

【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、ブレーキ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、
ブレーキ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、ブレーキ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、
ブレーキ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、
ブレーキ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。