

【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 4 年 7 月 7 日(2022.7.7)

【公開番号】特開 2021-37298(P2021-37298A)
【公開日】令和 3 年 3 月 11 日(2021.3.11)
【年通号数】公開・登録公報 2021-013
【出願番号】特願 2020-174110(P2020-174110)
【国際特許分類】

A 63 F 13/42(2014.01)

10

A 63 F 13/211(2014.01)

【FI】

A 63 F 13/42

A 63 F 13/211

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 29 日(2022.6.29)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

少なくとも第 1 センサを備える入力装置と第 2 センサと情報処理装置とを含む情報処理システムであって、

前記入力装置は、外部から力が加わることに応じて少なくとも一部が弾性変形し、

前記第 1 センサは、前記入力装置の変形に応じた出力を行い、

前記第 2 センサは、当該第 2 センサの動きおよび / または姿勢に応じた出力を行い、

前記情報処理装置は、

30

前記第 1 センサの出力に応じた第 1 データと前記第 2 センサの出力に応じた第 2 データとを取得するデータ取得部と、

前記第 1 データに基づいて、前記入力装置が変形していることを当該第 1 データが示す間、前記第 2 データに基づいて所定のゲーム処理を実行するゲーム処理部とを備え、

前記ゲーム処理部は、前記入力装置が変形していない状態から変形した状態となったタイミングの当該入力装置の姿勢を基準とし、当該タイミング以降に取得した前記第 2 データに基づく前記入力装置の姿勢に応じて前記所定のゲーム処理を実行し、

前記入力装置が変形していることを前記第 1 データが示す間に前記第 2 センサに動きが生じている場合には、前記所定のゲーム処理として、仮想空間に配置される標的オブジェクトに対する攻撃を成功させる処理を実行し、当該入力装置が変形していないことを当該第 1 データが示す間または当該第 2 センサに動きが生じていない場合には、当該所定のゲーム処理を実行しない、情報処理システム。

40

【請求項 2】

前記第 2 センサは、前記入力装置に備えられる、請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 3】

前記第 2 センサは、角速度センサおよび / または加速度センサである、請求項 1 または 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 4】

前記ゲーム処理部は、前記第 2 データに基づいて、所定の達成目標が設定されるゲームの達成度合いを更新する更新処理を、前記所定のゲーム処理として実行し、前記入力装置が

50

変形していることを前記第 1 データが示さない間は、当該更新処理を実行しない、請求項 1 乃至 3 の何れか 1 つに記載の情報処理システム。

【請求項 5】

前記ゲーム処理部は、前記入力装置の変形量が第 1 閾値を越えていることを前記第 1 データが示す場合には前記第 2 データに基づいて前記所定のゲーム処理を実行し、当該変形量が当該第 1 閾値を超えていることを当該第 1 データが示さない場合であっても、前記入力装置の変形量が第 1 閾値を超えたことを示した後であって当該第 1 閾値よりも小さい第 2 閾値を下回らないことを示す場合には、前記第 2 データに基づいて前記所定のゲーム処理を実行する、請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 6】

前記ゲーム処理部は、前記第 2 センサに動きが生じたタイミングにおける前記第 1 データが示す前記入力装置の変形量に応じて、前記所定のゲーム処理を実行する、請求項 1 乃至 5 の何れか 1 つに記載の情報処理システム。

【請求項 7】

前記ゲーム処理部は、前記第 2 センサに動きが生じたタイミングにおける前記第 1 データが示す前記入力装置の変形量が当該タイミングから所定時間前までの前記入力装置の変形量より小さい場合、当該所定時間前までの前記第 1 データが示す前記入力装置の変形量に応じて、前記所定のゲーム処理を実行する、請求項 6 に記載の情報処理システム。

【請求項 8】

前記ゲーム処理部は、前記入力装置が変形していることを前記第 1 データが示す間、当該入力装置の変形量を示す画像を生成する変形量画像生成部を含む、請求項 7 に記載の情報処理システム。

【請求項 9】

前記ゲーム処理部は、前記入力装置が変形した状態から変形していない状態に所定条件を満たすように戻ったことを前記第 1 データが示すまでは、前記所定のゲーム処理の再実行を制限する制限部を含む、請求項 1 乃至 8 の何れか 1 つに記載の情報処理システム。

【請求項 10】

前記制限部は、前記所定のゲーム処理の実行開始後であって当該ゲーム処理が行われている間において前記入力装置が変形した状態から変形していない状態に前記所定条件を満たすように戻ったことを前記第 1 データが示す場合、前記再実行の制限を解除する、請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 11】

前記データ取得部は、前記所定のゲーム処理の実行中にも前記第 1 データまたは前記第 2 データを取得し、

前記ゲーム処理部は、前記所定のゲーム処理の実行中に取得した前記第 1 データおよび / または前記第 2 データに基づいて、当該所定のゲームの実行後に新たに所定のゲーム処理を再実行する、請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 12】

前記ゲーム処理部は、前記第 2 データが所定の方向へ前記入力装置が動いたことを示す場合に前記所定のゲーム処理として前記達成度合いを更新する更新処理を実行し、前記第 2 データが当該所定の方向とは異なる方向へ前記入力装置が動いたことを示す場合には前記更新処理を実行しない、請求項 4 に記載の情報処理システム。

【請求項 13】

前記ゲーム処理部は、前記第 2 データを用いて前記所定の方向へ前記入力装置が動いたことを判定するための閾値を、前記異なる方向へ前記入力装置が動いたことを判定するための閾値より緩く設定する、請求項 12 に記載の情報処理システム。

【請求項 14】

少なくとも第 1 センサを備える入力装置からの出力と第 2 センサからの出力とを用いて処理を行う情報処理装置のコンピュータで実行される情報処理プログラムであって、前記入力装置は、外部から力が加わることに応じて少なくとも一部が弾性変形し、

10

20

30

40

50

前記第1センサは、前記入力装置の変形に応じた出力を行い、
前記第2センサは、当該第2センサの動きおよび／または姿勢に応じた出力を行い、
前記コンピュータを、
前記第1センサの出力に応じた第1データと前記第2センサの出力に応じた第2データと
を取得するデータ取得手段と、
前記第1データに基づいて、前記入力装置が変形していることを当該第1データが示す間
、前記第2データに基づいて所定のゲーム処理を実行するゲーム処理手段として機能させ

る。

前記ゲーム処理手段は、前記入力装置が変形していない状態から変形した状態となったタイ
ミングの当該入力装置の姿勢を基準とし、当該タイミング以降に取得した前記第2デー
タに基づく前記入力装置の姿勢に応じて前記所定のゲーム処理を実行し、
前記入力装置が変形していることを前記第1データが示す間に前記第2センサに動きが生
じている場合には、前記所定のゲーム処理として、仮想空間に配置される標的オブジェク
トに対する攻撃を成功させる処理を実行し、当該入力装置が変形していないことを当該第
1データが示す間または当該第2センサに動きが生じていない場合には、当該所定のゲー
ム処理を実行しない、情報処理プログラム。

10

【請求項15】

少なくとも第1センサを備える入力装置からの出力と第2センサからの出力とを用いて処
理を行う情報処理装置であって、
前記入力装置は、外部から力が加わることに応じて少なくとも一部が弾性変形し、
前記第1センサは、前記入力装置の変形に応じた出力を行い、
前記第2センサは、当該第2センサの動きおよび／または姿勢に応じた出力を行い、
前記情報処理装置は、
前記第1センサの出力に応じた第1データと前記第2センサの出力に応じた第2データと
を取得するデータ取得部と、
前記第1データに基づいて、前記入力装置が変形していることを当該第1データが示す間
、前記第2データに基づいて所定のゲーム処理を実行するゲーム処理部とを備え、
前記ゲーム処理部は、前記入力装置が変形していない状態から変形した状態となったタイ
ミングの当該入力装置の姿勢を基準とし、当該タイミング以降に取得した前記第2デー
タに基づく前記入力装置の姿勢に応じて前記所定のゲーム処理を実行し、
前記入力装置が変形していることを前記第1データが示す間に前記第2センサに動きが生
じている場合には、前記所定のゲーム処理として、仮想空間に配置される標的オブジェク
トに対する攻撃を成功させる処理を実行し、当該入力装置が変形していないことを当該第
1データが示す間または当該第2センサに動きが生じていない場合には、当該所定のゲー
ム処理を実行しない、情報処理装置。

20

30

【請求項16】

少なくとも第1センサを備える入力装置からの出力と第2センサからの出力とを用いて処
理を行う情報処理方法であって、
前記入力装置は、外部から力が加わることに応じて少なくとも一部が弾性変形し、
前記第1センサは、前記入力装置の変形に応じた出力を行い、
前記第2センサは、当該第2センサの動きおよび／または姿勢に応じた出力を行い、
前記第1センサの出力に応じた第1データと前記第2センサの出力に応じた第2データと
を取得するデータ取得ステップと、
前記入力データに基づいて、前記入力装置が変形していることを当該第1データが示す間
、前記第2データに基づいて所定のゲーム処理を実行するゲーム処理ステップとを含み、
前記ゲーム処理ステップでは、前記入力装置が変形していない状態から変形した状態とな
ったタイミングの当該入力装置の姿勢を基準とし、当該タイミング以降に取得した前記第
2データに基づく前記入力装置の姿勢に応じて前記所定のゲーム処理が実行され、
前記入力装置が変形していることを前記第1データが示す間に前記第2センサに動きが生
じている場合には、前記所定のゲーム処理として、仮想空間に配置される標的オブジェク

40

50

トに対する攻撃を成功させる処理が実行され、当該入力装置が変形していないことを当該第 1 データが示す間または当該第 2 センサに動きが生じていない場合には、当該所定のゲーム処理が実行されない、情報処理方法。

10

20

30

40

50