【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11月2日(2006.11.2)

【公開番号】特開2001-79265(P2001-79265A)
【公開日】平成13年3月27日(2001.3.27)
【出願番号】特願平11-261261
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　13/00　(2006.01)
Ａ６３Ｆ　13/10　(2006.01)
Ｇ１０Ｌ　15/00　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｅ
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｃ
Ａ６３Ｆ　13/00　Ｆ
Ａ６３Ｆ　13/10
Ｇ１０Ｌ　3/00　５５１Ｈ

【手続補正書】
【提出日】平成18年9月14日(2006.9.14)
【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】
音声による言葉を音声信号に変換する音声入力手段と、
前記音声信号を、前記言葉を表す言葉コード信号に変換する手段と、
前記音声の少なくとも強さを判別する強度判別手段と、
予め複数の言葉コード信号にそれぞれ対応する複数のオブジェクトデータを記憶する記憶手段と、
前記変換された言葉コード信号に対応するオブジェクトデータを選択するオブジェクト選択手段と、
前記選択されたオブジェクトデータを文字オブジェクトとして仮想空間に表示する文字オブジェクト表示手段と、
前記音声の強さに基づいて予め特徴付けされたテクスチャを選択するテクスチャ選択手段と、を備え、
前記文字オブジェクト表示手段は、前記文字オブジェクトに前記選択したテクスチャを貼り込んで表示する、ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項２】
請求項１記載のゲーム装置であって、
前記仮想空間内で前記文字オブジェクトを飛翔させる飛翔手段をさらに備え、
前記飛翔手段は、前記テクスチャの特徴によって飛翔速度を変化させる、ことを特徴とするゲーム装置。
【請求項３】
請求項２記載のゲーム装置であって、
前記仮想空間内で前記文字オブジェクトと対象体との衝突を検出し、この衝突による前記対象体のダメージを判定する衝突判定手段と、
前記衝突の判定結果に従ってゲームの展開を決定する結果処理手段と、をさらに備え、

前記衝突判定手段は、前記テクスチャの特徴によって前記ダメージを変化させる、ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項４】

請求項３記載のゲーム装置であって、

前記衝突判定手段は、文字オブジェクト同士が衝突する場合に、予め文字オブジェクトに定められた属性によって勝敗を決する、ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項５】

音声による言葉を音声信号に変換する音声入力手段と、

前記音声信号を、前記言葉を表す言葉コード信号に変換する手段と、

前記音声の少なくとも強さを判別する強度判別手段と、

予め複数の言葉コード信号にそれぞれ対応する複数のオブジェクトデータを記憶する記憶手段と、

前記変換された言葉コード信号に対応するオブジェクトデータを選択するオブジェクト選択手段と、

前記選択されたオブジェクトデータを文字オブジェクトとして仮想空間に表示する文字オブジェクト表示手段と、

前記音声の強さに基づいて予め特徴付けされたテクスチャを選択するテクスチャ選択手段と、

前記仮想空間内で前記文字オブジェクトを飛翔させる飛翔手段と、

前記仮想空間内で前記文字オブジェクトと対象体との衝突を検出し、この衝突による前記対象体のダメージを判定する衝突判定手段と、

前記衝突の判定結果に従ってゲームの展開を決定する結果処理手段と、を備え、

前記文字オブジェクト表示手段は、前記文字オブジェクトに前記選択したテクスチャを貼り込んで表示し、

前記衝突判定手段は、文字オブジェクト同士が衝突する場合に、予め文字オブジェクトに定められた属性によって勝敗を決する、ことを特徴とするゲーム装置。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明のゲーム装置は、音声による言葉を音声信号に変換する音声入力手段と、音声信号を、言葉を表す言葉コード信号に変換する手段と、入力された音声信号の少なくとも強さ（大きさ）を判別する強度判別手段と、予め複数の言葉コード信号にそれぞれ対応する複数のオブジェクトデータを記憶する記憶手段と、変換された言葉コード信号に対応するオブジェクトデータを選択するオブジェクト選択手段と、選択されたオブジェクトデータに音声信号の強さに基づいて処理を行うオブジェクトデータ処理手段と、を備える。

また、本発明のゲーム装置は、音声による言葉を音声信号に変換する音声入力手段と、上記音声信号を、上記言葉を表す言葉コード信号に変換する手段と、上記音声の少なくとも強さを判別する強度判別手段と、予め複数の言葉コード信号にそれぞれ対応する複数のオブジェクトデータを記憶する記憶手段と、上記変換された言葉コード信号に対応するオブジェクトデータを選択するオブジェクト選択手段と、上記選択されたオブジェクトデータを文字オブジェクトとして仮想空間に表示する文字オブジェクト表示手段と、上記音声の強さに基づいて予め特徴付けされたテクスチャを選択するテクスチャ選択手段と、を備え、上記文字オブジェクト表示手段は、上記文字オブジェクトに上記選択したテクスチャを貼り込んで表示することを特徴とする。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
かかる構成とすることによって、音声入力された言葉オブジェクトを選択すると共に音声入力の強度によって選択された言葉オブジェクトに変化を加えることが可能となる。また、後者の構成によれば、更に、音声により、文字オブジェクトの材質を決定することが可能となる。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１１】
また、本発明のゲーム装置は、音声による言葉を音声信号に変換する音声入力手段と、音声信号を、言葉を表す言葉コード信号に変換する手段と、入力された音声信号の少なくとも強さを判別する強度判別手段と、予め複数の言葉コード信号にそれぞれ対応する複数のオブジェクトデータを記憶する記憶手段と、変換された言葉コード信号に対応するオブジェクトデータを選択するオブジェクト選択手段と、選択されたオブジェクトデータに音声信号の強さに基づいて処理を行うオブジェクトデータ処理手段と、処理されたオブジェクトデータによって仮想空間に形成される文字オブジェクトを飛翔させる飛翔手段と、文字オブジェクトと対象体との衝突と、この衝突によるダメージを判定する衝突判定手段と、衝突の判定結果に従ってゲームの展開を決定する結果処理手段と、を備える。
また、本発明のゲーム装置は、音声による言葉を音声信号に変換する音声入力手段と、上記音声信号を、上記言葉を表す言葉コード信号に変換する手段と、上記音声の少なくとも強さを判別する強度判別手段と、予め複数の言葉コード信号にそれぞれ対応する複数のオブジェクトデータを記憶する記憶手段と、上記変換された言葉コード信号に対応するオブジェクトデータを選択するオブジェクト選択手段と、上記選択されたオブジェクトデータを文字オブジェクトとして仮想空間に表示する文字オブジェクト表示手段と、上記音声の強さに基づいて予め特徴付けされたテクスチャを選択するテクスチャ選択手段と、上記仮想空間内で上記文字オブジェクトを飛翔させる飛翔手段と、上記仮想空間内で上記文字オブジェクトと対象体との衝突を検出し、この衝突による上記対象体のダメージを判定する衝突判定手段と、上記衝突の判定結果に従ってゲームの展開を決定する結果処理手段と、を備え、上記文字オブジェクト表示手段は、上記文字オブジェクトに上記選択したテクスチャを貼り込んで表示し、上記衝突判定手段は、文字オブジェクト同士が衝突する場合に、予め文字オブジェクトに定められた属性によって勝敗を決することを特徴とする。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】
かかる構成とすることによって、音声入力によって言葉オブジェクトを発声させ、この言葉オブジェクト弾丸のように飛ばしてゲームを展開することが可能となる。また、後者の構成によれば、更に、音声により、文字オブジェクトの材質を決定し、文字オブジェクト同士が衝突する場合に、予め文字オブジェクトに定められた属性によって勝敗を決することが可能となる。それにより、例えば、文字（言葉）による「じゃんけん」の要素を組み入れることが可能となって面白い。