

【提出日】平成18年3月10日(2006.3.10)

【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】 プレーヤが仮想空間内のプレーヤ移動体を走行させるドライブゲーム装置であって、

プレーヤがブレーキ操作入力を行うためのブレーキ操作入力手段と、

前記ブレーキ操作入力を検出して、プレーヤ移動体のブレーキがタイヤを止める時に発生するブレーキ摩擦音を生成するブレーキ摩擦音生成手段と、

生成されたブレーキ摩擦音を出力する音出力手段と、

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、

プレーヤのブレーキ入力状況に応じてブレーキの効き具合を変化させて、プレーヤ移動体の移動演算を行う移動体演算手段をさらに含み、

前記ブレーキ摩擦音生成手段が、

前記ブレーキの効き具合に応じて生成するブレーキ摩擦音を変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 請求項1又は2のいずれかにおいて、

前記ブレーキ摩擦音生成手段が、

前記ブレーキの効き具合の変化に応じて生成するブレーキ摩擦音の音量及び音程の少なくとも一つを変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 請求項1乃至3のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段が、

プレーヤ移動体の車種に応じて設定されたブレーキ特性に応じて、ブレーキの効き具合を変化させ、

前記ブレーキ摩擦音生成手段が、

プレーヤ移動体の車種に応じて設定されたブレーキ特性によって変化するブレーキの効き具合に応じて生成するブレーキ摩擦音を変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 プレーヤが仮想空間内のプレーヤ移動体を走行させるドライブゲームを行うためのプログラムが記憶され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、

プレーヤがブレーキ操作入力を行うためのブレーキ操作入力手段と、

前記ブレーキ操作入力を検出して、プレーヤ移動体のブレーキがタイヤを止める時に発生するブレーキ摩擦音を生成するブレーキ摩擦音生成手段と、
生成されたブレーキ摩擦音を出力する音出力手段と、
としてコンピュータを機能させるためのプログラムが記憶されていることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項6】 請求項5において、

プレーヤのブレーキ入力状況に応じてブレーキの効き具合を変化させて、プレーヤ移動体の移動演算を行う移動体演算手段としてコンピュータを機能させるプログラムをさらに含み、

前記ブレーキ摩擦音生成手段が、

前記ブレーキの効き具合に応じて生成するブレーキ摩擦音を変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項7】 請求項5又は6のいずれかにおいて、

前記ブレーキ摩擦音生成手段が、

前記ブレーキの効き具合の変化に応じて生成するブレーキ摩擦音の音量及び音程の少なくとも一つを変化させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項8】 請求項5乃至7のいずれかにおいて、

前記移動体演算手段が、

プレーヤ移動体の車種に応じて設定されたブレーキ特性に応じて、ブレーキの効き具合を変化させ、

前記ブレーキ摩擦音生成手段が、

プレーヤ移動体の車種に応じて設定されたブレーキ特性によって変化するブレーキの効き具合に応じて生成するブレーキ摩擦音を変化させることを特徴とする情報記憶媒体。