

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2005 年 4 月 7 日 (07.04.2005)

PCT

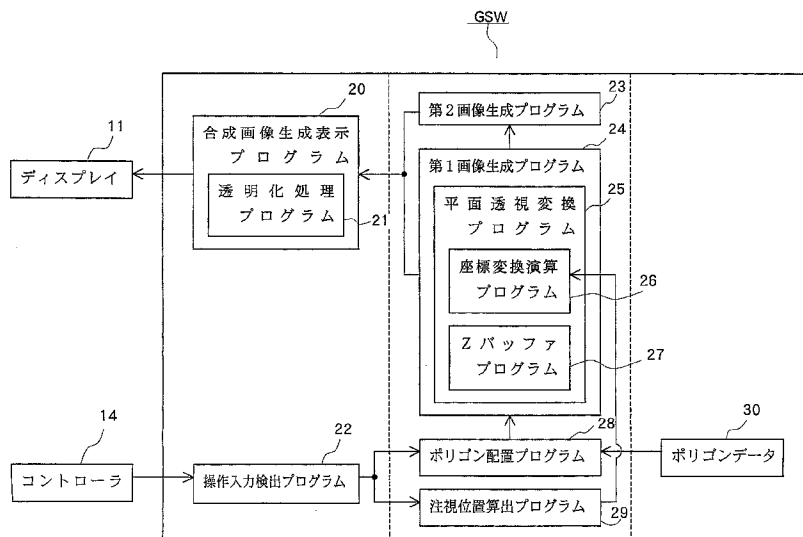
(10) 国際公開番号
WO 2005/031651 A1

- (51) 国際特許分類⁷: G06T 15/00, A63F 13/00
(21) 国際出願番号: PCT/JP2004/006146
(22) 国際出願日: 2004 年 4 月 28 日 (28.04.2004)
(25) 国際出願の言語: 日本語
(26) 国際公開の言語: 日本語
(30) 優先権データ:
特願2003-333362 2003 年 9 月 25 日 (25.09.2003) JP
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内二丁目4番1号 Tokyo (JP).
(72) 発明者; および
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 森光 伸治 (MORIMITSU, Shinji) [JP/JP]; 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン内 Tokyo (JP). 大垣内 祐二 (OGAITO, Yuji) [JP/JP]; 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン内 Tokyo (JP).
(74) 代理人: 相田 伸二 (AIDA, Shinji); 〒1080014 東京都港区芝四丁目11番5号 MSビル4階 アクト国際特許事務所 Tokyo (JP).
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AZ, BA, BB, BG, BR, BW,

[続葉有]

(54) Title: GAME SOFTWARE AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲームソフトウェア及びゲーム装置



- 11...DISPLAY
14...CONTROLLER
20...COMBINED IMAGE GENERATION/DISPLAY PROGRAM
21...TRANSPARENTIZING PROGRAM
22...OPERATION INPUT DETECTION PROGRAM
23...SECOND IMAGE GENERATION PROGRAM
24...FIRST IMAGE GENERATION PROGRAM
25...PLANE-VISUALIZATION-CONVERSION PROGRAM
26...COORDINATE CONVERSION CALCULATION PROGRAM
27...Z BUFFER PROGRAM
28...POLYGON ARRANGEMENT PROGRAM
29...VIEW POSITION CALCULATION PROGRAM
30...POLYGON DATA

(57) Abstract: A polygon arrangement program (28) arranges a plenty of polygons in a virtual space and a view position calculation program (29) calculates the depth position for the view position of the view point. A first image generation program (24) plane-visualization-converts each of the polygons in the virtual space according to the view position and generates a first image. A second image generation program (23) generates a second image having the same size as the first image by deteriorating the image quality of the first image. A combined image generation program (20) makes at least one of the first and the second image semitransparent and combines them to generate a display image in such a manner that each polygon of the first image is displayed around the view point depth position and each polygon of the second image is displayed as the view point goes away toward a user or into the depth direction.

(57) 要約: ポリゴン配置プログラム 28 が多数のポリゴンを仮

想空間に配置し、注視位置算出プログラム 29 が注視点の視点位置に対する奥行き位置を算出する。第 1 画像生成プログラム 24 が仮想空間の

[続葉有]



BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG,

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

各ポリゴンを視点位置に基づき平面透視変換して第1画像を生成し、第2画像生成プログラム23が該第1画像の画質を劣化させ、かつ該第1画像と同じ大きさの第2画像を生成する。合成画像生成プログラム20が、注視点の奥行き位置を中心に第1画像の各ポリゴンが表示され、かつ注視点の手前方向及び奥方向の少なくとも一方に遠ざかるにつれ第2画像の各ポリゴンが表示されるように、第1画像及び第2画像の少なくとも一方を半透明化処理して合成し、表示画像を生成する。