

【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 6 3 F 13/428(2014.01)
A 6 3 F 13/211(2014.01)
A 6 3 F 13/55(2014.01)
A 6 3 F 13/818(2014.01)
G 0 6 F 3/04847(2022.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/428
A 6 3 F 13/211
A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/818
G 0 6 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】

30

第 1 オブジェクトの画像を表示させる表示処理部と、
プレイヤー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。

【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し、他の操作部が前記第 2 条件を満たす操作情報を出した時、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した時、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内における移動可能範囲から外れた時、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】

プレイヤーの動作に基づく操作情報を出し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、 40

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。

【請求項 15】

プレイヤーの動作に基づく操作情報を出し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、 50

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