

【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 6 部門第 2 区分

【発行日】平成20年3月6日(2008.3.6)

【公開番号】特開2002-215151(P2002-215151A)

【公開日】平成14年7月31日(2002.7.31)

【出願番号】特願2001-12637(P2001-12637)

【国際特許分類】

G 1 0 H 1/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【 F I 】

G 1 0 H 1/00 1 0 2 Z

A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】

【提出日】平成20年1月22日(2008.1.22)

【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】

仮想空間内の移動ブロックと堆積ブロックとを含むゲーム画像がゲーム画面として表示される表示画面と、

前記仮想空間内で前記移動ブロックを移動又は回転制御するための操作入力を受け付けるコントローラと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに音響出力されるメロディの発音タイミングが発音処理単位を基準として定められている伴奏データを記憶するメモリと、

伴奏及びメロディを出力するスピーカと、

前記表示画面、前記コントローラ、前記メモリ及び前記スピーカを制御するCPUと、

を備えるコンピュータにゲーム処理を実行させるためのゲームプログラムであって、

前記CPUに、

前記メモリから前記伴奏データを読み出し、前記伴奏データに基づいて伴奏を再生し、前記スピーカから前記伴奏を出力するステップと、

前記コントローラを介して、前記移動ブロックを右移動させる旨の操作入力、前記移動ブロックを左移動させる旨の操作入力、前記移動ブロックを回転させる旨の操作入力のうち何れかを受け付けるステップと、

前記操作入力に基づき、前記移動ブロックを、右移動、左移動、又は回転制御するステップと、

前記移動ブロックを落下制御するステップと、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとを含むゲーム画像を前記表示画面に表示するステップと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに得点を加算するステップと、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点における伴奏に基づいてメロディを生成するステップと、

前記メロディの発音タイミングを、前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点から直近の発音処理単位に合わせるステップと、

前記発音タイミングが合わされたメロディを前記スピーカに出力するステップと、
を実行させるためのゲームプログラム。

【請求項2】

仮想空間内の移動ブロックと堆積ブロックとを含むゲーム画像がゲーム画面として表示
される表示画面と、

前記仮想空間内で前記移動ブロックを移動又は回転制御するための操作入力を受け付け
るコントローラと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに音響出力さ
れる音響の発音タイミングが発音処理単位を基準として定められている楽曲データを記憶
するメモリと、

楽曲及び音響を出力するスピーカと、

前記表示画面、前記コントローラ、前記メモリ及び前記スピーカを制御するCPUと、
を備えるコンピュータにゲーム処理を実行させるためのゲームプログラムであって、

前記CPUに、

前記メモリから前記楽曲データを読み出し、前記楽曲データに基づいて楽曲を再生し、
前記スピーカから前記楽曲を出力するステップと、

前記コントローラを介して、前記移動ブロックを移動又は回転させる旨の操作入力を受
け付けるステップと、

前記操作入力に基づき、前記移動ブロックを、移動又は回転制御するステップと、

前記移動ブロックを落下制御するステップと、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとを含むゲーム画像を前記表示画面に表示するス
テップと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに得点を加算
するステップと、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点における楽曲に基づいて音響を
生成するステップと、

前記音響の発音タイミングを、前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点
から直近の発音処理単位に合わせるステップと、

前記発音タイミングが合わされた音響を前記スピーカに出力するステップと、
を実行させるためのゲームプログラム。

【請求項3】

仮想空間内の移動体を含むゲーム画像がゲーム画面として表示される表示画面と、

前記仮想空間内で前記移動体を移動制御するための操作入力を受け付ける操作手段と、

発音要因が成立したときに音響出力される音響の発音タイミングが発音処理単位を基準
として定められている楽曲データを記憶する記憶手段と、

楽曲及び音響を出力するスピーカと、

前記表示画面、前記操作手段、前記記憶手段及び前記スピーカを制御する制御手段と、
を備えるゲーム装置にゲーム処理を実行させるためのゲームプログラムであって、

前記制御手段に、

前記記憶手段から前記楽曲データを読み出し、前記楽曲データに基づいて楽曲を再生し
、前記楽曲を前記スピーカから出力するステップと、

前記操作手段を介して前記移動体を制御するための操作入力を受け付けるステップと、

前記操作入力に基づき前記移動体を制御するステップと、

前記制御された移動体を含むゲーム画像を前記表示画面に表示するステップと、

前記移動体の制御に応じて発音要因が成立したか否かを判定するステップと、

前記発音要因が成立した時点に音響を生成するステップと、

前記音響の発音タイミングを、前記発音要因が成立した時点から直近の発音処理単位に
合わせるステップと、

前記発音タイミングが合わされた音響を前記スピーカに出力するステップと、
を実行させるためのゲームプログラム。

【請求項 4】

仮想空間内の移動ブロックと堆積ブロックとを含むゲーム画像がゲーム画面として表示される表示画面と、

前記仮想空間内で前記移動ブロックを移動又は回転制御するための操作入力を受け付けるコントローラと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに音響出力されるメロディの発音タイミングが発音処理単位を基準として定められている伴奏データを記憶するメモリと、

伴奏及びメロディを出力するスピーカと、

前記表示画面、前記コントローラ、前記メモリ及び前記スピーカを制御するCPUと、を備えるゲーム装置であって、

前記CPUは、

前記メモリから前記伴奏データを読み出し、前記伴奏データに基づいて伴奏を再生し、前記スピーカから前記伴奏を出力させる手段と、

前記コントローラを介して、前記移動ブロックを右移動させる旨の操作入力、前記移動ブロックを左移動させる旨の操作入力、前記移動ブロックを回転させる旨の操作入力のうち何れかを受け付ける手段と、

前記操作入力に基づき、前記移動ブロックを、右移動、左移動、又は回転制御する手段と、

前記移動ブロックを落下制御する手段と、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとを含むゲーム画像を前記表示画面に表示させる手段と、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに得点を加算する手段と、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点における伴奏に基づいてメロディを生成する手段と、

前記メロディの発音タイミングを、前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点から直近の発音処理単位に合わせる手段と、

前記発音タイミングが合わされたメロディを前記スピーカに出力させる手段と、を備えるゲーム装置。

【請求項 5】

CPUに、

仮想空間内の移動ブロックと堆積ブロックとを含むゲーム画像をゲーム画面として表示画面に表示するステップと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックを移動又は回転制御するための操作入力を、コントローラを介して受け付けるステップと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに音響出力されるメロディの発音タイミングが発音処理単位を基準として定められている伴奏データを記憶するメモリから前記伴奏データを読み出して、伴奏を再生し、スピーカから前記伴奏を出力するステップと、

前記コントローラを介して、前記移動ブロックを右移動させる旨の操作入力、前記移動ブロックを左移動させる旨の操作入力、前記移動ブロックを回転させる旨の操作入力のうち何れかを受け付けるステップと、

前記操作入力に基づき、前記移動ブロックを、右移動、左移動、又は回転制御するステップと、

前記移動ブロックを落下制御するステップと、

前記制御される移動ブロックと、前記堆積ブロックとを含むゲーム画像を前記表示画面に表示するステップと、

前記仮想空間内で前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合したときに得点を加算するステップと、

前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点における伴奏に基づいてメロディを生成するステップと、

前記メロディの発音タイミングを、前記移動ブロックと前記堆積ブロックとが整合した時点から直近の発音処理単位に合わせるステップと、

前記発音タイミングが合わされたメロディを前記スピーカに出力するステップと、
を実行させるメロディ出力方法。

【請求項 6】

請求項 1 乃至請求項 3 のうち何れか 1 項に記載のゲームプログラムを記録するコンピュータ読み取り可能な記録媒体。