

【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。