

【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4月7日(2025.4.7)

【公開番号】特開2024-98053(P2024-98053A)
【公開日】令和6年7月19日(2024.7.19)
【年通号数】公開公報(特許)2024-134
【出願番号】特願2024-81353(P2024-81353)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/52(2014.01)
A 6 3 F 13/24(2014.01)
A 6 3 F 13/65(2014.01)
A 6 3 F 13/42(2014.01)
G 0 6 F 3/0481(2022.01)

【F I】

A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/24
A 6 3 F 13/65
A 6 3 F 13/42
G 0 6 F 3/0481

【手続補正書】
【提出日】令和7年3月28日(2025.3.28)
【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】

筐体と、
ユーザの操作によってユーザとキャラクタとの相互作用を実現するゲームを実行するゲーム実行部と、
前記ゲーム実行部によって実行される前記ゲームを表示する表示部と、
前記筐体内でのユーザによる押し操作である第1の押し操作および第2の押し操作を検出する検出部と、
を備え、
前記第2の押し操作は、前記第1の押し操作よりも押し込んだ状態が長く続く操作であって、
前記ゲーム実行部は、前記検出部による前記押し操作の検出中に、当該押し操作を入力している物体に対応する操作入力表示を前記表示部に表示させ、かつ、当該検出部による検出結果が前記第1の押し操作か前記第2の押し操作かに応じて、当該第1の押し操作および当該第2の押し操作のそれぞれに対応付けられた前記キャラクタの表示形態を当該表示部に表示させて前記ゲームを実行可能である、

ゲーム装置。

【請求項2】

請求項1に記載のゲーム装置において、
前記検出部は、押圧スイッチを用いて構成される、
ゲーム装置。

【請求項3】

請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置において、
前記検出部は、前記押し操作の入力時に所定の触覚効果を付与することが可能である、
ゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のゲーム装置において、
前記所定の触覚効果は、弾性の感触である、
ゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 1 ～ 4 の何れか 1 項に記載のゲーム装置において、
前記検出部は、前記ユーザから見て前記表示部を介して奥側に配置される、
ゲーム装置。

10

【請求項 6】

請求項 1 ～ 5 の何れか 1 項に記載のゲーム装置において、
前記ゲーム実行部は、前記検出部による前記押し操作の検出中に、前記ユーザから見て
前記物体と重なる状態で前記表示部に前記操作入力表示を表示させることが可能である、
ゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 1 ～ 6 の何れか 1 項に記載のゲーム装置において、
前記ゲーム実行部は、前記検出部による前記押し操作の検出中に、前記ユーザから見て
前記物体と重なる状態で前記表示部に前記キャラクタを表示させることが可能である、
ゲーム装置。

20

【請求項 8】

請求項 1 ～ 7 の何れか 1 項に記載のゲーム装置において、
前記キャラクタは、弾性を持つ弾性物体であって、
前記ゲーム実行部は、前記弾性物体をつつくまたは押す動作として前記表示部に前記操作
入力表示を表示させることが可能である、
ゲーム装置。

【請求項 9】

請求項 1 ～ 8 の何れか 1 項に記載のゲーム装置において、
前記押し操作は、前記表示部に略平行な方向に押す操作である、
ゲーム装置。

30

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明のうち代表的な実施の形態は、以下に示す構成を有する。一実施の形態のゲーム装置は、筐体と、ゲームを実行するゲーム実行部と、前記ゲーム実行部によって実行される前記ゲームのゲーム要素を表示する表示面を含む表示部と、ユーザによる前記ゲームに係わる操作が可能である操作部と、前記操作部の動きを検出する検出部と、を備え、前記ゲーム実行部は、前記検出部による前記操作部の動きの検出結果に基づいて、前記表示面における前記ゲーム要素の表示を変化させるように前記ゲームを実行可能であり、前記操作部は、少なくとも前記ゲームの実行に係わる前記操作部の操作中に、前記ユーザの視点から前記表示面を見る第 1 方向で、前記操作部の少なくとも一部である第 1 部分が前記表示面の前記ゲーム要素の画像と重ね合わせられた状態として見えるように配置されている。また、本発明の他の実施の形態のゲーム装置は、筐体と、ユーザの操作によってユーザとキャラクタとの相互作用を実現するゲームを実行するゲーム実行部と、前記ゲーム実行部によって実行される前記ゲームを表示する表示部と、前記筐体内でのユーザによる押し操作である第 1 の押し操作および第 2 の押し操作を検出する検出部と、を備え、前記第 2

40

50

の押し操作は、前記第１の押し操作よりも押し込んだ状態が長く続く操作であって、前記ゲーム実行部は、前記検出部による前記押し操作の検出中に、当該押し操作を入力している物体に対応する操作入力表示を前記表示部に表示させ、かつ、当該検出部による検出結果が前記第１の押し操作か前記第２の押し操作かに応じて、当該第１の押し操作および当該第２の押し操作のそれぞれに対応付けられた前記キャラクタの表示形態を当該表示部に表示させて前記ゲームを実行可能である。

10

20

30

40

50