

【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】令和 5 年 1 月 24 日(2023.1.24)

【公開番号】特開 2020-131020(P2020-131020A)

【公開日】令和 2 年 8 月 31 日(2020.8.31)

【年通号数】公開・登録公報 2020-035

【出願番号】特願 2020-6622(P2020-6622)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/44(2014.01)

10

A 6 3 F 13/428(2014.01)

A 6 3 F 13/814(2014.01)

A 6 3 F 13/213(2014.01)

A 6 3 F 13/655(2014.01)

A 6 3 F 13/533(2014.01)

G 0 6 F 3/01(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/44

A 6 3 F 13/428

A 6 3 F 13/814

20

A 6 3 F 13/213

A 6 3 F 13/655

A 6 3 F 13/533

G 0 6 F 3/01 5 7 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 16 日(2023.1.16)

【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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータシステムが実行するコンピュータプログラムであって、

当該コンピュータプログラムは、

前記コンピュータシステムの少なくとも 1 つのプロセッサに、ゲーム開始要求に応じて音楽を設定させ、

前記少なくとも 1 つのプロセッサに、顔アクションによるフェイスプレイ方式によって前記音楽を利用したリズムゲームを提供させる、

40

コンピュータプログラム。

【請求項 2】

前記顔アクションは、顔方向と、顔表情とを含む、

請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記提供させることは、

フェイスプレイのために顔アクションを指示するキューを生成して提供させることを含む、

請求項 1 又は 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

50

前記提供させることは、

カメラに入力されるユーザの顔映像で構成されたゲーム画面上に、顔アクションを指示するキューを表示させることを含む、

請求項 1 又は 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記提供させることは、

前記音楽の再生が始まると、再生区間のビートに応じて事前に定められた顔アクションのキューを提供させることを含む、

請求項 1 又は 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記提供させることは、

前記音楽と関連するダンサーの動作情報に基づき、前記リズムゲームに適用するビート別のキューを生成させることを含む、

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 7】

前記提供させることは、

前記音楽と関連するダンサーの実際の動作を撮影した映像の分析結果またはダンサーの身体に付けられたセンサのデータから前記音楽のビート別の動作情報を取得させること、および

前記ビート別の動作情報に動作類型別に事前に定義されたキューを対応させることにより、前記リズムゲームに適用するビート別のキューを生成させること

を含む、

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記提供させることは、

前記ユーザの顔アクションを認識し、前記キューと同じ顔アクションであるか否かに応じて前記キューに対するヒット結果を提供させることをさらに含む、

請求項 4 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

前記キューは、前記ゲーム画面上に表示された後、事前に定められた方向に事前に定められた速度で移動し、

前記提供させることは、

前記キューと同じ顔アクションが認識された時点で、前記キューの中心点がヒット領域を基準としてエラー範囲内に位置するかに応じてヒットであるか否かを判断させることをさらに含む、

請求項 4 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 10】

前記設定させることは、

ユーザによって選択または特定されたゲーム条件に対応する音楽を自動で設定させる、

請求項 1 乃至 9 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 11】

コンピュータシステムが実行する方法であって、

前記コンピュータシステムは、メモリに含まれるコンピュータ読み取り可能な命令を実行するように構成された少なくとも 1 つのプロセッサを含み、

当該方法は、

前記少なくとも 1 つのプロセッサにより、ゲーム開始要求に応じて音楽を設定する段階、および

前記少なくとも 1 つのプロセッサにより、顔アクションによるフェイスプレイ方式によって前記音楽を利用したりズムゲームを提供する段階

を含む、

10

20

30

40

50

方法。

【請求項 1 2】

コンピュータシステムであって、
メモリに含まれるコンピュータ読み取り可能な命令を実行するように構成された少なくとも 1 つのプロセッサを含み、
該少なくとも 1 つのプロセッサは、
ゲーム開始要求に応じて音楽を設定する音楽設定部、および
顔アクションによるフェイスプレイ方式によって前記音楽を利用したリズムゲームを提供する提供部を備える、
コンピュータシステム。

10

【請求項 1 3】

前記顔アクションは、顔方向と、顔表情とを含む、
請求項 1 2 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 1 4】

前記提供部は、
フェイスプレイのために顔アクションを指示するキューを生成して提供する、
請求項 1 2 又は 1 3 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 1 5】

前記提供部は、
カメラに入力されるユーザの顔映像で構成されたゲーム画面上に、顔アクションを指示
するキューを表示する、
請求項 1 2 又は 1 3 に記載のコンピュータシステム。

20

【請求項 1 6】

前記提供部は、
前記音楽の再生が始まると、再生区間のビートに応じて事前に定められた顔アクション
のキューを提供する、
請求項 1 2 又は 1 3 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 1 7】

前記提供部は、
前記音楽と関連するダンサーの動作情報に基づき、前記リズムゲームに適用するビート
別のキューを生成する、
請求項 1 2 乃至 1 6 のいずれか 1 項 に記載のコンピュータシステム。

30

【請求項 1 8】

前記提供部は、
前記音楽と関連するダンサーの実際の動作を撮影した映像の分析結果またはダンサーの
身体に付けられたセンサのデータから前記音楽のビート別の動作情報を取得し、
前記ビート別の動作情報に動作類型別に事前に定義されたキューを対応させることによ
り、前記リズムゲームに適用するビート別のキューを生成する、
請求項 1 2 乃至 1 6 のいずれか 1 項 に記載のコンピュータシステム。

【請求項 1 9】

前記提供部は、
前記ユーザの顔アクションを認識し、前記キューと同じ顔アクションであるか否かに応
じて前記キューに対するヒット結果を提供する、
請求項 1 5 に記載のコンピュータシステム。

40

【請求項 2 0】

前記キューは、前記ゲーム画面上に表示された後、事前に定められた方向に事前に定め
られた速度で移動し、
前記提供部は、
前記キューと同じ顔アクションが認識された時点に、前記キューの中心点がヒット領域
を基準としてエラー範囲内に位置するかに応じてヒットであるか否かを判断する、

50

請求項 1 5 に記載のコンピュータシステム。

10

20

30

40

50