

【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22年5月27日(2010.5.27)

【公表番号】特表2009-532187(P2009-532187A)

【公表日】平成21年9月10日(2009.9.10)

【年通号数】公開・登録公報2009-036

【出願番号】特願2009-504446(P2009-504446)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 1 0 H 1/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 A

G 1 0 H 1/00 Z

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 F

【手続補正書】

【提出日】平成22年4月5日(2010.4.5)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

楽曲中の楽器演奏に対応する楽器トラックを使用する音楽ベースのビデオゲームにおける楽器演奏をシミュレートする方法であって、

ゲームは、楽器をシミュレートするコントローラ、音楽出力装置、及びディスプレイと通信してゲームプラットフォーム上で実行され、

(a) 楽器演奏に関するターゲット音楽データをディスプレイ上に表示するステップ、

(b) プレイヤ演奏入力データをコントローラを通じて受信するステップであり、この
プレイヤ演奏入力データは、ターゲット音楽データの表示に反応して提供されるステップ

、
(c) ゲームプラットフォームにより、プレイヤ演奏入力データをターゲット音楽データと比較するステップ、及び

(d) 音楽出力装置を通して耳に聞こえる音楽をプレイするステップであり、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチするとプレイされ、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチしないとミュートされるステップ、

を備える方法。

【請求項2】

楽曲中の楽器演奏に対応する楽器トラックを使用する音楽ベースのビデオゲームにおける楽器演奏をシミュレートする方法であって、

ゲームは、楽器をシミュレートするコントローラ、音楽出力装置、及びディスプレイと通信してゲームプラットフォーム上で実行され、

(a) 楽器演奏に関するターゲット音楽データをディスプレイ上に表示するステップ、

(b) プレイヤ演奏入力データをコントローラを通じて受信するステップであり、この
プレイヤ演奏入力データは、ターゲット音楽データの表示に反応して提供されるステップ

、

(c) ゲームプラットフォームにより、プレイヤ演奏入力データをターゲット音楽データと比較するステップ、及び

(d) 音楽出力装置を通して耳に聞こえる音楽をプレイするステップであり、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチすると普通にプレイされ、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチしないとフルボリュームより小さな音でプレイされるステップ、

を備える方法。

【請求項3】

楽曲中の楽器演奏に対応する楽器トラックを使用する音楽ベースのビデオゲームにおける楽器演奏をシミュレートするためのシステムであって、

ディスプレイ、楽器をシミュレートするコントローラと通信するゲームプラットフォーム、及び音楽出力装置を含み、ゲームプラットフォームは、下記手段を含むプロセッサを備えたシステム：

(a) 楽器演奏に関するターゲット音楽データをディスプレイ上に表示させる手段、

(b) コントローラを通じてプレイヤ演奏入力を受信する手段であり、このプレイヤ演奏入力データは、ターゲット音楽データの表示に反応して提供される手段、

(c) プレイヤ演奏入力データをターゲット音楽データと比較する手段、及び

(d) 音楽出力装置を通して耳に聞こえる音楽をプレイする手段であり、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチするとプレイされ、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチしないとミュートする手段。

【請求項4】

楽曲中の楽器演奏に対応する楽器トラックを使用する音楽ベースのビデオゲームにおける楽器演奏をシミュレートするためのコンピュータ・プログラムであって、

ゲームプラットフォームを、下記手段として機能させるためのコンピュータ・プログラム

：

(a) 楽器演奏に関するターゲット音楽データを、ゲームプラットフォームと通信しているディスプレイ上に表示させる手段、

(b) コントローラを通じてプレイヤ演奏入力データを受信する手段であり、このプレイヤ演奏入力データは、ターゲット音楽データの表示に反応して提供される手段、

(c) プレイヤ演奏入力データをターゲット音楽データと比較する手段、及び

(d) ゲームプラットフォームと通信している音楽出力装置を通して耳に聞こえる音楽をプレイする手段であり、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチするとプレイされ、プレイヤ演奏入力データとターゲット音楽データがマッチしないと耳に聞こえる音楽はミュートされる手段。