

【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6日 (2010.5.6)

【公開番号】特開2007-307175(P2007-307175A)

【公開日】平成19年11月29日 (2007.11.29)

【年通号数】公開・登録公報2007-046

【出願番号】特願2006-139593(P2006-139593)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/02 (2006.01)

A 6 3 F 13/04 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/02 Z

A 6 3 F 9/02 D

A 6 3 F 13/04

A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】

【提出日】平成22年3月19日 (2010.3.19)

【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】

プレイヤーの操作を受け付けて操作信号を発生する工程と、
 上記操作信号に応じて、少なくとも 2 種以上の射撃音の音声データから一の音声データをランダムに決定する工程と、
決定した上記一の音声データに基づく射撃音の発生タイミングを変更する工程と
 を備えたことを特徴とする射撃音制御方法。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の射撃音制御方法において、
上記射撃音の発生タイミングを変更する工程は、ランダムな周期で所定量だけ早めもしくは遅らすように射撃音を発生するタイミングの変更を行う
 ことを特徴とする射撃音制御方法。

【請求項 3】

プレイヤーの操作を受け付けて操作信号を発生する操作入力部と、
複数の音声データが記憶された音声データ記憶部と、
音声出力タイミング情報が記憶された情報記憶部と、
 乱数を発生する乱数発生部と、
上記操作信号に基づいて、少なくとも 2 種以上の射撃音の音声データから一の音声データをランダムに決定し、決定した上記一の音声データに基づく射撃音の発生タイミングを変更して射撃音の制御を行う音声制御部と
 を備えたことを特徴とする射撃音制御装置。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の射撃音制御方法をコンピュータに実行させる射撃音制御プログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0008
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0008】

上記の課題を解決するため、本発明にあっては、請求項1に記載されるように、プレイヤーの操作を受け付けて操作信号を発生する工程と、上記操作信号に応じて、少なくとも2種以上の射撃音の音声データから一の音声データをランダムに決定する工程と、決定した上記一の音声データに基づく射撃音の発生タイミングを変更する工程とを備える射撃音制御方法を要旨としている。

【手続補正3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0009
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0010
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0011
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0011】

また、請求項2に記載されるように、請求項1に記載の射撃音制御方法において、上記射撃音の発生タイミングを変更する工程は、ランダムな周期で所定量だけ早めもしくは遅らすように射撃音を発生するタイミングの変更を行うようにすることができる。

【手続補正6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0012
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0012】

また、請求項3に記載されるように、プレイヤーの操作を受け付けて操作信号を発生する操作入力部と、複数の音声データが記憶された音声データ記憶部と、音声出力タイミング情報が記憶された情報記憶部と、乱数を発生する乱数発生部と、上記操作信号に基づいて、少なくとも2種以上の射撃音の音声データから一の音声データをランダムに決定し、決定した上記一の音声データに基づく射撃音の発生タイミングを変更して射撃音の制御を行う音声制御部とを備える射撃音制御装置として構成することができる。

【手続補正7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0013
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0013】

また、請求項 4 に記載されるように、請求項 1 に記載の射撃音制御方法をコンピュータに実行させる射撃音制御プログラムとして構成することができる。