

【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 5 年 3 月 13 日(2023.3.13)

【公開番号】特開 2021-137583(P2021-137583A)

【公開日】令和 3 年 9 月 16 日(2021.9.16)

【年通号数】公開・登録公報 2021-044

【出願番号】特願 2021-66816(P2021-66816)

【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 3/01(2006.01)

10

【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 3/01 5 1 0

20

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 3 月 3 日(2023.3.3)

【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

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部と、
前記筐体内でのユーザによる押し操作を検出する検出部と、

を備え、

前記ゲーム実行部は、前記検出部への前記押し操作の入力中に、当該押し操作を入力している物体に対応する表示を前記表示部に表示させ、かつ、当該検出部による当該押し操作の検出結果に基づいて、当該表示部で表示する前記ゲーム要素の表示を変化させて前記ゲームを実行可能である、

ゲーム装置。

40

【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、

50

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、
前記ゲーム押し操作は、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。

【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、
前記押し操作を入力している物体に対応する表示は、当該検出部による当該押し操作が検
出されたことに応じて前記表示部に表示される、
ゲーム装置。

10

【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、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部と、前記筐体内でのユーザによる押し操作を検出する検出部と、を備え、前記ゲーム実行部は、前記検出部への前記押し操作の入力中に、当該押し操作を入力している物体に対応する表示を前記表示部に表示させ、かつ、当該検出部による当該押し操作の検出結果に基づいて、当該表示部で表示する前記ゲーム要素の表示を変化させて前記ゲームを実行可能である。

20

30

40

50