

【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 17 年 7 月 28 日 (2005.7.28)

【公開番号】 特開 2003-181136 (P2003-181136A)
【公開日】 平成 15 年 7 月 2 日 (2003.7.2)
【出願番号】 特願 2001-381950 (P2001-381950)
【国際特許分類第 7 版】
A 6 3 F 13/00
【F I】
A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】
【提出日】 平成 16 年 12 月 13 日 (2004.12.13)
【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】

複数のコンピュータがゲーム情報および音声データを互いに通信しあうことで実行される共通のネットワークゲームに登場するプレイヤーのキャラクターが発する音声を制御する音声制御方法において、

プレイヤーの操作により、キャラクターの容姿を決定するステップと、
マイクから入力される音声を第 1 の音声データに変換するステップと、
前記第 1 の音声データの声質を、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報に基づいて変更し、第 2 の音声データに変換するステップと、

前記第 2 の音声データを前記キャラクターの音声として出力するステップとを備えることを特徴とする音声制御方法。

【請求項 2】

請求項 1 において、
前記第 2 の音声データに変換するステップは、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報に基づいて、前記第 1 の音声データの周波数特性を変化させることを特徴とする音声制御方法。

【請求項 3】

請求項 2 において、
前記第 2 の音声データに変換するステップは、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報と前記プレイヤーの属性情報との関係に基づいて、前記第 1 の音声データの周波数特性についての变化値を求めることを特徴とする音声制御方法。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、
前記属性情報は、性別、年齢、身長、体重の少なくとも一つを有することを特徴とする音声制御方法。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、
前記属性情報は、プレイヤーがキャラクターの種類又は形状を選択した際に生成されることを特徴とする音声制御方法。

【請求項 6】

複数のコンピュータがゲーム情報および音声データを互いに通信しあうことで実行され

る共通のネットワークゲームに登場するプレイヤーのキャラクターが発する音声を制御するコンピュータプログラムにおいて、

プレイヤーの操作により、キャラクターの容姿を決定する処理と、

マイクから入力される音声を第1の音声データに変換する処理と、

前記第1の音声データの声質を、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報に基づいて変更し、第2の音声データに変換する処理と、

前記第2の音声データを前記キャラクターの音声として出力する処理とを備えることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項7】

請求項6において、

前記第2の音声データに変換する処理は、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報に基づいて、前記第1の音声データの周波数特性を変化させることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項8】

請求項7において、

前記第2の音声データに変換する処理は、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報と前記プレイヤーの属性情報との関係に基づいて、前記第1の音声データの周波数特性についての変化値を求めることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項9】

請求項6乃至8のいずれかにおいて、

前記属性情報は、性別、年齢、身長、体重の少なくとも一つを有することを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項10】

請求項6乃至9のいずれかにおいて、

前記属性情報は、プレイヤーがキャラクターの種類又は形状を選択した際に生成されることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項11】

請求項6乃至10のいずれかのコンピュータプログラムを格納する記録媒体。

【請求項12】

複数のコンピュータ装置がゲーム情報および音声データを互いに通信しあうことで実行される共通のネットワークゲームにおける前記複数のコンピュータ装置それぞれであって、前記ネットワークゲームに登場するプレイヤーのキャラクターが発する音声を制御するコンピュータ装置において、

プレイヤーの操作により、キャラクターの容姿を決定する手段と、

マイクから入力される音声を第1の音声データに変換する手段と、

前記第1の音声データの声質を、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報に基づいて変更し、第2の音声データに変換する手段と、

前記第2の音声データを前記キャラクターの音声として出力する手段とを備えることを特徴とするコンピュータ装置。

【請求項13】

請求項12において、

前記第2の音声データに変換する手段は、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報に基づいて、前記第1の音声データの周波数特性を変化させることを特徴とするコンピュータ装置。

【請求項14】

請求項13において、

前記第2の音声データに変換する手段は、前記キャラクターの容姿に応じた属性情報と前記プレイヤーの属性情報との関係に基づいて、前記第1の音声データの周波数特性についての変化値を求めることを特徴とするコンピュータ装置。

【請求項15】

請求項 1 2 乃至 1 4 のいずれかにおいて、

前記属性情報は、性別、年齢、身長、体重の少なくとも一つを有することを特徴とするコンピュータ装置。

【請求項 1 6】

請求項 1 2 乃至 1 5 のいずれかにおいて、

前記属性情報は、プレイヤーがキャラクタの種類又は形状を選択した際に生成されることを特徴とするコンピュータ装置。