

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5594843号  
(P5594843)

(45) 発行日 平成26年9月24日 (2014. 9. 24)

(24) 登録日 平成26年8月15日 (2014. 8. 15)

(51) Int. Cl.		F 1
<b>A 6 3 F 13/215</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/215
<b>A 6 3 F 13/44</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/44
<b>A 6 3 F 13/52</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/52
<b>A 6 3 F 13/814</b>	<b>(2014. 01)</b>	A 6 3 F 13/814

請求項の数 6 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2011-73702 (P2011-73702)  
 (22) 出願日 平成23年3月29日 (2011. 3. 29)  
 (65) 公開番号 特開2012-205754 (P2012-205754A)  
 (43) 公開日 平成24年10月25日 (2012. 10. 25)  
 審査請求日 平成23年12月13日 (2011. 12. 13)

(73) 特許権者 506113602  
 株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
 東京都港区赤坂九丁目7番2号  
 (74) 代理人 110000154  
 特許業務法人はるか国際特許事務所  
 (72) 発明者 若狭 晃太  
 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社  
 コナミデジタルエンタテインメント内  
 審査官 木村 隆一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技装置、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

楽曲を出力する遊技装置であって、  
 前記楽曲の歌詞が出力されるべき出力タイミングを示す歌詞データを記憶する手段から前記歌詞データを取得する手段と、  
 前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像を表示手段に表示させる表示制御手段と、  
 遊技者による音声入力又は操作を検出する入力検出手段と、  
 前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作が行われるべき基準タイミングを示す基準データを記憶する手段から前記基準データを取得する手段と、  
 前記入力検出手段の検出結果と前記基準データが示す基準タイミングとに基づいて、前記遊技者による前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作を評価する評価手段と、  
 を含み、  
 前記表示制御手段は、前記評価手段の評価結果に基づいて、前記分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞を示す画像を前記表示手段に表示させ、  
 前記遊技装置は、前記歌詞データが示す前記再分割歌詞の出力タイミングに基づいて、前記基準タイミングの数を増加させる基準タイミング増加手段、  
 を更に含むことを特徴とする遊技装置。

【請求項 2】

前記表示制御手段は、

第1の分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作に対する評価結果に基づいて、前記第1の分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞、又は、前記第1の分割歌詞以降の第2の分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞、を示す画像を、前記分割歌詞画像として前記表示手段に表示させることによって、前記分割歌詞画像の数を増加させる、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊戯装置。

【請求項3】

前記基準タイミング増加手段は、

前記基準データが、前記増加された分割歌詞画像が示す前記再分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すように、前記基準データを変更することによって、前記基準タイミングの数を増加させる、

ことを特徴とする請求項2に記載の遊戯装置。

【請求項4】

前記表示制御手段は、

第1の分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作に対する評価結果に基づいて、前記第1の分割歌詞と当該第1の分割歌詞に続く分割歌詞とが互いに結合されてなる結合分割歌詞、又は、前記第1の分割歌詞以降の第2の分割歌詞と当該第2の分割歌詞に続く分割歌詞とが互いに結合されてなる結合分割歌詞、を示す画像を、前記分割歌詞画像として前記表示手段に表示させることによって、前記分割歌詞画像の数を減少させる、

ことを特徴とする請求項1～3の何れか一項に記載の遊戯装置。

【請求項5】

前記遊戯装置は、

前記基準データが、前記減少された分割歌詞画像が示す前記結合分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すように、前記基準データを変更することによって、前記基準タイミングの数を減少させる基準タイミング減少手段、

を更に含むことを特徴とする請求項4に記載の遊戯装置。

【請求項6】

楽曲を出力するコンピュータを、

前記楽曲の歌詞が出力されるべき出力タイミングを示す歌詞データを記憶する手段から前記歌詞データを取得する手段、

前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像を表示手段に表示させる表示制御手段、

遊技者による音声入力又は操作を検出する入力検出手段、

前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作が行われるべき基準タイミングを示す基準データを記憶する手段から前記基準データを取得する手段、

前記入力検出手段の検出結果と前記基準データが示す基準タイミングとに基づいて、前記遊技者による前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作を評価する評価手段、

として機能させるためのプログラムであって、

前記表示制御手段は、前記評価手段の評価結果に基づいて、前記分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞を示す画像を前記表示手段に表示させ、

前記コンピュータを、更に、前記歌詞データが示す前記再分割歌詞の出力タイミングに基づいて、前記基準タイミングの数を増加させる基準タイミング増加手段、

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊戯装置、遊戯装置の制御方法、及びプログラムに関する。

【背景技術】

10

20

30

40

50

## 【0002】

従来、楽曲を出力する遊戯装置が知られている。このような遊戯装置においては、楽曲の歌詞が画面に表示される。例えば、特許文献1には、遊技者が、画面に表示された楽曲の歌詞をタッチすることによって行う操作が評価される遊技（ゲーム）が記載されている。この遊技においては、評価結果を示す画像が画面に表示される。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2010-148687号公報

## 【発明の概要】

10

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

上記のような遊技において、遊技者は、画面に表示された歌詞を見ながら遊戯を楽しむ。例えば、特許文献1のように評価結果を示す画像が画面に表示された場合、遊技者は、歌詞から目を離して評価結果を確認する。このような場合、評価結果を示す画像が、かえって遊技者の遊戯の妨げになる場合がある。

## 【0005】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、遊技者が楽曲の歌詞を見ながら評価結果を確認することが可能な遊戯装置、遊戯装置の制御方法、及びプログラムを提供することにある。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

上記課題を解決するために、本発明に係る遊戯装置は、楽曲を出力する遊戯装置であって、前記楽曲の歌詞を示す歌詞データを記憶する手段から前記歌詞データを取得する手段と、前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像を表示手段に表示させる表示制御手段と、遊技者による音声入力又は操作を検出する入力検出手段と、前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価基準を示す基準データを記憶する手段から前記基準データを取得する手段と、前記入力検出手段の検出結果と前記基準データが示す評価基準とに基づいて、前記遊技者による前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作を評価する評価手段と、を含み、前記表示制御手段は、前記評価手段の評価結果に基づいて決定される分割方法で前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる前記分割歌詞を示す前記分割歌詞画像を前記表示手段に表示させる、ことを特徴とする。

30

## 【0007】

また、本発明に係る遊戯装置の制御方法は、楽曲を出力する遊戯装置の制御方法であって、前記楽曲の歌詞を示す歌詞データを記憶する手段から前記歌詞データを取得するステップと、前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像を表示手段に表示させる表示制御ステップと、遊技者による音声入力又は操作を検出する入力検出ステップと、前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価基準を示す基準データを記憶する手段から前記基準データを取得するステップと、前記入力検出ステップにおける検出結果と前記基準データが示す評価基準とに基づいて、前記遊技者による前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作を評価する評価ステップと、を含み、前記表示制御ステップは、前記評価ステップの評価結果に基づいて決定される分割方法で前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる前記分割歌詞を示す前記分割歌詞画像を前記表示手段に表示させる、ことを特徴とする。

40

## 【0008】

また、本発明に係るプログラムは、楽曲を出力する遊戯装置としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、前記楽曲の歌詞を示す歌詞データを記憶する手段から前記歌詞データを取得する手段、前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像を表示手段に表示させる表示制御手段、遊技者による音声入力又は操作を検出する入力検出手段、前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価基準を示

50

す基準データを記憶する手段から前記基準データを取得する手段、前記入力検出手段の検出結果と前記基準データが示す評価基準とに基づいて、前記遊技者による前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作を評価する評価手段、を含み、前記表示制御手段は、前記評価手段の評価結果に基づいて決定される分割方法で前記楽曲の歌詞が複数に分割されてなる前記分割歌詞を示す前記分割歌詞画像を前記表示手段に表示させる、ことを特徴とする遊戯装置として前記コンピュータを機能させる。

【0009】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【0010】

本発明によれば、遊技者が楽曲の歌詞を見ながら評価結果を確認することが可能になる。

【0011】

また、本発明の一態様では、前記表示制御手段は、第1の分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作に対する評価結果に基づいて、前記第1の分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞、又は、前記第1の分割歌詞以降の第2の分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞、を示す画像を、前記分割歌詞画像として前記表示手段に表示させることによって、前記分割歌詞画像の数を増加させる、ことを特徴とする。

【0012】

また、本発明の一態様では、前記基準データは、前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すデータを含み、前記遊戯装置は、前記基準データが、前記増加された分割歌詞画像が示す前記再分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すように、前記基準データを変更することによって、前記基準タイミングの数を増加させる基準タイミング増加手段、を更に含むことを特徴とする。

【0013】

また、本発明の一態様では、前記表示制御手段は、第1の分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作に対する評価結果に基づいて、前記第1の分割歌詞と当該第1の分割歌詞に続く分割歌詞とが互いに結合されてなる結合分割歌詞、又は、前記第1の分割歌詞以降の第2の分割歌詞と当該第2の分割歌詞に続く分割歌詞とが互いに結合されてなる結合分割歌詞、を示す画像を、前記分割歌詞画像として前記表示手段に表示させることによって、前記分割歌詞画像の数を減少させる、ことを特徴とする。

【0014】

また、本発明の一態様では、前記基準データは、前記分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すデータを含み、前記遊戯装置は、前記基準データが、前記減少された分割歌詞画像が示す前記結合分割歌詞に対応する前記音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すように、前記基準データを変更することによって、前記基準タイミングの数を減少させる基準タイミング減少手段、を更に含むことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図2】表示部に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図3】ゲーム装置で実現される機能を示す機能ブロック図である。

【図4】一の楽曲に対応する楽曲データの一例を示す図である。

【図5】歌詞データ及び基準データの関係を示す図である。

【図6】ずれ時間（ $T$ ）及び評価の関係を示す図である。

【図7】遊技者が低い評価を得た場合のゲーム画面を示す図である。

【図8】遊技者が高い評価を得た場合におけるゲーム画面を示す図である。

【図9】基準タイミングが増加された場合の基準データのデータ格納例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図10】基準タイミングが減少された場合の基準データのデータ格納例を示す図である。

【図11】ゲーム装置が実行する処理のうちの、本発明に関連する処理を主に示すフロー図である。

【図12】操作を評価するための処理の一例を示すフロー図である。

【図13】操作を評価するための処理の一例を示すフロー図である。

【図14】判定期間について説明するための図である。

【図15】変形例(1)におけるゲーム画面を示す図である。

【図16】変形例(2)におけるゲーム画面を示す図である。

【図17】遊技者の評価結果と歌詞の分割方法又は結合方法との関連付けを示す図である

10

【図18】変形例(5)におけるゲーム画面を示す図である。

【図19】変形例(7)におけるゲーム装置の外観を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

[1.実施形態]

以下、本発明に係る実施形態について図面に基づき詳細に説明する。本発明に係る遊戯装置は、例えば、家庭用ゲーム機(据置型ゲーム機)、携帯ゲーム機、業務用ゲーム機、カラオケ装置、携帯電話機、携帯情報端末(PDA)、又はパーソナルコンピュータを用いて実現される。ここでは、本発明の実施形態に係る遊戯装置を、携帯ゲーム機を用いて

20

【0017】

[2.ゲーム装置のハードウェア構成]

図1は、本実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。図1に示すように、ゲーム装置10は、携帯ゲーム機11を含んでなる。携帯ゲーム機11は、制御部14、記憶部16、主記憶18、画像処理部20、表示部22、タッチパネル24、入出力処理部26、メモ리카ードスロット28、光ディスク再生部32、操作キー部36、音声処理部38、音声出力部40、音声入力部42、通信I/F(インタフェース)44等を含む。

【0018】

30

制御部14は、記憶部16に記憶されるオペレーティングシステムや、メモ리카ード30、光ディスク34に格納されるプログラムや各種データに基づいてゲーム装置10の各部を制御する。

【0019】

記憶部16は、フラッシュメモリ等の不揮発性記憶媒体を含んで構成される。記憶部16には、オペレーティングシステム等が記憶される。

【0020】

主記憶18は、例えば、RAMを含んで構成される。記憶部16に記憶されたプログラム、メモ리카ードスロット28を介してメモ리카ード30から読み出されたプログラム、又は、光ディスク再生部32を介して光ディスク34から読み出されたプログラムは、必要に応じて主記憶18に書き込まれる。主記憶18は、制御部14の作業用メモリとしても用いられる。

40

【0021】

バス12は、アドレス及び各種データをゲーム装置10の各部でやり取りするために用いられる。制御部14、記憶部16、主記憶18、画像処理部20及び入出力処理部26は、バス12によって相互データ通信可能に接続される。

【0022】

画像処理部20は、VRAMを含む。画像処理部20は、制御部14からの指示に従って画像をVRAM上に描画する。VRAM上に描画された画像は、所定のタイミングで表示部22に表示される。表示部22は、例えば、一又は複数の公知の液晶表示パネルであ

50

る。例えば、表示部 22 に重畳するようにして、タッチパネル 24 が設けられる。

【0023】

タッチパネル 24 は、遊技者が操作を行うための入力手段として機能する。タッチパネル 24 は、遊技者又は遊技者が把持する物体（例えば、タッチペン）によって接触（押圧）された位置に応じた接触位置情報を、入出力処理部 26 を介して制御部 14 に供給する。

【0024】

接触位置情報は、例えば、タッチパネル 24 が接触された位置の二次元座標を示すデータである。制御部 14 は、遊技者が接触したタッチパネル 24 上の位置を、その接触位置情報に基づいて判断する。

10

【0025】

本実施形態においては、接触位置情報が示す二次元座標は、表示部 22 に含まれる液晶パネルの各画素の位置に対応する。例えば、表示部 22 が 320 \* 240 ピクセルの解像度を有していた場合、接触位置情報が示す二次元座標は、水平方向の座標が 1 から 320 の間の値で表され、垂直方向の座標が 1 から 240 で表される。

【0026】

入出力処理部 26 は、制御部 14 が、タッチパネル 24、メモ리카ードスロット 28、光ディスク再生部 32、操作キー部 36、音声処理部 38、通信 I/F 44 と、各種データを授受するためのインタフェースである。

【0027】

メモ리카ードスロット 28 は、メモ리카ード 30 に記憶されたゲームプログラムやゲームデータを制御部 14 からの指示に従って読み出す。メモ리카ード 30 は、例えば、セーブデータ等のゲームデータが記憶される不揮発性記憶媒体を含む。

20

【0028】

光ディスク再生部 32 は、光ディスク 34 に記録されたプログラムやデータを読み取る。本実施形態においては、光ディスク 34 に記憶されたプログラムやデータが用いられてゲームが実行される場合を説明するが、例えば、メモ리카ード 30 等の他のあらゆる情報記憶媒体を用いるようにしてもよい。また、インターネット等のデータ通信網を介して、遠隔地からプログラムやデータをゲーム装置 10 に供給するようにしてもよい。

【0029】

操作キー部 36 は、遊技者が各種操作を行うための入力手段として機能する。操作キー部 36 は、十字ボタン、スライドパッド、各種ボタン等を含む。入出力処理部 26 は、一定周期毎（例えば、1 / 60 秒毎）に、操作キー部 36 の各部の状態をスキャンする。このスキャン結果を表す操作信号は、バス 12 を介して制御部 14 に供給される。制御部 14 は、遊技者の操作内容を、操作信号に基づいて判断する。

30

【0030】

音声処理部 38 は、サウンドバッファを含む。音声処理部 38 は、サウンドバッファに格納された楽曲の出力用データや音声データに基づいて、楽曲や音声を音声出力部 40 から出力する。

【0031】

音声入力部 42 は、マイク等を含む。音声入力部 42 は、遊技者の音声等を検出し、検出信号を入出力処理部 26 を介して制御部 14 に入力する。通信 I/F 44 は、ゲーム装置 10 を通信ネットワークに接続するためのインタフェースである。

40

【0032】

なお、ゲーム装置 10 の構成は、上記の例に限られない。ゲーム装置 10 は、他の構成を含んでいてもよい。他にも例えば、ジャイロセンサやモーションセンサ、CCD カメラ等が、ゲーム装置 10 に含まれていてもよい。

【0033】

[ 3 . ゲーム装置において実行されるゲーム ]

次に、ゲーム装置 10 において実行されるゲームについて説明する。ゲーム装置 10 に

50

おいては、楽曲が出力される。遊技者は、例えば、楽曲（歌）に合わせて音声入力又は操作を行うことによって遊技を楽しむ。以降においては、遊技者が、楽曲に合わせてタッチパネル 24 の所定位置をタッチすることによって操作を行うゲームが実行される場合を例として説明する。

#### 【0034】

本実施形態において実行されるゲームにおいては、予め用意された複数の楽曲のうちの何れかが、遊技者によって選択される。そして、選択された楽曲が再生され、音声出力部 40 から出力される。楽曲には、歌詞（文字列又は記号列）が対応付けられている。遊技者は、例えば、所定の歌詞が出力されるタイミングで、タッチパネル 24 の所定位置をタッチすることを目指す。

10

#### 【0035】

図 2 は、表示部 22 に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。図 2 に示すように、ゲーム画面 50 は、キャラクタ 52 と、分割歌詞画像 54 a, 54 b, 54 c（以降、これらをまとめて単に分割歌詞画像 54 ともいう。）と、を含む。キャラクタ 52 は、音声出力部 40 から出力される楽曲に合わせて歌を歌うように表示制御される。

#### 【0036】

分割歌詞画像 54 は、楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す画像である。分割歌詞は、楽曲の歌詞のうち、所定の期間内に出力されるべき歌詞である。分割歌詞画像 54 は、例えば、ゲーム画面 50 の第 1 の位置（例えば、ゲーム画面 50 の右上）から第 2 の位置（例えば、ゲーム画面 50 の左下）に向けて移動する。この第 1 の位置と第 2 の位置は、分割歌詞画像 54 毎に異なってもよいし、同じであってもよい。なお、分割歌詞画像 54 は、移動しなくてもよい。

20

#### 【0037】

遊技者は、所定の歌詞が音声出力部 40 から出力されるタイミングで、この歌詞を含む分割歌詞画像 54 をタッチすることを目指す。例えば、分割歌詞画像 54 a が示す歌詞「How I wonder what you are」の歌い出しのタイミング（「How」が歌われるタイミング）において、遊技者が分割歌詞画像 54 a をタッチした場合、遊技者は高い評価を得ることができる。

#### 【0038】

このように、遊技者は、音声出力部 40 から出力される楽曲と、ゲーム画面 50 に表示される分割歌詞画像 54 と、を頼りにして、いつ、どこをタッチすべきかを把握することができる。本実施形態のゲーム装置 10 は、遊技者による操作の評価結果に応じて分割歌詞が更に複数に分割したり、複数の分割歌詞が互いに結合したりすることによって、遊技者が歌詞を見ながら評価結果を把握することができる構成になっている。以降、本技術の詳細について説明する。

30

#### 【0039】

##### [ 4 . ゲーム装置において実現される機能 ]

まず、ゲーム装置 10 で実現される機能について説明する。図 3 は、ゲーム装置 10 で実現される機能を示す機能ブロック図である。図 3 に示すように、ゲーム装置 10 は、ゲームデータ記憶部 60、表示制御部 62、入力検出部 64、評価部 66、基準タイミング増加部 68、基準タイミング減少部 70 を含む。これら各機能は、例えば、制御部 14 が光ディスク 34 に記憶されたプログラムを実行することによって実現される。

40

#### 【0040】

##### [ 4 - 1 . ゲームデータ記憶部 ]

ゲームデータ記憶部 60 は、主記憶 18、メモ리카ード 30、及び光ディスク 34 を主として実現される。ゲームデータ記憶部 60 は、ゲームを実行するために必要なデータを記憶する。例えば、ゲームデータ記憶部 60 には、複数の楽曲データが記憶される。

#### 【0041】

図 4 は、一の楽曲に対応する楽曲データの一例を示す図である。図 4 に示すように、楽曲データは、オリジナル楽曲データ、歌詞データ、及び基準データを含んでいる。オリジ

50

ナル楽曲データは、例えば、一般のポピュラー音楽等を所定のデータ形式で保存したものである。

【0042】

歌詞データは、楽曲の歌詞（文字や記号）を示すデータである。本実施形態においては、歌詞データは、楽曲において歌詞が出力されるべきタイミング（楽曲において歌詞が歌われるべきタイミング）も定義する場合を説明する。ゲーム画面50に表示される分割歌詞画像54は、歌詞データに基づいて生成される。即ち、歌詞データは、ゲーム画面に表示される分割歌詞画像54が示す歌詞を定義するものである。

【0043】

なお、本実施形態においては、楽曲の歌詞が英語の文字列で表される場合を説明するが、楽曲の歌詞は、文字列や記号列で表されるものであればよく、楽曲の歌詞は、どのような言語で表されてもよい。他にも例えば、楽曲の歌詞は、日本語で表されてもよいし、ゲームに登場するキャラクタが用いる架空の言語（例えば、現実には意味をなさない記号列）で表されるようにしてもよい。

【0044】

また、歌詞データが、楽曲の歌詞と、当該歌詞が出力されるべきタイミングと、の両者を定義する場合を説明するが、歌詞データは、少なくとも楽曲の歌詞を定義すればよく、楽曲の歌詞が出力されるべきタイミングは、必ずしも歌詞データに定義されていなくてもよい。例えば、楽曲の歌詞が出力されるべきタイミングが歌詞データに定義されていない場合、歌詞データが示す楽曲の歌詞と、楽曲データが示すメロディが出力されるタイミングと、を予め関連付けておくことによって、歌詞データが示す楽曲の歌詞をゲーム画面50に表示させるべきタイミングが特定される。

【0045】

歌詞データには、例えば、楽曲の歌詞と、当該楽曲の歌詞が音声出力部40から出力されるべきタイミング（以降、出力タイミングという。）と、が対応付けられている。本実施形態においては、歌詞データに、歌詞を構成する単語と、出力タイミングと、が対応付けられる場合を説明する。

【0046】

基準データは、分割歌詞に対応する音声入力又は操作の評価基準を示すデータである。分割歌詞に対応する音声入力とは、遊技者が分割歌詞画像54が示す分割歌詞を歌うことによって行う音声入力のことであり、分割歌詞に対応する操作とは、分割歌詞画像54が示す分割歌詞に関する操作のことである。本実施形態の場合、遊技者がタッチパネル24を介して分割歌詞画像54をタッチする行為が、遊技者による「操作」に相当する。

【0047】

評価基準とは、遊技者による音声入力又は操作が評価される場合に使用される基準である。遊技者による音声入力又は操作が評価基準を満たすか否かに基づいて、遊技者の評価が行われる。本実施形態においては、評価基準として、分割歌詞に対応する音声入力又は操作がされるべき基準タイミングが用いられる場合を説明する。即ち、例えば、基準タイミングが訪れる場合に遊技者が所定の音声入力又は操作を行っているか否か、が評価基準となる。

【0048】

また、基準データが、分割歌詞に対応する音声入力又は操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すデータを含む場合を説明する。基準タイミングが訪れた場合に遊技者が所定の音声入力又は所定の操作を行っているか否かに基づいて、遊技者の評価が決定される。

【0049】

別の言い方をすれば、基準タイミングは、分割歌詞画像54が示す分割歌詞が出力される期間において、遊技者が音声入力をすべきタイミング又は操作をすべきタイミングを示す。即ち、例えば、基準タイミングは、分割歌詞画像54が示す分割歌詞が出力される期間内に設定される。また、分割歌詞画像54がタッチされるべきタイミングが、「基準タ

10

20

30

40

50

イミング」に相当する。

【 0 0 5 0 】

基準データは、例えば、歌詞データに格納された出力タイミングを考慮してゲーム制作者により作成される。基準データが示す基準タイミングは、歌詞データが示す出力タイミングと対応している。

【 0 0 5 1 】

図5は、歌詞データ及び基準データの関係を示す図である。図5に示すt軸は、時間軸である。t軸は、楽曲の再生が開始されてからの時間経過を示している。例えば、歌詞データは、1 / 2 5 6小節の単位で、楽曲の歌詞を構成する単語が出力されるべきタイミングを示す。また例えば、基準データは、1 / 2 5 6小節の単位で、遊技者が分割歌詞画像54をタッチすべきタイミングを示す。

10

【 0 0 5 2 】

なお、図5では、説明を簡略化するために、1小節が8分割されたデータを示す。即ち、1 / 8小節の単位で、出力タイミング及び基準タイミングが、図5に示されている。

【 0 0 5 3 】

図5に示すように、1 / 8小節の各時点において、歌詞を構成する単語が出力されるべきか否かが、歌詞データに表されている。図5においては、例えば、歌詞を構成する単語が格納されている時点は、当該単語が出力されるべき出力タイミングであることを示している。

【 0 0 5 4 】

20

また、図5に示すように、1 / 8小節の各時点において分割歌詞画像54がタッチされるべきか否かは、例えば、基準データに格納される数値によって表される。図5において、「0」は、分割歌詞画像54をタッチすべき時点ではないことを示している。一方、「1」は、分割歌詞画像54をタッチすべき時点であることを示している。

【 0 0 5 5 】

本実施形態においては、基準データに格納される数値が「0」以外の時点は、基準タイミングである場合を説明する。詳細は後述するが、基準データに格納される数値は、遊技者による操作の評価に基づいて変更される。

【 0 0 5 6 】

なお、制御部14は、ゲームデータ記憶部60に記憶される各種データを取得する手段として機能する。また、制御部14は、ゲームデータ記憶部60に記憶される各種データを変更(更新)する手段として機能する。また、ゲームデータ記憶部60に記憶されるデータは、上記の例に限られず、ゲーム装置10がゲームを実行するために必要なデータが記憶されていればよい。他にも例えば、遊技者の得点を示すデータ等が記憶されていてもよい。

30

【 0 0 5 7 】

[ 4 - 2 . 表示制御部 ]

表示制御部62は、制御部14を主として実現される。表示制御部62は、楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像54を表示手段(例えば、表示部22)に表示させる。例えば、歌詞データが示す歌詞が所定の期間(区間)毎に区切られることによって、楽曲の歌詞が複数に分割される。この区切られた期間内の単語が連結されたものが分割歌詞となる。

40

【 0 0 5 8 】

本実施形態においては、分割歌詞画像54が示す分割歌詞が、楽曲の歌詞のうち、基準タイミングに基づいて定まる期間内に出力されるべき歌詞である場合を説明する。基準タイミングに基づいて定まる期間は、基準タイミングの第1所定時間前から基準タイミングの第2所定時間後までの期間(第1所定時間と第2所定時間は、同じであってもよいし異なってもよい)であり、例えば、基準タイミングを含む所定期間のことである。

【 0 0 5 9 】

本実施形態においては、基準タイミングに基づいて定まる期間が、例えば、一の基準タ

50

イミングと、当該基準タイミングの次の基準タイミング（又は、楽曲の終了時点）と、の間（以降、基準タイミング間という。）である場合を説明する。つまり、分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞は、基準タイミング間に出力される歌詞を示す。別の言い方をすれば、歌詞データが示す歌詞が、基準データが示す基準タイミングに基づいて区切られることによって、分割歌詞画像 5 4 が表示される。

【 0 0 6 0 】

例えば、楽曲が再生されている間、歌詞データ及び基準データから、現時点以降の案内対象期間（現時点の所定時間前から現時点の所定時間後までの期間。例えば、現時点から数えて 3 つ目の基準タイミングまでの期間。）のデータが読み出される。この読み出されたデータに基づいて、分割歌詞画像 5 4 がゲーム画面 5 0 に表示される。

10

【 0 0 6 1 】

例えば、歌詞データに格納された歌詞の単語が、基準タイミング間毎（表示単位毎）に区切られる。歌詞の単語を区切る位置（時点）を示す情報は、ゲームデータ記憶部 6 0 に一時的に保持される。この区切られた基準タイミング間の単語が連結されることによって、分割歌詞画像 5 4 が表示される。

【 0 0 6 2 】

例えば、図 5 に示すデータ格納例の場合、基準データの値が「1」である時間  $t_0$  から、時間  $t_0$  の次に基準データの値が「1」である時間  $t_1$  の直前の時間（時間  $t_1$  の  $1/8$  小節前）まで、の歌詞データが示す単語「How」「I」「wonder」「what」「you」「are」が連結され、「How I wonder what you are」の一連の文字列（即ち、分割歌詞）を示す分割歌詞画像 5 4 a として表示される。

20

【 0 0 6 3 】

なお、上記のようにして生成される分割歌詞画像 5 4 の表示位置は、予め定められた方法によって決定される。分割歌詞画像 5 4 の表示位置を示す情報は、例えば、ゲームデータ記憶部 6 0 に記憶される。分割歌詞画像 5 4 がタッチされたか否かは、ゲームデータ記憶部 6 0 に記憶された分割歌詞画像 5 4 の表示位置を示す情報と、接触位置情報と、に基づいて判定される。また、分割歌詞画像 5 4 が示す歌詞が音声出力部 4 0 から出力された後、分割歌詞画像 5 4 は、ゲーム画面 5 0 から消去される。

【 0 0 6 4 】

[ 4 - 3 . 入力検出部 ]

入力検出部 6 4 は、タッチパネル 2 4、入出力処理部 2 6、操作キー部 3 6、及び音声入力部 4 2 を主として実現される。入力検出部 6 4 は、遊技者による音声入力又は操作を検出する。例えば、入力検出部 6 4 は、音声入力部 4 2 による検出信号に基づいて、遊技者による音声入力を検出する。また例えば、入力検出部 6 4 は、タッチパネル 2 4 又は操作キー部 3 6 による検出信号に基づいて、遊技者による操作を検出する。

30

【 0 0 6 5 】

本実施形態においては、入力検出部 6 4 は、ゲーム画面 5 0 上の接触位置を検出することによって、遊技者の操作を検出する。入力検出部 6 4 は、遊技者によってタッチパネル 2 4 の所定位置（例えば、分割歌詞画像 5 4 の表示位置に対応する位置）がタッチされたか否かを、入出力処理部 2 6 を介してタッチパネル 2 4 から供給される操作信号に基づいて判定することによって、遊技者の操作を検出する。

40

【 0 0 6 6 】

[ 4 - 4 . 評価部 ]

評価部 6 6 は、制御部 1 4 を主として実現される。評価部 6 6 は、入力検出部 6 4 の検出結果と、基準データが示す評価基準と、に基づいて、遊技者による分割歌詞に対応する音声入力又は操作を評価する。評価部 6 6 は、入力検出部 6 4 の検出結果と、基準データが示す評価基準と、を比較することによって評価を行う。

【 0 0 6 7 】

本実施形態においては、例えば、評価部 6 6 は、基準データが示す基準タイミングと、入力検出部 6 4 により音声入力又は操作を検出したタイミング（以降、「検出タイミング

50

」と記載する。)と、を比較することによって、遊技者の音声入力又は操作を評価する場合を説明する。

【0068】

例えば、評価部66は、基準データが示す基準タイミングと、遊技者が実際に行った音声入力又は操作の検出タイミングと、の間のずれに基づいて、その操作を評価する。例えば、基準タイミングと検出タイミングとのずれ時間が小さいほど、操作の評価は高くなる。

【0069】

本実施形態の場合、基準データが示す基準タイミングと、当該基準タイミングに対応する分割歌詞画像54が接触されたタイミングと、に基づいて、遊技者の操作が評価される。つまり、遊技者が分割歌詞画像54をタッチすべきタイミング(基準タイミング)と、遊技者が実際に分割歌詞画像54をタッチしたタイミング(検出タイミング)とのずれ時間に基づいて、遊技者の評価が決定される。

10

【0070】

図6は、ずれ時間( $T$ )及び評価の関係を示す図である。この関係を示すデータは、例えば、ゲームデータ記憶部60に記憶される。例えば、ずれ時間( $T$ )は、検出タイミングが基準タイミングよりも早い場合に負の値になる。一方、例えば、ずれ時間( $T$ )は、検出タイミングが基準タイミングよりも遅れた場合に正の値になる。図6に示すように、ずれ時間( $T$ )に基づいて、「MARVELOUS」、「PERFECT」、「GREAT」、「GOOD」、「ALMOST」、又は「BOO」の何れかが評価として

20

【0071】

なお、図6に示す評価を高いものから順に並べると、「MARVELOUS」、「PERFECT」、「GREAT」、「GOOD」、「ALMOST」、「BOO」となる。即ち、「MARVELOUS」が、最も高い評価であり、「BOO」が、最も低い評価である。

【0072】

本実施形態においては、上記のようにして決定される評価部66の評価結果に基づいて、楽曲の歌詞の分割方法が決定されて分割歌詞が生成され、ゲーム画面50の表示制御が行われる。

30

【0073】

表示制御部62は、評価部66の評価結果に基づいて決定される分割方法で楽曲の歌詞が複数に分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像54を表示手段(例えば、表示部22)に表示させる。評価部66の評価結果としては、現在又は過去の評価結果が使用される。

【0074】

例えば、評価結果に関連付けられた分割方法で、楽曲の歌詞が複数に分割される。分割方法とは、楽曲の歌詞を区切る位置を決定するための方法であり、例えば、楽曲の歌詞の分割数、分割位置、又は分割単位を決定するための方法である。

【0075】

例えば、表示制御部62は、分割歌詞に対応する音声入力又は操作の評価結果に基づいて決定される分割方法で当該分割歌詞、及び/又は、当該分割歌詞以降の歌詞が分割されてなる分割歌詞を示す分割歌詞画像54をゲーム画面50に表示させる。

40

【0076】

本実施形態においては、表示制御部62は、第1の分割歌詞に対応する音声入力又は操作に対する評価結果に基づいて、第1の分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞、又は、第1の分割歌詞以降の第2の分割歌詞が更に複数に分割されてなる再分割歌詞、を示す画像を、分割歌詞画像54として表示部22に表示させることによって、分割歌詞画像54の数を増加させる場合を説明する。例えば、評価部66の評価後においては、評価部66の評価前に区切られていた分割歌詞が、更に、複数に分割される。例えば、現時

50

点以降の分割歌詞が、更に、複数に分割される。

【 0 0 7 7 】

本実施形態においては、評価部 6 6 の評価結果が所定の条件を満たす場合（例えば、遊技者が「ALMOST」以下の低い評価を得た場合）、評価前の分割歌詞が更に複数に分割される場合を説明する。

【 0 0 7 8 】

図 7 は、遊技者が低い評価を得た場合のゲーム画面 5 0 を示す図である。図 7 は、図 2 に示す状態において、遊技者が分割歌詞画像 5 4 a をタッチすることによって低い評価を得た場合を示す。図 7 に示すように、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 a が示す分割歌詞「How I wonder what you are」が、「How I」、「wonder」、及び「what you are」の 3 つの再分割歌詞に分割される。

10

【 0 0 7 9 】

これら 3 つに分割された再分割歌詞の各々を示すように、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>1</sub>、5 4 a<sub>2</sub>、5 4 a<sub>3</sub> が表示される。再分割歌詞画像 5 4 a<sub>1</sub> は、「How I」を示し、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>2</sub> は、「wonder」を示し、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>3</sub> は、「what you are」を示す。例えば、分割歌詞画像 5 4 a が、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>1</sub>、5 4 a<sub>2</sub>、5 4 a<sub>3</sub> の 3 つに分裂するように表示制御がなされる。再分割歌詞画像 5 4 a<sub>1</sub>、5 4 a<sub>2</sub>、5 4 a<sub>3</sub> が表示されることによって、遊技者は、分割歌詞画像 5 4 a のタッチを失敗したことを容易に把握することができる。

【 0 0 8 0 】

なお、ここでは、分割歌詞が更に 3 つに分割される場合を説明したが、現時点以降の分割歌詞が複数に分割されるようにすればよく、分割歌詞の分割方法は、上記の例に限られない。また、分割歌詞が分割される場合に歌詞が区切られる位置も、同様に、上記の例に限られない。分割歌詞の分割数、及び、分割歌詞が分割される場合に歌詞が区切られる位置は、ランダムに決定されてもよいし、所定の条件を満たすか否かに基づいて定まってもよい。

20

【 0 0 8 1 】

本実施形態においては、図 7 に示す状態において、後述する基準タイミング増加部 6 8 により基準タイミングが新たに追加される。遊技者は、例えば、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>2</sub> が示す「wonder」の歌い出しにおいて、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>2</sub> をタッチすることを目指す。同様に、遊技者は、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>3</sub> が示す「what you are」の歌い出しにおいて、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>3</sub> をタッチすることを目指す。

30

【 0 0 8 2 】

また、本実施形態においては、表示制御部 6 2 は、第 1 の分割歌詞に対応する音声入力又は操作に対する評価結果に基づいて、第 1 の分割歌詞と当該第 1 の分割歌詞に続く分割歌詞とが互いに結合されてなる結合分割歌詞、又は、第 1 の分割歌詞以降の第 2 の分割歌詞と当該第 2 の分割歌詞に続く分割歌詞とが互いに結合されてなる結合分割歌詞、を示す画像を、分割歌詞画像 5 4 として表示部 2 2 に表示させることによって、分割歌詞画像 5 4 の数を減少させる。例えば、評価部 6 6 の評価後においては、評価部 6 6 の評価前に区切られていた複数の分割歌詞が、互いに結合される。例えば、現時点以降の複数の分割歌詞が、互いに結合される。

40

【 0 0 8 3 】

例えば、評価部 6 6 の評価結果が所定の条件を満たす場合（例えば、遊技者が「GOOD」以上の高い評価を得た場合）、複数の基準タイミング間に出力される歌詞が互いに結合する。

【 0 0 8 4 】

図 8 は、遊技者が高い評価を得た場合におけるゲーム画面 5 0 を示す図である。図 8 は、図 2 に示す状態において、遊技者が分割歌詞画像 5 4 a をタッチすることによって高い評価を得た場合を示す。図 8 に示すように、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 a が示す分割歌詞「How I wonder what you are」と、この分割歌詞に続く分割歌詞「Up above

50

the world so high」と、が結合される。

【0085】

この結合された結合分割歌詞を示すように、結合分割歌詞画像54abが表示される。例えば、分割歌詞画像54bが分割歌詞画像54aに近づいて結合するように表示制御がなされる。結合分割歌詞画像54abが表示されることによって、遊技者は、分割歌詞画像54aのタッチが成功したことを容易に把握することができる。

【0086】

なお、ここでは、2つの歌詞が結合される場合を説明したが、現時点以降に出力される複数の分割歌詞が互いに結合すればよく、分割歌詞の結合方法は、上記の例に限られない。結合される分割歌詞の数は、ランダムに決定されてもよいし、所定の条件を満たすか否かに基づいて定まってもよい。

10

【0087】

本実施形態においては、図8に示す状態において、後述する基準タイミング減少部70により基準タイミングが減少される。例えば、分割歌詞画像54bが示す歌詞の歌い出しの基準タイミングが削除される。この場合、遊技者は、例えば、分割歌詞画像54bが示す歌詞の歌い出しにおいて、分割歌詞画像54bをタッチしない。

【0088】

[4-5. 基準タイミング増加部]

基準タイミング増加部68は、制御部14を主として実現される。基準タイミング増加部68は、基準データが、増加された分割歌詞画像54が示す再分割歌詞に対応する音声入力又は前記操作の評価が行われるべき基準タイミングを示すように、基準データを変更することによって、基準タイミングの数を増加させる。

20

【0089】

例えば、基準データが、これら再分割歌詞画像54a<sub>1</sub>, 54a<sub>2</sub>, 54a<sub>3</sub>が示す再分割歌詞に対応する音声入力又は操作がされるべきタイミングを示すように、基準タイミングの数を増加させる。

【0090】

例えば、基準タイミング増加部68は、再分割歌詞の出力タイミングに基づいて、基準データが示す現時点以降の基準タイミングの数を増加させる。例えば、基準タイミング増加部68は、評価部66の評価結果が所定の条件を満たす場合(例えば、遊技者が「ALMOST」以下の低い評価を得た場合)、基準タイミングの数を増加させる。

30

【0091】

例えば、基準タイミング増加部68は、再分割歌詞の出力タイミングに基づいて基準タイミングの数を増加させる。例えば、再分割歌詞が出力される期間内に、新たに基準タイミングが設定される。本実施形態の場合、基準タイミング増加部68は、現時点以降の基準タイミング間に、一又は複数の基準タイミングを新たに設定することによって、基準タイミングの数を増加させる。例えば、基準タイミング増加部68は、基準データが示す数値を変更することによって、新たに基準タイミングを設定する。

【0092】

なお、本実施形態においては、ゲーム制作者が予め定めた基準タイミングと、基準タイミング増加部68が設定した基準タイミングと、を区別するために、前者の値を「1」とし、後者の値を「2」とする。即ち、基準タイミング増加部68は、基準データが示す「0」の値を「2」に変更することによって、基準タイミングを設定する。

40

【0093】

図9は、基準タイミングが増加された場合の基準データのデータ格納例を示す図である。図9は、図5に示すデータ格納例において、基準タイミングが新たに設定された場合を示す。図9に示すように、時間t<sub>0</sub>から時間t<sub>1</sub>までの基準タイミング間に、基準タイミングが2つ増加する。例えば、基準データに格納されるデータのうち、単語「wonder」の出力タイミングである時間t<sub>0,1</sub>の値と、単語「what」の出力タイミングである時間t<sub>0,2</sub>の値と、が「0」から「2」に変更されることによって、基準タイミングが増加する。

50

## 【 0 0 9 4 】

この場合、図 7 に示すゲーム画面 5 0 が表示されている。即ち、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>2</sub> が、時間 t<sub>0 1</sub> の基準タイミングに対応する。基準データが、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>2</sub> が示す再分割歌詞に対応する操作を示すように、時間 t<sub>0 1</sub> に基準タイミングが新たに追加される。また、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>3</sub> が、時間 t<sub>0 2</sub> の基準タイミングに対応する。基準データが、再分割歌詞画像 5 4 a<sub>3</sub> が示す再分割歌詞に対応する操作を示すように、時間 t<sub>0 2</sub> に基準タイミングが新たに追加される。このように基準タイミングが増加することによって、例えば、分割歌詞画像 5 4 a のタッチを失敗してしまった遊技者に挽回する機会を与えることができる。

## 【 0 0 9 5 】

## [ 4 - 6 . 基準タイミング減少部 ]

基準タイミング減少部 7 0 は、制御部 1 4 を主として実現される。基準タイミング減少部 7 0 は、基準データが、減少された分割歌詞画像 5 4 が示す結合分割歌詞に対応する音声入力又は操作が評価されるべき基準タイミングを示すように、基準データを変更することによって、基準タイミングの数を減少させる。

## 【 0 0 9 6 】

例えば、基準タイミング減少部 7 0 は、基準データが、結合分割歌詞画像 5 4 a b が示す結合分割歌詞に対応する音声入力又は操作がされるべきタイミングを示すように、基準タイミングの数を減少させる。

## 【 0 0 9 7 】

例えば、基準タイミング減少部 7 0 は、結合分割歌詞の出力タイミングに基づいて、基準データが示す現時点以降の基準タイミングの数を減少させる。例えば、基準タイミング増加部 6 8 は、評価部 6 6 の評価結果が所定の条件を満たす場合（例えば、遊技者が「G O O D」以上の高い評価を得た場合）、基準タイミングの数を減少させる。

## 【 0 0 9 8 】

例えば、基準タイミング減少部 7 0 は、結合分割歌詞の出力タイミングに基づいて基準タイミングの数を減少させる。例えば、基準タイミング減少部 7 0 は、結合分割歌詞が出力される期間内の基準タイミングを削除する。本実施形態においては、基準タイミング減少部 7 0 は、現時点以降の基準タイミングを削除することによって、基準タイミングの数を減少させる。基準タイミング減少部 7 0 は、基準データが示す数値を変更することによって、基準タイミングの数を減少させる。

## 【 0 0 9 9 】

図 1 0 は、基準タイミングが減少された場合の基準データのデータ格納例を示す図である。図 1 0 は、図 5 に示すデータ格納例において、基準タイミングが減少された場合を示す。図 1 0 に示すように、時間 t<sub>1</sub> の値が「1」から「0」に変更されることによって、基準タイミングが減少する。

## 【 0 1 0 0 】

この場合、図 8 に示すゲーム画面 5 0 が表示されている。即ち、結合分割歌詞画像 5 4 a b が、時間 t<sub>0</sub> の基準タイミングに対応する。基準データが、結合分割歌詞画像 5 4 a b が示す結合分割歌詞に対応する操作を示すように、時間 t<sub>1</sub> の基準タイミングが削除される。このように基準タイミングが減少することによって、分割歌詞画像 5 4 a のタッチを成功した遊技者が、例えば、タッチを失敗する機会を減少させることができる。

## 【 0 1 0 1 】

## [ 5 . ゲーム装置において実行される処理 ]

次に、ゲーム装置 1 0 が実行する処理について説明する。図 1 1 は、ゲーム装置 1 0 が実行する処理のうちの、本発明に関連する処理を主に示すフロー図である。制御部 1 4 は、例えば、光ディスク 3 4 に記憶されるプログラムに従って、図 1 1 に示す処理を実行する。なお、以降においては、分割歌詞画像、再分割歌詞画像、及び結合分割歌詞画像を、まとめて単に分割歌詞画像 5 4 ともいう。

## 【 0 1 0 2 】

10

20

30

40

50

図 1 1 に示すように、まず、制御部 1 4 は楽曲の再生を開始する ( S 1 0 1 )。そして、制御部 1 4 は、遊技者の操作 ( 分割歌詞画像 5 4 へのタッチ ) を評価する ( S 1 0 2 )。

【 0 1 0 3 】

図 1 2 及び図 1 3 は、操作を評価するための処理の一例を示すフロー図である。図 1 2 に示すように、まず、制御部 1 4 は、現時点が判定期間内であるか否かを判定する ( S 2 0 1 )。

【 0 1 0 4 】

図 1 4 は、判定期間について説明するための図である。図 1 4 において t 軸は時間軸を示す。「 A 」は、基準タイミングを示す。「 B 1 」及び「 B 2 」は、分割歌詞画像 5 4 がタッチされたタイミングを示す。即ち、「 B 1 」及び「 B 2 」は、検出タイミングを示す。

【 0 1 0 5 】

本実施形態において、基準タイミングごとに判定期間が設定される。図 1 4 において、「 L 」は判定期間を示している。判定期間 ( L ) は、基準タイミング ( A ) と、基準タイミング ( A ) から所定時間前までの期間と、基準タイミング ( A ) から所定時間後までの期間と、を含む期間である。図 1 4 における判定期間 ( L ) は、基準タイミング ( A ) を中心とする一定期間である。

【 0 1 0 6 】

判定期間 ( L ) では、この期間内の最初の検出タイミングが、評価対象として取り扱われる。例えば、図 1 2 に示す例では、判定期間 ( L ) において、二つの検出タイミング ( B 1 , B 2 ) が存在しているが、この場合、1 回目の検出タイミング ( B 1 ) が基準タイミング ( A ) との比較対象とされる。2 回目以降の検出タイミング ( B 2 ) は基準タイミング ( A ) との比較対象から除かれる。このようにする理由は、基準タイミング ( A ) 付近で遊技者が分割歌詞画像 5 4 を何度も繰り返しタッチしたような場合であっても、評価が適切に行われるようにするためである。

【 0 1 0 7 】

図 1 2 に戻り、現時点が判定期間内でないと判定された場合 ( S 2 0 1 ; N )、制御部 1 4 は、本処理を終了する。つまり、制御部 1 4 は、図 1 1 の S 1 0 3 の処理を実行する。

【 0 1 0 8 】

一方、現時点が判定期間内であると判定された場合 ( S 2 0 1 ; Y )、制御部 1 4 は、操作済みフラグが「 0 」であるか否かを判定する ( S 2 0 2 )。操作済みフラグは、主記憶 1 8 等に記憶され、現在の判定期間において分割歌詞画像 5 4 がタッチされたか否かを示す情報である。操作済みフラグは、0 又は 1 の値をとる。「 0 」は、分割歌詞画像 5 4 がタッチされていないことを示す。一方、「 1 」は、分割歌詞画像 5 4 がタッチされたことを示す。

【 0 1 0 9 】

操作済みフラグが「 0 」でない場合 ( S 2 0 2 ; N )、制御部 1 4 は、S 2 0 3 ~ S 2 1 7 の処理を実行せずに、後述の S 2 1 8 の処理を実行する。

【 0 1 1 0 】

一方、操作済みフラグが「 0 」である場合 ( S 2 0 2 ; Y )、制御部 1 4 は、分割歌詞画像 5 4 がタッチされたか否かを判定する ( S 2 0 3 )。この判定は、タッチパネル 2 4 から供給される接触位置情報と、分割歌詞画像 5 4 の表示位置を示す情報と、に基づいて行われる。

【 0 1 1 1 】

分割歌詞画像 5 4 がタッチされていないと判定された場合 ( S 2 0 3 ; N )、制御部 1 4 は、S 2 0 4 ~ S 2 1 7 の処理を実行せずに、後述の S 2 1 8 の処理を実行する。一方、分割歌詞画像 5 4 がタッチされたと判定された場合、制御部 1 4 は操作済みフラグを「 1 」に更新する ( S 2 0 4 )。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 2 】

さらに、制御部 1 4 は、基準タイミングと検出タイミングとのずれ時間 ( T ) を取得する ( S 2 0 5 )。このずれ時間 ( T ) は、検出タイミングが基準タイミングよりも早い場合に負の値になる。一方、ずれ時間 ( T ) は、検出タイミングが基準タイミングよりも遅れている場合に正の値になる。

## 【 0 1 1 3 】

制御部 1 4 は、S 2 0 5 で取得されたずれ時間 ( T ) に基づいて評価を決定する ( S 2 0 6 )。例えば、図 6 に示すデータに基づいて評価が決定される。制御部 1 4 は、S 2 0 6 で決定された評価が「MARVELOUS」、「PERFECT」、「GREAT」、又は「GOOD」の何れかであるか否かを判定する ( S 2 0 7 )。

10

## 【 0 1 1 4 】

評価が「MARVELOUS」、「PERFECT」、「GREAT」、又は「GOOD」の何れかである場合 ( S 2 0 7 ; Y )、制御部 1 4 は、S 2 0 6 における評価に使用された基準タイミングの値が「1」であるか否かを判定する ( S 2 0 8 )。評価に使用された基準タイミングとは、基準データが示す基準タイミングのうち、遊技者の検出タイミングと比較された基準タイミングのことであり、例えば、判定期間 L 内の基準タイミング A である。

## 【 0 1 1 5 】

基準タイミングの値が「1」であると判定された場合 ( S 2 0 8 ; Y )、制御部 1 4 は、得点を増加させる ( S 2 0 9 )。制御部 1 4 は、楽曲の分割歌詞と当該分割歌詞に続く歌詞とを結合させた結合分割歌詞を示す結合分割歌詞画像が表示されるように、ゲーム画面 5 0 の表示内容を決定する ( S 2 1 0 )。例えば、S 2 1 0 においては、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 a が示す分割歌詞と、この分割歌詞に続く分割歌詞 ( 分割歌詞画像 5 4 b が示す分割歌詞 ) と、が結合される。結合された分割歌詞示す情報 ( 即ち、結合分割歌詞を識別する情報 ) が、主記憶 1 8 等に一時的に保持されることによって、結合分割歌詞画像 5 4 a b が表示されるように表示内容が決定される。

20

## 【 0 1 1 6 】

制御部 1 4 は、現時点以降の基準タイミングの数を減少させる ( S 2 1 1 )。S 2 1 1 においては、S 2 1 0 において結合された結合分割歌詞に対応する操作をすべき基準タイミングを示すように、基準データが更新される。

30

## 【 0 1 1 7 】

一方、基準タイミングの値が「1」であると判定されない場合 ( S 2 0 8 ; N )、制御部 1 4 は、得点を増加させる ( S 2 1 2 )。即ち、この場合、基準タイミングの値が「2」であり、過去に後述する S 2 1 6 が実行されることによって増加された基準タイミングである。S 2 1 2 において増加される得点は、S 2 0 9 において増加される得点と異なってもよい。例えば、S 2 1 2 において増加される得点は、S 2 0 9 において増加される得点よりも少なくてもよい。

## 【 0 1 1 8 】

一方、評価が「MARVELOUS」、「PERFECT」、「GREAT」、又は「GOOD」の何れでもない判定された場合 ( S 2 0 7 ; N )、制御部 1 4 は、S 2 0 6 における評価に使用された基準タイミングの値が「1」であるか否かを判定する ( S 2 1 3 )。

40

## 【 0 1 1 9 】

基準タイミングの値が「1」であると判定された場合 ( S 2 1 3 ; Y )、制御部 1 4 は、得点を減少させる ( S 2 1 4 )。制御部 1 4 は、楽曲の分割歌詞を更に複数に分割させた再分割歌詞を示す再分割歌詞画像が表示されるように、ゲーム画面 5 0 の表示内容を決定する ( S 2 1 5 )。例えば、S 2 1 5 においては、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 a が示す分割歌詞が、更に、複数に分割される。この分割された再分割歌詞を示す情報が、主記憶 1 8 に一時的に保持されることによって、複数の再分割歌詞画像 5 4 a<sub>1</sub>, 5 6 a<sub>2</sub>, 5 6 a<sub>3</sub> が表示されるように表示内容が決定される。

50

## 【 0 1 2 0 】

制御部 1 4 は、基準タイミングの数を増加させる ( S 2 1 6 )。S 2 1 6 においては、複数の再分割歌詞に対応する操作をすべき基準タイミングを示すように、基準データが更新される。

## 【 0 1 2 1 】

基準タイミングの値が「 1 」であると判定されない場合 ( S 2 1 3 ; N )、制御部 1 4 は、得点を減少させる ( S 2 1 7 )。なお、この場合、基準タイミングの値が「 2 」であり、過去に S 2 1 6 が実行されることによって増加された基準タイミングである。S 2 1 7 においては、得点が減少されずに維持されてもよい。

## 【 0 1 2 2 】

制御部 1 4 は、判定期間の終了タイミングが到来したか否かを判定する ( S 2 1 8 )。判定期間の終了タイミングが到来していない場合 ( S 2 1 8 ; N )、制御部 1 4 は、本処理を終了する。つまり、制御部 1 4 は、図 1 1 の S 1 0 3 の処理を実行する。

## 【 0 1 2 3 】

一方、判定期間の終了タイミングが到来した場合 ( S 2 1 8 ; Y )、制御部 1 4 は、操作済みフラグが「 0 」であるか否かを判定する ( S 2 1 9 )。操作済みフラグが「 0 」である場合とは、判定期間内に分割歌詞画像 5 4 がタッチされなかった場合である。

## 【 0 1 2 4 】

操作済みフラグが「 0 」である場合 ( S 2 1 9 ; Y )、制御部 1 4 は、評価を最も低いものに決定する ( S 2 2 0 )。なお、S 2 2 0 の処理が行われた後に、S 2 0 8 ~ S 2 1 2 と同様の処理が実行されるようにしてもよい。そして、制御部 1 4 は、本処理を終了する。つまり、制御部 1 4 は、図 1 1 の S 1 0 3 の処理を実行する。

## 【 0 1 2 5 】

一方、操作済みフラグが「 0 」でない場合 ( S 2 1 9 ; N )、制御部 1 4 は、操作済みフラグを「 0 」に更新する ( S 2 2 1 )。そして、制御部 1 4 は、本処理を終了する。つまり、制御部 1 4 は、図 1 1 の S 1 0 3 の処理を実行する。

## 【 0 1 2 6 】

遊技者による操作 ( 分割歌詞画像 5 4 へのタッチ ) を評価するための処理 ( 図 1 2 及び図 1 3 ) が実行された後、図 1 1 に示すように、制御部 1 4 は、ゲーム画面 5 0 を更新する ( S 1 0 3 )。S 1 0 3 においては、例えば、S 2 1 0 又は S 2 1 5 において決定された表示内容に基づいてゲーム画面 5 0 が更新される。また例えば、S 1 0 3 においては、分割歌詞画像 5 4 を移動させたり、案内対象期間外になった分割歌詞画像 5 4 をゲーム画面 5 0 から消去する。また、新たに案内対象期間内になった歌詞を示す分割歌詞画像 5 4 をゲーム画面 5 0 に表示させる。

## 【 0 1 2 7 】

その後、制御部 1 4 は、得点が所定範囲になったか否かを判定する ( S 1 0 4 )。得点が所定範囲になった場合 ( S 1 0 4 ; Y )、制御部 1 4 は、ゲームオーバー画面を表示し ( S 1 0 7 )、本処理を終了する。

## 【 0 1 2 8 】

一方、得点が所定範囲になっていない場合 ( S 1 0 4 ; N )、制御部 1 4 は、楽曲の再生が終了したか否かを判定する ( S 1 0 5 )。楽曲の再生が終了していない場合 ( S 1 0 5 ; N )、S 1 0 2 の処理が再実行される。一方、楽曲の再生が終了した場合、制御部 1 4 は、ゲーム成績画面を表示し ( S 1 0 6 )、本処理を終了する。

## 【 0 1 2 9 】

以上説明したゲーム装置 1 0 によれば、遊技者の操作の評価結果に基づいて、再分割歌詞画像又は結合分割歌詞画像が表示される。したがって、遊技者は、楽曲の歌詞を見ながら自己の評価結果を容易に把握することができる。

## 【 0 1 3 0 】

なお、本発明は、以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、適宜変更可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 1 】

( 1 ) 例えば、実施形態においては、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞が更に複数に分割される場合を説明したが、評価部 6 6 の評価結果に基づいて分割される分割歌詞は、現時点以降に出力タイミングが訪れる単語により構成される分割歌詞であればよい。

## 【 0 1 3 2 】

例えば、図 2 に示すゲーム画面 5 0 において、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 a ( 即ち、遊技者による音声入力又は操作に対応する分割歌詞画像 5 4 a ) が示す分割歌詞よりも後に出力される分割歌詞が分割されるようにしてもよい。即ち、例えば、分割歌詞画像 5 4 b 若しくは分割歌詞画像 5 4 c が示す分割歌詞、又は、分割歌詞画像 5 4 c が示す分割歌詞の出力タイミング以降に出力される分割歌詞 ( 即ち、ゲーム画面 5 0 に表示されていない歌詞 ) が分割されるようにしてもよい。

10

## 【 0 1 3 3 】

図 1 5 は、変形例 ( 1 ) におけるゲーム画面 5 0 を示す図である。例えば、遊技者が分割歌詞画像 5 4 a をタッチして低い評価を得た場合、分割歌詞画像 5 4 b が示す分割歌詞「Up above the world so high」が、「Up above」と「the world so high」との 2 つの再分割歌詞に分割される。

## 【 0 1 3 4 】

これら 2 つに分割された再分割歌詞の各々を示すように、再分割歌詞画像 5 4 b<sub>1</sub> , 5 4 b<sub>2</sub> が表示される。再分割歌詞画像 5 4 b<sub>1</sub> は、「Up above」を示し、再分割歌詞画像 5 4 b<sub>2</sub> は、「the world so high」を示す。この場合、例えば、分割歌詞画像 5 4 b が、再分割歌詞画像 5 4 b<sub>1</sub> , 5 4 b<sub>2</sub> の 2 つに分裂するように表示制御がなされる。再分割歌詞画像 5 4 b<sub>1</sub> , 5 4 b<sub>2</sub> が表示された場合には、分割歌詞画像 5 4 b は、ゲーム画面 5 0 から消去される。

20

## 【 0 1 3 5 】

変形例 ( 1 ) においては、実施形態と同様に、再分割歌詞画像 5 4 b<sub>1</sub> , 5 4 b<sub>2</sub> が示す再分割歌詞に対応する操作をすべき基準タイミングを示すように、基準データが更新される。図 1 5 に示すゲーム画面 5 0 が表示された場合、例えば、分割歌詞画像 5 4 b<sub>2</sub> が示す「the world so high」の歌い出しの「the」の出力タイミングに対応する基準タイミングが新たに追加される。

30

## 【 0 1 3 6 】

変形例 ( 1 ) のゲーム装置 1 0 によれば、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞が出力される期間よりも後の分割歌詞が分割されて基準タイミングが設定される。実施形態のように、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞が分割して基準タイミングが追加された場合、新たに追加された基準タイミングがすぐに訪れて、遊技者が慌ててしまう可能性がある。そこで、変形例 ( 1 ) のように、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞よりも後の分割歌詞が、更に複数に分割されて基準タイミングが設定されることによって、遊技者を慌てさせずにゲームプレイを行わせることができる。

## 【 0 1 3 7 】

( 2 ) また例えば、実施形態においては、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞が結合される場合を説明したが、評価部 6 6 の評価結果に基づいて結合される分割歌詞は、現時点以降に出力タイミングが訪れる分割歌詞であればよい。例えば、図 2 に示すゲーム画面 5 0 において、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 a が示す分割歌詞よりも後の分割歌詞どうしが結合するようにしてもよい。例えば、分割歌詞画像 5 4 b 若しくは分割歌詞画像 5 4 c が示す分割歌詞、又は、分割歌詞画像 5 4 c が示す分割歌詞の出力タイミング以降に出力される分割歌詞と、当該分割歌詞に続く分割歌詞とが結合されるようにしてもよい。

40

## 【 0 1 3 8 】

図 1 6 は、変形例 ( 2 ) におけるゲーム画面 5 0 を示す図である。例えば、遊技者が分

50

割歌詞画像 5 4 a をタッチして高い評価を得た場合、分割歌詞画像 5 4 b が示す分割歌詞「Up above the world so high」と、続く「Like a diamond in the sky」と、の 2 つの分割歌詞が結合される。

【 0 1 3 9 】

これら 2 つが結合された歌詞を示すように、結合分割歌詞画像 5 4 b c が表示される。この場合、例えば、分割歌詞画像 5 4 b と分割歌詞画像 5 4 c とが結合して、結合分割歌詞画像 5 4 b c が生成するように表示制御がなされる。結合分割歌詞画像 5 4 b c が表示された場合には、分割歌詞画像 5 4 b , 5 4 c は、ゲーム画面 5 0 から消去される。

【 0 1 4 0 】

また、変形例 ( 2 ) においては、例えば、実施形態と同様に、結合分割歌詞に対応する操作をすべき基準タイミングを示すように、基準データが更新される。図 1 6 に示すゲーム画面 5 0 が表示された場合、例えば、分割歌詞画像 5 4 c が示す「Like a diamond in the sky」の歌い出しの「Like」の出力タイミングに対応する基準タイミングが削除されることによって、基準タイミングが減少される。

10

【 0 1 4 1 】

変形例 ( 2 ) によれば、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞が出力される期間よりも後の分割歌詞どうしが結合されて基準タイミングが削除される。実施形態のように、遊技者がタッチした直後の基準タイミングが削除された場合、遊技者が慌ててしまう可能性がある。そこで、変形例 ( 2 ) のように、遊技者がタッチした分割歌詞画像 5 4 が示す分割歌詞よりも後の分割歌詞どうしが結合されて基準タイミングが削除されることによって、遊技者を慌てさせずにゲームプレイを行わせることができる。

20

【 0 1 4 2 】

( 3 ) また、上記実施形態及び変形例においては、遊技者が低い評価を得た場合に分割歌詞が更に分割され、遊技者が高い評価を得た場合に分割歌詞どうしが結合する場合を説明したが、遊技者の評価に基づいて分割歌詞が分割又は結合するようにすればよい。

【 0 1 4 3 】

例えば、遊技者が高い評価を得た場合に分割歌詞が更に分割され、遊技者が低い評価を得た場合に分割歌詞どうしが結合するようにしてもよい。この場合、技量の高い遊技者に、得点を増加させる機会を多く与えることができ、技量の低い遊技者が、ゲームオーバーになる可能性を軽減させることができる。

30

【 0 1 4 4 】

( 4 ) また例えば、評価部 6 6 の評価結果に基づいて、分割歌詞の分割方法又は結合方法が異なるようにしてもよい。例えば、評価部 6 6 の評価結果と分割歌詞の分割方法又は結合方法とが関連付けられてゲームデータ記憶部 6 0 に記憶されるようにしてもよい。

【 0 1 4 5 】

図 1 7 は、遊技者の評価結果と歌詞の分割方法又は結合方法との関連付けを示す図である。図 1 7 の関連付けは、分割後の歌詞の数又は結合させる分割歌詞の数を定義する。例えば、評価部 6 6 の評価結果に関連付けられた分割歌詞の分割方法に基づいて、分割歌詞が分割される。

【 0 1 4 6 】

40

図 1 7 に示すように、例えば、遊技者が「 B O O 」の評価を得た場合には、分割歌詞が 4 つに分割される。また、遊技者が「 A L M O S T 」の評価を得た場合には、分割歌詞が 3 つに分割される。即ち、評価部 6 6 の評価結果が低いほど、分割歌詞が多く分割される。なお、評価部 6 6 の評価結果が高いほど、分割歌詞が多く分割されるようにしてもよい。

【 0 1 4 7 】

また例えば、遊技者が「 M A R V E L O U S 」の評価を得た場合には、3 つの分割歌詞が互いに結合される。また、遊技者が「 P E R F E C T 」の評価を得た場合には、2 つの分割歌詞が互いに結合される。即ち、評価部 6 6 の評価結果が高いほど、多くの分割歌詞が結合される。なお、評価部 6 6 の評価結果が低いほど、多くの分割歌詞が結合されるよ

50

うにしてもよい。

【0148】

また、この場合、基準タイミング増加部68は、評価部66の評価結果に関連付けられた方法に基づいて、基準データが示す現時点以降の前記基準タイミングの数を増加させることになる。同様に、基準タイミング減少部70は、評価部66の評価結果に関連付けられた方法に基づいて、基準データが示す現時点以降の基準タイミングの数を減少させることになる。

【0149】

変形例(4)によれば、評価部66の評価結果に基づいて歌詞の分割方法又は結合方法を異ならしめることができる。したがって、遊技者は、例えば、歌詞がいくつに分割されたか、又は、いくつの歌詞が結合されたかを見ることによって、自己の評価結果を容易に把握することができる。

10

【0150】

なお、遊技者の評価内容と歌詞の分割方法又は結合方法の関連付けは、図17に示す例に限られない。他にも例えば、遊技者の評価内容に対応付けて、歌詞を分割又は結合すべき時点に関する情報が記憶されていてもよい。

【0151】

例えば、遊技者が「BOO」の評価を得た場合には、当該評価の際にタッチされた分割歌詞画像54が示す分割歌詞が分割し、遊技者が「ALMOST」の評価を得た場合には、当該評価の際にタッチされた分割歌詞画像54の次にタッチすべき分割歌詞画像54が示す分割歌詞が分割するようにしてもよい。

20

【0152】

また例えば、遊技者が「BOO」の評価を得た場合には、現時点の直後(第1時間後、例えば、現時点の1/8小節後)の分割歌詞が分割されるようにし、遊技者が「ALMOST」の評価を得た場合には、現時点の少し後(第1時間よりも長い第2時間後、例えば、現時点の1/2小節後)の分割歌詞が分割されるようにしてもよい。

【0153】

例えば、遊技者が「MARVELOUS」の評価を得た場合には、当該評価の際にタッチされた分割歌詞画像54が示す分割歌詞と当該分割歌詞に続く分割歌詞とが結合し、遊技者が「PERFECT」の評価を得た場合には、当該評価の際にタッチされた分割歌詞画像54の次にタッチすべき分割歌詞画像54が示す分割歌詞と当該分割歌詞に続く分割歌詞とが結合するようにしてもよい。

30

【0154】

また例えば、遊技者が「MARVELOUS」の評価を得た場合には、現時点の直後(第1時間後、例えば、現時点の1/8小節後)の分割歌詞と当該分割歌詞に続く分割歌詞とが結合されるようにし、遊技者が「PERFECT」の評価を得た場合には、現時点の少し後(第1時間よりも長い第2時間後、例えば、現時点の1/2小節後)の分割歌詞と当該分割歌詞に続く分割歌詞とが結合されるようにしてもよい。

【0155】

(5)また例えば、分割歌詞画像54の表示形態は、上記実施形態及び変形例の例に限られない。分割歌詞画像54は、例えば、以下に一例を説明する種々の表示形態で表示させるようにしてもよい。

40

【0156】

例えば、ゲームに難易度が設定されている場合、難易度毎に、分割歌詞画像54の表示形態が異なってもよい。難易度は、ゲームをクリアすることの困難性を示す指標である。

【0157】

図18は、変形例(5)におけるゲーム画面50を示す図である。例えば、比較的高い難易度が設定されている場合、比較的低い難易度が設定されている場合よりも、分割歌詞が細かく区切られていてもよい。図18に示すように、分割歌詞画像54は細切れになっ

50

て表示される。

【0158】

また例えば、図18に示す場合、「How」の分割歌詞の歌い出しのタイミングに基準タイミングが設定されており、「I」「wonder」「what」「you」「are」のそれぞれには、基準タイミングが設定されていなくてもよい。この場合、遊技者が高い評価を得ることによって、これらの分割歌詞が結合する。即ち、遊技者は、歌詞が見やすくなる。

【0159】

また、高い難易度が設定されている場合、これら複数の分割歌詞画像54の互いの距離が、所定距離以上になるようにしてもよい。また、歌われる順番に分割歌詞画像54が並ぶのではなく、図18に示すように、細切れになっている分割歌詞画像54が、ゲーム画面50内に散らばるように表示されてもよい。

10

【0160】

他にも例えば、ゲーム画面50には、楽曲の歌詞ではない文字列を示す画像が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技者が当該画像をタッチした場合、低い評価が与えられるようにしてもよい。また例えば、分割歌詞画像54は、回転しながら移動したり、遊技者の得点に応じて移動速度が変化するようにしてもよい。

【0161】

(6)また、遊技者の操作が、分割歌詞画像54をタッチすることである場合を説明したが、遊技者の操作は、他の操作であってもよい。例えば、操作キー部36を押下することが、操作に相当するようにしてもよい。

20

【0162】

他にも例えば、分割歌詞画像54に対応する分割歌詞の歌い始めから歌い終わりまでの期間、遊技者に当該分割歌詞画像54をタッチさせ続けることが、操作に相当するようにしてもよい。また例えば、分割歌詞画像54に対応付けられた回数だけ、遊技者に当該分割歌詞画像54をタッチさせることが、操作に相当するようにしてもよい。即ち例えば、分割歌詞画像54が示す分割歌詞の発音数(又は単語数)だけ、遊技者に当該分割歌詞画像54をタッチさせるようにしてもよい。

【0163】

(7)また例えば、ゲーム装置10に含まれるタッチパネル24は1つでなくてもよい。ゲーム装置10には、複数のタッチパネルが備えられていてもよく、複数のタッチパネルの所定位置をタッチすることが、操作に相当するようにしてもよい。例えば、ゲーム装置10の筐体の表裏にタッチパネル24が設けられていてもよい。

30

【0164】

図19は、変形例(7)におけるゲーム装置10の外観を示す模式図である。図19に示すように、ゲーム装置10の筐体の表裏に1つずつタッチパネルが備えられていてもよい。これら2つのタッチパネルを、それぞれ表面タッチパネル24a及び裏面タッチパネル24bという。表面タッチパネル24a及び裏面タッチパネル24bの構成は、実施形態において説明したタッチパネル24と同様の構成であるので、説明を省略する。

【0165】

例えば、遊技者は、表示部22に重畳して備えられる表面タッチパネル24a(即ち、ゲーム装置10の表面に備えられるタッチパネル)をタッチしたり、表面タッチパネル24aに対向して備えられる裏面タッチパネル24b(即ち、ゲーム装置10の裏面に備えられるタッチパネル)をタッチすることによって、操作を行う。

40

【0166】

例えば、ゲームデータ記憶部60に、基準タイミングと、当該基準タイミングにおいてタッチすべきタッチパネル24と、が対応づけられて記憶されていてもよい。評価部66は、基準タイミングが訪れた場合、複数のタッチパネル24のうち、当該基準タイミングに関連付けられたタッチパネル24の所定位置がタッチされたか否か、に基づいて遊技者の操作を評価する。

【0167】

50

遊技者が、複数のタッチパネル24のうちどのタッチパネル24をタッチすべきか、は分割歌詞画像54の表示形態によって、遊技者に案内されるようにしてもよい。例えば、ゲーム画面50に表示された分割歌詞画像54の分割歌詞が反転文字で表示されている場合、評価部66は、タッチパネル24bの領域のうち、この分割歌詞画像54に対応する位置を、遊技者がタッチしているか否かを判定するようにしてもよい。この場合、例えば、分割歌詞画像54が示す分割歌詞の歌いだしにおいて、タッチパネル24bの領域のうち、分割歌詞画像54の表示位置に基づいて定まる位置（例えば、分割歌詞画像54の表示位置に対向する位置）を、タッチしているか否かが判定される。

【0168】

また例えば、キャラクタ52の前を通過する分割歌詞画像54をタッチパネル24aでタッチさせるようにし、キャラクタ52の後ろを通過する分割歌詞画像54をタッチパネル24bでタッチさせるようにしてもよい。この場合、例えば、ゲーム画面50に、3次元ゲーム空間（図示せず）に配置されたオブジェクトを所与の視点から見た画像に表示される。3次元ゲーム空間には、キャラクタ52を示すキャラクタオブジェクトと、分割歌詞画像54に対応する歌詞オブジェクトと、が配置される。

10

【0169】

歌詞オブジェクトがキャラクタオブジェクトの前（視点側）を通過する場合、分割歌詞画像54をタッチパネル24aでタッチさせ、歌詞オブジェクトがキャラクタオブジェクトの後ろ（視点の反対側）を通過する場合、当該分割歌詞画像54をタッチパネル24bでタッチさせるようにしてもよい。

20

【0170】

また例えば、基準タイミングが訪れた場合に、分割歌詞画像54を表裏のタッチパネル24a、24bで挟むようにタッチさせることが、操作に相当するようにしてもよい。即ち、基準タイミングが訪れた場合に、複数のタッチパネル24の各々の所定位置をタッチすることが操作に相当するようにしてもよい。

【0171】

(8)また例えば、遊技者により音声入力が行われる場合も、実施形態及び変形例と同様の処理が実行される。この場合、上記説明した「操作」を「音声入力」に読み替えることによって、実施形態及び変形例と同様の処置が実行される。即ち、音声入力部42が遊技者の音声を検出したタイミングが検出タイミングとなり、この検出タイミングと基準タイミングとが比較されることによって、遊技者による音声入力の評価が行われる。

30

【0172】

また、遊技者により音声入力が行われる場合、公知の音声認識処理が実行されることによって、遊技者が歌った歌詞と、歌詞データが示す歌詞と、が比較されるようにしてもよい。歌詞データが示す歌詞を遊技者が歌っていない場合、低い評価が与えられるようにしてもよい。この場合、基準データが示す評価基準は、楽曲の歌詞の音程を示すデータとなる。評価部66は、基準タイミングが訪れる場合、入力検出部64により検出された音声の音程と、基準データが示す音程と、が比較されることによって評価を行う。

【0173】

(9)また例えば、遊技者の点数が基準値以下である場合には、基準タイミング増加部68の処理の実行を制限するようにしてもよい。即ち、ゲームオーバーが近いような状況においては、遊技者がゲームオーバーになってしまうことを防止すべく、基準タイミングが増加されないようにしてもよい。また、分割歌詞画像54が示す分割歌詞が分割又は結合された場合、必ずしも、基準タイミングは増減しなくてもよい。

40

【0174】

(10)また、実施形態においては、基準データの値が変更されることによって、基準データが変更される場合を説明したが、基準データの変更方法は、実施形態の例に限られない。例えば、ゲーム製作者が予め用意した基準データと、評価部66の評価結果に基づいて値が変化する基準データと、の2種類のデータが用いられてもよい。この場合、前者の基準データは、評価部66の評価結果に基づいて値が変更されず、後者の基準データが

50

、評価部 66 の評価結果に基づいて値が変更される。

【0175】

(11) また例えば、本発明は、実施形態や変形例において説明したゲーム以外の遊戯にも適用することができる。本発明は、遊技者が楽曲に合わせて音声入力又は操作を行う遊戯に適用することができる。例えば、本発明は、ゲーム以外にもカラオケにも適用することができる。この場合、実施形態において説明した分割歌詞画像 54 が示す歌詞は、例えば、カラオケの字幕に相当する。

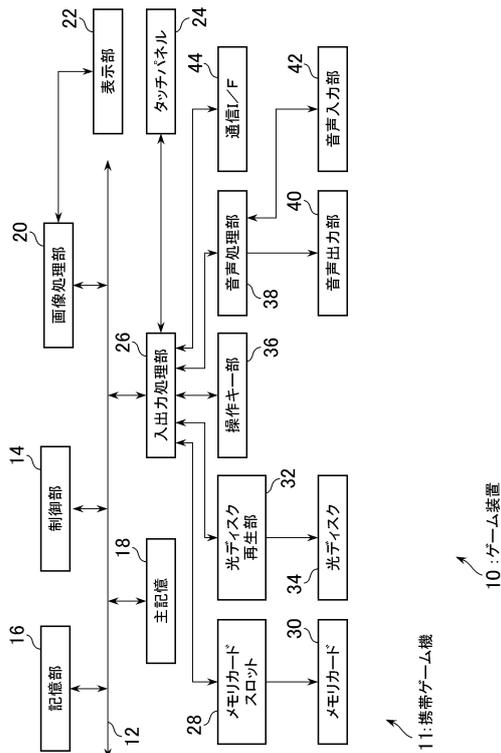
【符号の説明】

【0176】

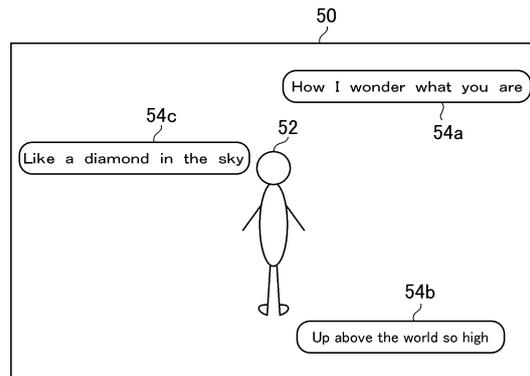
10 ゲーム装置、11 携帯ゲーム機、12 バス、14 制御部、16 記憶部、18 主記憶、20 画像処理部、22 表示部、24 タッチパネル、26 入出力処理部、28 メモリカードスロット、30 メモリカード、32 光ディスク再生部、34 光ディスク、36 操作キー部、38 音声処理部、40 音声出力部、42 音声入力部、44 通信I/F、50 ゲーム画面、52 キャラクタ、54 分割歌詞画像、60 ゲームデータ記憶部、62 表示制御部、64 入力検出部、66 評価部、68 基準タイミング増加部、70 基準タイミング減少部。

10

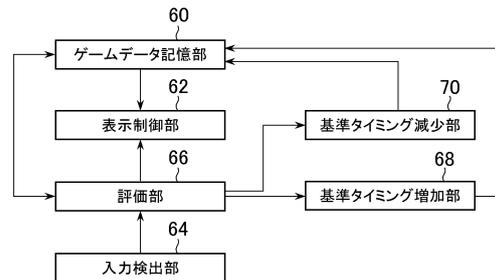
【図1】



【図2】



【図3】



【 図 4 】

オリジナル楽曲データ
歌詞データ
基準データ

【 図 5 】

	歌詞データ	基準データ
	{	{
$t_0$	How	1
	I	0
	wonder	0
	what	0
	you	0
	are	0
	-	0
	-	0
$t_1$	Up	1
	above	0
	the	0
	world	0
	so	0
	high	0
	-	0
	-	0
$t_2$	Like	1
	a	0
	}	}

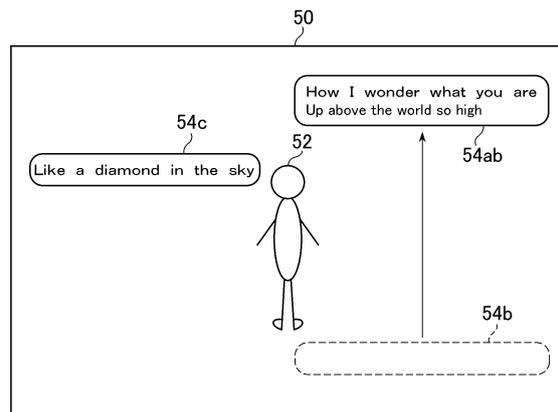
1小節

$t$

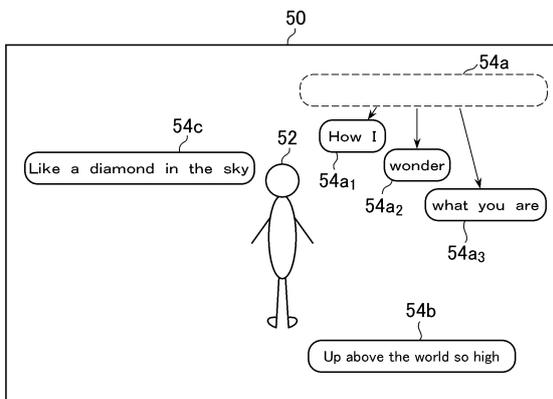
【 図 6 】

ずれ時間 ( $\Delta T$ )	評価
$0 \leq  \Delta T  < T1$	MARVELOUS
$T1 \leq  \Delta T  < T2$	PERFECT
$T2 \leq  \Delta T  < T3$	GREAT
$T3 \leq  \Delta T  < T4$	GOOD
$T4 \leq  \Delta T  < T5$	ALMOST
$T5 \leq  \Delta T $	BOO

【 図 8 】



【 図 7 】



【図9】

	歌詞データ	基準タイミングデータ
	{	{
t <sub>0</sub>	How	1
	I	0
t <sub>01</sub>	wonder	2
t <sub>02</sub>	what	2
	you	0
	are	0
	-	0
	-	0
t <sub>1</sub>	Up	1
	above	0
	the	0
	world	0
	so	0
	high	0
	-	0
	-	0
t <sub>2</sub>	Like	1
	a	0
	}	}

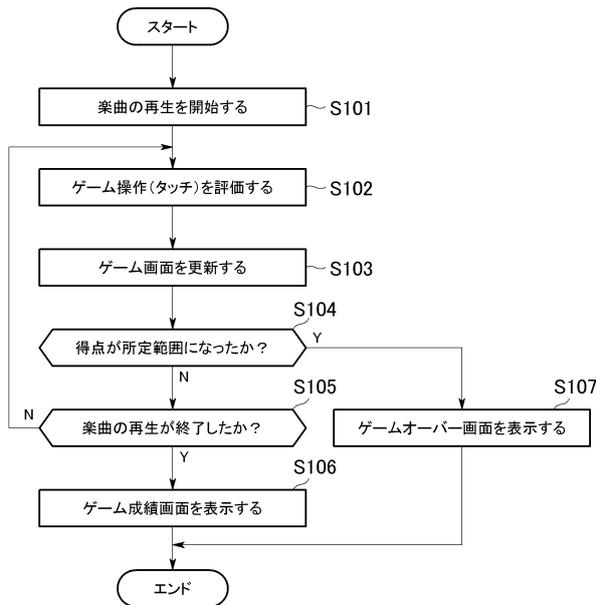
1小節

【図10】

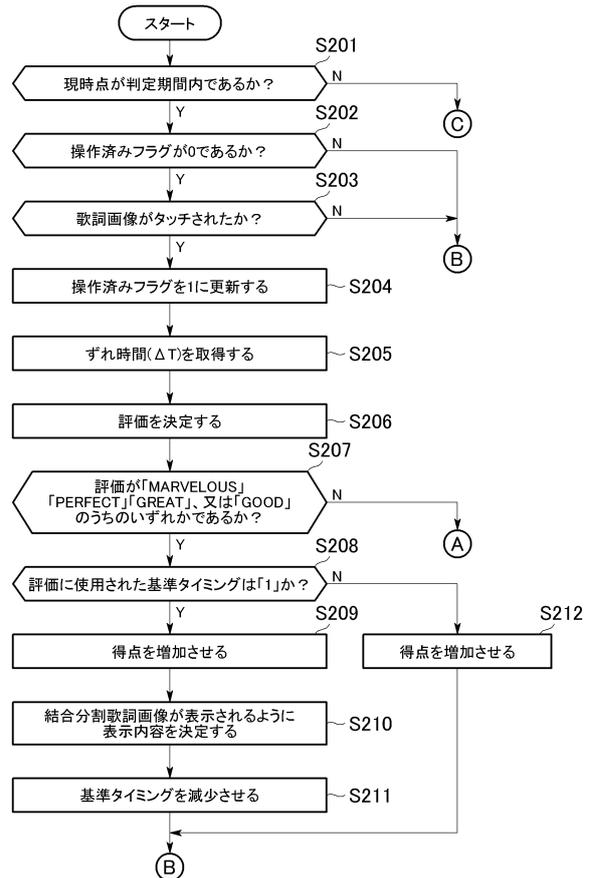
	歌詞データ	基準タイミングデータ
	{	{
t <sub>0</sub>	How	1
	I	0
	wonder	0
	what	0
	you	0
	are	0
	-	0
	-	0
t <sub>1</sub>	Up	0
	above	0
	the	0
	world	0
	so	0
	high	0
	-	0
	-	0
t <sub>2</sub>	Like	1
	a	0
	}	}

1小節

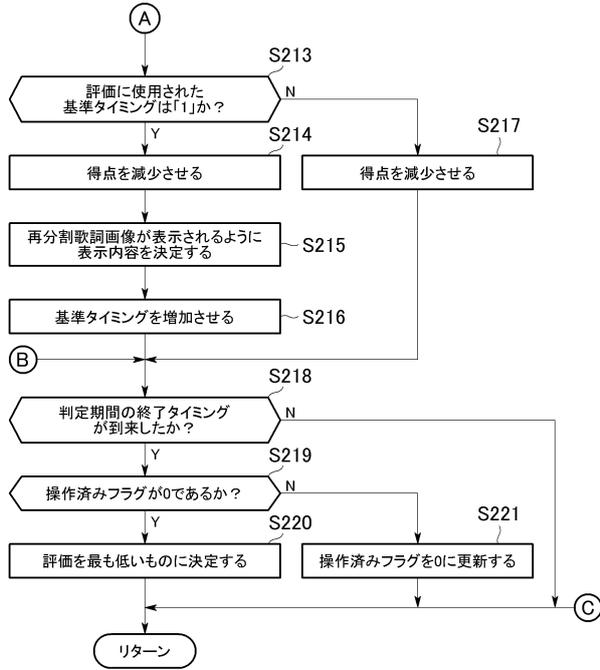
【図11】



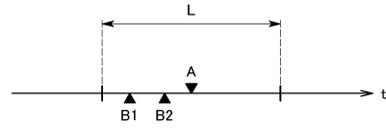
【図12】



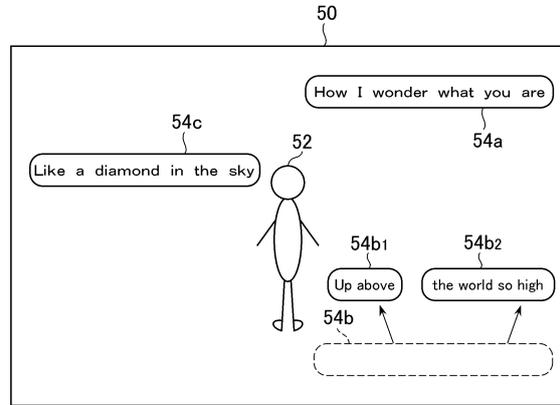
【図13】



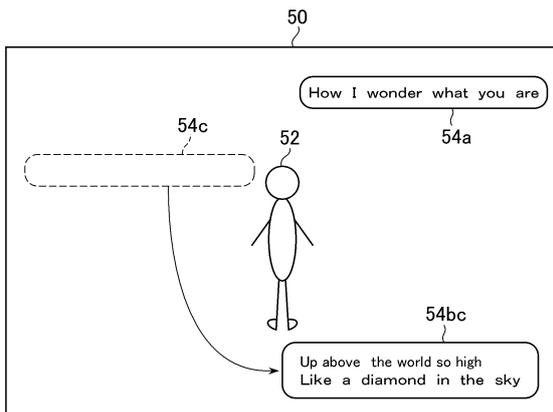
【図14】



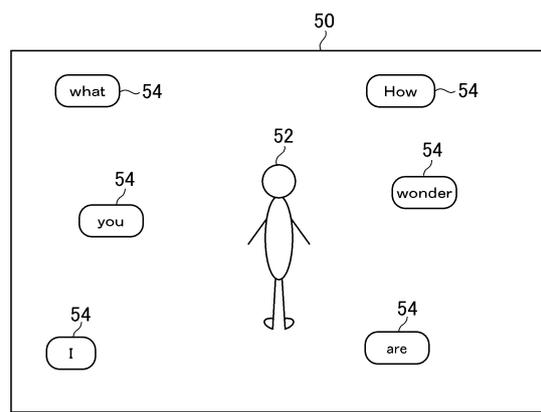
【図15】



【図16】



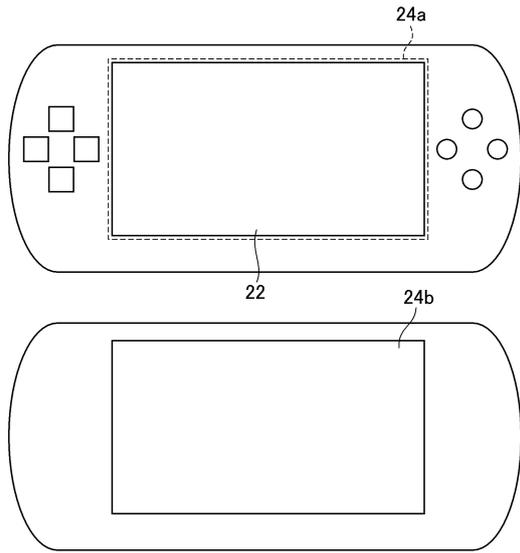
【図18】



【図17】

評価結果	分割方法又は結合方法
MARVELOUS	3つの分割歌詞が結合
PERFECT	2つの分割歌詞が結合
GREAT	分割及び結合をしない
GOOD	分割及び結合をしない
ALMOST	分割歌詞を3つに分割
BOO	分割歌詞を4つに分割

【 図 19 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-148687(JP,A)  
特開2002-066127(JP,A)  
特開2010-057790(JP,A)  
特開2006-192157(JP,A)  
特開2010-088684(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98