

【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 3 月 23 日 (2006.3.23)

【公開番号】特開 2000-153057 (P2000-153057A)

【公開日】平成 12 年 6 月 6 日 (2000.6.6)

【出願番号】特願 平 10-344881

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 11 月 16 日 (2005.11.16)

【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】 プレーヤがゲームプレイを行うためのゲーム装置であって、

プレーヤの操作により移動体をオブジェクト空間内で移動させるための処理を行う移動体演算手段と、

オブジェクト空間内の所与の視点において見える画像を生成するための処理を行う画像生成手段と、

移動体の走行音を含むゲーム音を生成するための処理を行う音生成手段と、

移動体のコーナリング時において、移動体の走行音を、移動体の減速時の走行音を擬似的に表す疑似減速音に設定するための処理を行う走行音設定手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 において、

前記走行音設定手段は、

プレーヤのコーナリング操作を検出して、移動体の走行音を前記疑似減速音に設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 2 において、

前記走行音設定手段は、

プレーヤのコーナリング操作量に応じて、移動体の走行音を段階的に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 1 において、

前記走行音設定手段は、

移動体のコーナー進入を検出して、移動体の走行音を前記疑似減速音に設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記走行音設定手段は、

移動体の走行音の音量を小さくする処理、走行音のピッチを低くする処理、及び走行音の音色をパーシャル・スロット時の音色にする処理の少なくとも 1 つを行うことで、移動体の走行音を前記疑似減速音に設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記走行音設定手段は、

移動体の走行音が複数の音源により生成されている場合において、該複数の音源の少なくとも 1 つの音源の音量を小さくすることで、移動体の走行音を前記疑似減速音に設定す

ることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 6 において、

前記音量を小さくする音源が、移動体の高速走行時の走行音を表す音源であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 コンピュータにより情報の読み取りが可能であり、プレーヤがゲームプレイを行うための情報記憶媒体であって、

プレーヤの操作により移動体をオブジェクト空間内で移動させるための処理を行う移動体演算手段と、

オブジェクト空間内の所与の視点において見える画像を生成するための処理を行う画像生成手段と、

移動体の走行音を含むゲーム音を生成するための処理を行う音生成手段と、

移動体のコーナリング時において、移動体の走行音を、移動体の減速時の走行音を擬似的に表す疑似減速音に設定するための処理を行う走行音設定手段として、

コンピュータを機能させるプログラムを記憶した情報記憶媒体。