

【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2月27日(2025.2.27)

【公開番号】特開2024-25802(P2024-25802A)

【公開日】令和6年2月26日(2024.2.26)

【年通号数】公開公報(特許)2024-035

【出願番号】特願2023-205531(P2023-205531)

【国際特許分類】

A 63 F 13/428 (2014.01)
 A 63 F 13/211 (2014.01)
 A 63 F 13/55 (2014.01)
 A 63 F 13/818 (2014.01)
 G 06 F 3/04847 (2022.01)

10

【F I】

A 63 F 13/428
 A 63 F 13/211
 A 63 F 13/55
 A 63 F 13/818
 G 06 F 3/04847

20

【手続補正書】

【提出日】令和7年2月10日(2025.2.10)

【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】

第1オブジェクトの画像を表示させる表示処理部と、
 プレイヤの動作に基づく操作情報を出力する複数の操作部と、
 前記複数の操作部のうち、第1条件を満たす操作情報を出力した第1操作部から出力された操作情報に応じて、前記第1オブジェクトに関するパラメータを変化させる制御部と、
 を備えることを特徴とするゲーム装置。

30

【請求項2】

前記第1条件を満たすことは、第1の方向への移動と第2の方向への移動とを繰り返す周期運動を行っていることを示す操作情報を出力することである、請求項1に記載のゲーム装置。

40

【請求項3】

前記複数の操作部のそれぞれは、加速度を含む操作情報を出力し、
 前記加速度に基づいて、前記第1条件を満たすか否かが判定される、請求項1又は2に記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記表示処理部は、第2オブジェクトの画像を表示させ、
 前記制御部は、前記複数の操作部のうち、前記第1操作部とは異なる第2操作部から出力された操作情報に応じて、前記第2オブジェクトを変化させる、請求項1～3のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項5】

50

前記制御部は、

ある操作部が前記第1条件を満たすが第2条件を満たさない操作情報を出力し、他の操作部が前記第2条件を満たす操作情報を出力した場合、前記ある操作部を前記第1操作部とし、前記他の操作部を前記第2操作部とし、

ある操作部が前記第1条件および前記第2条件を満たす操作情報を出力した場合、前記ある操作部を前記第1操作部とし、他の操作部を前記第2操作部とする、請求項4に記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記複数の操作部のそれぞれは、加速度を含む操作情報を出力し、

前記第2条件は、前記加速度が所定の数値を超えたことである、請求項5に記載のゲーム装置。 10

【請求項7】

前記第2オブジェクトを変化させることは、仮想空間内において前記第2オブジェクトを移動させることである、請求項4～6の一項に記載のゲーム装置。

【請求項8】

前記制御部は、前記第2操作部から出力された操作情報に基づいて、前記仮想空間内における前記第2オブジェクトの移動距離を算出する、請求項7に記載のゲーム装置。

【請求項9】

前記制御部は、前記第2操作部から出力された操作情報に基づいて、前記仮想空間内における前記第2オブジェクトの移動方向を算出する、請求項7又は8に記載のゲーム装置。 20

【請求項10】

前記制御部は、前記第2オブジェクトの位置が前記仮想空間における移動可能範囲から外れた場合、前記第2オブジェクトの位置を前記移動可能範囲内に補正する、請求項7～9のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項11】

前記表示処理部は、仮想空間内を移動する第3オブジェクトの画像を表示し、

前記制御部は、前記第1操作部から出力された操作情報に応じて、前記第3オブジェクトに関するパラメータを変化させる、請求項7～10のいずれか一項に記載のゲーム装置。 30

【請求項12】

前記表示処理部は、前記第1操作部から出力された操作情報に応じて変化するゲージ画像を表示する、請求項1～11のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項13】

前記表示処理部は、前記第1操作部から出力された操作情報と前記第2操作部から出力された操作情報とに応じて変化するゲージ画像を表示する、請求項4～10のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項14】

プレイヤの動作に基づく操作情報を出力する複数の操作部を備えるゲーム装置による制御方法であって、

第1オブジェクトの画像を表示させ、

前記複数の操作部のうち、第1条件を満たす操作情報を出力した第1操作部から出力された操作情報に応じて、前記第1オブジェクトに関するパラメータを変化させる、ことを含むことを特徴とする制御方法。 40

【請求項15】

プレイヤの動作に基づく操作情報を出力する複数の操作部を備えるゲーム装置の制御プログラムであって、

第1オブジェクトの画像を表示させ、

前記複数の操作部のうち、第1条件を満たす操作情報を出力した第1操作部から出力された操作情報に応じて、前記第1オブジェクトに関するパラメータを変化させる、

ことを前記ゲーム装置に実行させることを特徴とする制御プログラム。

10

20

30

40

50