

【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29年8月31日(2017.8.31)

【公開番号】特開2016-7345(P2016-7345A)

【公開日】平成28年1月18日(2016.1.18)

【年通号数】公開・登録公報2016-004

【出願番号】特願2014-129599(P2014-129599)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/285 (2014.01)

A 6 3 F 13/50 (2014.01)

A 6 3 F 13/24 (2014.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/285

A 6 3 F 13/50

A 6 3 F 13/24

G 0 6 F 3/01 3 1 0 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年7月24日(2017.7.24)

【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】

ゲームシステムであって、

ユーザが操作する操作部と、

操作部に負荷を付与するアクチュエータと、

アクチュエータを制御する制御部と、

ゲームアプリケーションから、ユーザにより選択されたオブジェクトに対応する負荷情報を取得する取得部と、を備え、

前記取得部は、ユーザにより選択された複数のオブジェクトのそれぞれに対応する複数の負荷情報を取得し、

前記制御部は、前記取得部が取得した複数の負荷情報のそれぞれにより表現される負荷レベルの加算値にしたがって、前記アクチュエータを制御する、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

前記操作部の操作を受け付ける受付部をさらに備え、

前記制御部は、前記アクチュエータを制御して、前記受付部が受け付けた前記操作部の操作に対して負荷を付与させることを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記制御部は、ユーザが前記操作部を操作して少なくとも1つのオブジェクトを動かす際に、前記アクチュエータにより前記操作部の操作に対して負荷を付与させることを特徴とする請求項2に記載のゲームシステム。

【請求項4】

前記アクチュエータは、前記操作部の操作方向に沿って負荷を付与することを特徴とする請求項2または3に記載のゲームシステム。

**【請求項 5】**

前記取得部は、ゲームアプリケーションから、ゲームの状況に対応する負荷情報を取得し、

前記制御部は、前記取得部が取得した負荷情報をしたがって、前記アクチュエータを制御することを特徴とする請求項1から4のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 6】**

前記制御部は、ゲームの状況に対応する負荷情報をしたがって、前記操作部の操作に関係なく前記アクチュエータを制御して、前記操作部に負荷を付与させることを特徴とする請求項5に記載のゲームシステム。

**【請求項 7】**

前記制御部は、前記アクチュエータを、基準負荷情報にしたがって制御しており、前記取得部が負荷情報を取得すると、基準負荷情報と、取得した負荷情報をもとに、前記アクチュエータを制御することを特徴とする請求項1から6のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 8】**

前記制御部は、前記アクチュエータに、ユーザによる操作部の操作をアシストする負荷を生成させることを特徴とする請求項1から7のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 9】**

ゲームシステムであって、

ユーザが操作する操作部と、

操作部に負荷を付与するアクチュエータと、

アクチュエータを制御する制御部と、

負荷情報を保持する保持部と、

前記保持部から負荷情報を取得する取得部と、

前記操作部の操作を受け付ける受付部と、を備え、

前記制御部は、前記取得部が取得した複数の負荷情報のそれれにより表現される負荷レベルの加算値にしたがって前記アクチュエータを制御して、前記受付部が受け付けた前記操作部の操作に対して負荷を付与させることを特徴とするゲームシステム。

**【請求項 10】**

前記保持部は、登録された複数の負荷情報を保持しており、

前記受付部がユーザからの切替入力を受け付けると、前記取得部が、前記保持部から別の負荷情報を取得し、前記制御部が、前記取得部が取得した別の負荷情報にしたがって、前記アクチュエータを制御することを特徴とする請求項9に記載のゲームシステム。

**【請求項 11】**

前記制御部は、ゲームにおいてユーザが前記操作部を操作してオブジェクトを動かす際に、前記アクチュエータにより前記操作部の操作に対して負荷を付与させることを特徴とする請求項9または10に記載のゲームシステム。

**【請求項 12】**

前記アクチュエータは、前記操作部の操作方向に沿って負荷を付与することを特徴とする請求項9から11のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 13】**

コンピュータに、

操作部の操作の検出情報を取得する機能と、

ゲームアプリケーションから、ユーザにより選択されたオブジェクトに対応する負荷情報を取得する機能と、

取得した負荷情報にしたがって、操作部に負荷を付与するアクチュエータを制御する機能と、を実現させるためのプログラムであって、

負荷情報の取得機能が、複数の負荷情報を取得した場合に、制御機能は、複数の負荷情報のそれれにより表現される負荷レベルの加算値にしたがってアクチュエータを制御して、操作部の操作に対して負荷を付与する機能を含む、ことを特徴とするプログラム。

**【請求項 1 4】**

制御機能は、ゲームにおいてユーザが操作部を操作して、少なくとも1つのオブジェクトを動かす際に、アクチュエータにより操作部の操作に対して負荷を付与させることを特徴とする請求項1\_3に記載のプログラム。

**【請求項 1 5】**

制御機能は、アクチュエータにより操作部の操作方向に沿って負荷を付与させることを特徴とする請求項1\_3または1\_4に記載のプログラム。

**【請求項 1 6】**

コンピュータに、

複数の負荷情報を保持する保持部から、負荷情報を取得する機能と、

取得した負荷情報にしたがって、操作部に負荷を付与するアクチュエータを制御する機能と、

ユーザからの切替入力を受け付ける機能と、を実現させるためのプログラムであって、受付機能が切替入力を受け付けると、取得機能が保持部から別の負荷情報を取得し、制御機能が、別の負荷情報にしたがってアクチュエータを制御する機能を含む、

ことを特徴とするプログラム。

**【請求項 1 7】**

請求項1\_3から1\_6のいずれかに記載のプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体。