

【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7年5月26日(2025.5.26)

【公開番号】特開2024-75657(P2024-75657A)

【公開日】令和6年6月4日(2024.6.4)

【年通号数】公開公報(特許)2024-102

【出願番号】特願2024-41495(P2024-41495)

【国際特許分類】

A 63 F 13/428(2014.01)

10

A 63 F 13/211(2014.01)

A 63 F 13/44(2014.01)

A 63 F 13/55(2014.01)

A 63 F 13/812(2014.01)

A 63 F 13/56(2014.01)

G 06 F 3/01(2006.01)

【F I】

A 63 F 13/428

A 63 F 13/211

A 63 F 13/44

20

A 63 F 13/55

A 63 F 13/812 D

A 63 F 13/56

G 06 F 3/01 570

G 06 F 3/01 510

【手続補正書】

【提出日】令和7年5月16日(2025.5.16)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

30

【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】

ゲーム装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

慣性センサを備える操作装置から、当該慣性センサの出力に基づく操作データを取得する操作データ取得手段、

前記操作データに基づいて、前記操作装置への振り入力が行われたか否かを判定する振り判定手段、

それぞれが複数の振り方向のうちいずれか1つに対応付けられる複数の教師データに基づいて生成され、前記操作装置が当該複数の振り方向のうちどの振り方向に振られたかを判定するための学習済みモデルを管理する管理手段、

前記学習済みモデルに、前記振り入力が行われた期間において取得した前記操作データを入力し、当該入力に応じた当該学習済みモデルの出力に基づいて前記操作装置が振られた振り方向を判定する振り方向判定手段、

前記操作装置が振られたと判定された前記振り方向に基づいて、ゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段、

前記操作装置への前記振り入力が行われていないと判定された場合、仮想空間に配置さ

40

50

れるオブジェクトの姿勢を、前記操作データに基づいて算出される前記操作装置の姿勢を示す姿勢データに応じた姿勢となるように制御させるオブジェクト制御手段、として機能させ。――

前記振り方向判定手段は、前記振り入力の開始から前記振り入力の終了までに取得した複数の前記操作データの入力に応じた前記学習済みモデルからの出力に基づいて、前記振り方向を判定する、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記ゲーム処理実行手段は、前記仮想空間に配置されるプレイヤキャラクタオブジェクトの位置と移動オブジェクトの位置とが所定の位置関係にあるタイミングにおいて前記操作装置への振り入力が行われたと判定された場合に、当該操作装置が振られたと判定された前記振り方向に基づいて当該移動オブジェクトを移動させる処理を実行する、請求項1に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 3】

前記ゲームプログラムは、前記コンピュータを前記移動オブジェクトを所定の速度で移動させ、当該移動オブジェクトの前記仮想空間における高さが所定の高さを下回る場合、当該所定の速度よりも速度が小さくなるように減速させて当該移動オブジェクトを移動させる移動制御手段として更に機能させる、請求項2に記載のゲームプログラム。

20

【請求項 4】

前記ゲーム処理実行手段は、前記所定の位置関係と、前記操作装置が振られたと判定された前記振り方向とが所定の条件を満たす場合、当該所定の条件を満たさない場合よりもゲームがプレイヤにとって有利となるように前記ゲーム処理を実行する、請求項3に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記ゲーム処理実行手段は、前記学習済みモデルの出力が、前記所定の類似条件を満たす振り方向がないことを示す場合は、前記操作装置への振り入力が行われていないとして前記ゲーム処理を実行する、請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記振り方向判定手段は、前記振り入力が行われた期間において漸次的に取得した複数の前記操作データを前記学習済みモデルに入力し、当該入力に応じた当該学習済みモデルの出力に基づいて前記操作装置が振られた振り方向を判定する、請求項1に記載のゲームプログラム。

30

【請求項 7】

慣性センサを備える操作装置から、当該慣性センサの出力に基づく操作データを取得する操作データ取得手段、

前記操作データに基づいて、前記操作装置への振り入力が行われたか否かを判定する振り判定手段、

それぞれが複数の振り方向のうちいずれか1つに対応付けられる複数の教師データに基づいて生成され、前記操作装置が当該複数の振り方向のうちどの振り方向に振られたかを判定するための学習済みモデルを管理する管理手段、

40

前記学習済みモデルに、前記振り入力が行われた期間において取得した前記操作データを入力し、当該入力に応じた当該学習済みモデルの出力に基づいて前記操作装置が振られた振り方向を判定する振り方向判定手段、

前記操作装置が振られたと判定された前記振り方向に基づいて、ゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段、

前記操作装置への前記振り入力が行われていないと判定された場合、仮想空間に配置されるオブジェクトの姿勢を、前記操作データに基づいて算出される前記操作装置の姿勢を示す姿勢データに応じた姿勢となるように制御させるオブジェクト制御手段、を備え、

前記振り方向判定手段は、前記振り入力の開始から前記振り入力の終了までに取得した複数の前記操作データの入力に応じた前記学習済みモデルからの出力に基づいて、前記振

50

り方向を判定する、ゲームシステム。

【請求項 8】

慣性センサを備える操作装置から、当該慣性センサの出力に基づく操作データを取得する操作データ取得手段、

前記操作データに基づいて、前記操作装置への振り入力が行われたか否かを判定する振り判定手段、

それぞれが複数の振り方向のうちいずれか1つに対応付けられる複数の教師データに基づいて生成され、前記操作装置が当該複数の振り方向のうちどの振り方向に振られたかを判定するための学習済みモデルを管理する管理手段、

前記学習済みモデルに、前記振り入力が行われた期間において取得した前記操作データを入力し、当該入力に応じた当該学習済みモデルの出力に基づいて前記操作装置が振られた振り方向を判定する振り方向判定手段、

前記操作装置が振られたと判定された前記振り方向に基づいて、ゲーム処理を実行するゲーム処理実行手段、

前記操作装置への前記振り入力が行われていないと判定された場合、仮想空間に配置されるオブジェクトの姿勢を、前記操作データに基づいて算出される前記操作装置の姿勢を示す姿勢データに応じた姿勢となるように制御させるオブジェクト制御手段、を備え、

前記振り方向判定手段は、前記振り入力の開始から前記振り入力の終了までに取得した複数の前記操作データの入力に応じた前記学習済みモデルからの出力に基づいて、前記振り方向を判定する、ゲーム装置。

10

20

30

40

50

【請求項 9】

ゲーム装置のコンピュータに実行させるゲーム処理方法であって、

前記コンピュータに、

慣性センサを備える操作装置から、当該慣性センサの出力に基づく操作データを取得させ、

前記操作データに基づいて、前記操作装置への振り入力が行われたか否かを判定させ、

それぞれが複数の振り方向のうちいずれか1つに対応付けられる複数の教師データに基づいて生成され、前記操作装置が当該複数の振り方向のうちどの振り方向に振られたかを判定するための学習済みモデルを管理させ、

前記学習済みモデルに、前記振り入力が行われた期間において取得した前記操作データを入力し、当該入力に応じた当該学習済みモデルの出力に基づいて前記操作装置が振られた振り方向を判定させ、

前記操作装置が振られたと判定された前記振り方向に基づいて、ゲーム処理を実行させ、

前記操作装置への前記振り入力が行われていないと判定された場合、仮想空間に配置されるオブジェクトの姿勢を、前記操作データに基づいて算出される前記操作装置の姿勢を示す姿勢データに応じた姿勢となるように制御させ、

前記振り方向の判定においては、前記振り入力の開始から前記振り入力の終了までに取得した複数の前記操作データの入力に応じた前記学習済みモデルからの出力に基づいて、前記振り方向を判定する、ゲーム処理方法。