

【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】平成 19 年 9 月 20 日 (2007.9.20)

【公開番号】特開 2004-329915 (P2004-329915A)  
 【公開日】平成 16 年 11 月 25 日 (2004.11.25)  
 【年通号数】公開・登録公報 2004-046  
 【出願番号】特願 2004-114494 (P2004-114494)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 13/06 (2006.01)**

**A 6 3 F 13/12 (2006.01)**

**G 0 6 F 3/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 13/06

A 6 3 F 13/12 C

G 0 6 F 3/02 3 1 0 A

G 0 6 F 3/02 3 1 0 K

【手続補正書】  
 【提出日】平成 19 年 8 月 2 日 (2007.8.2)  
 【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】

コンピュータゲームプレーおよびテキスト入力を実装する装置であって、

上面に複数のゲームプレーコントロールを配置する上部の本体部分と、ゲームプレーヤが両手で保持する寸法で形成されたグリップ部とを有するハンドヘルドのゲームコントローラであって、前記グリップ部の各々は、前記本体部分から外部下方に伸ばされた曲面部を有し、前記ゲームプレーヤの親指が前記ゲームプレーコントロール上に置かれると前記ゲームプレーヤの手のひらに触れるよう配置されるハンドヘルドのゲームコントローラと

、  
 取付けられるテキスト入力装置であって、

前記ゲームコントローラから破壊することなく任意に取外すことができ、

破壊することなく取外された後にゲームコントローラに再取付けすることによって前記再取付け後も破壊することなく取外すことができ、および

少なくとも 20 個の同時に視認することができるテキストキーを有するテキスト入力装置と

を備えたことを特徴とする装置。

【請求項 2】

前記テキスト入力装置は、少なくとも 26 個の同時に視認することができるテキストキーを有し、前記テキストキーは各々、アルファベットの相異なる文字に対応することを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

【請求項 3】

前記テキスト入力装置が前記ゲームコントローラに取付けられたとき、前記テキスト入力装置のほぼすべてのテキストキーは同時に使用することができることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 4】

前記少なくとも 26 個のテキストキーのうちの多くは位置の固定されたボタンであり、単一配列として配置されることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 5】

前記少なくとも 26 個のテキストキーのうちの多くは位置の固定されたボタンであり、3 行以内に配置されることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 6】

前記少なくとも 26 個のテキストキーのうちの多くは位置の固定されたボタンであり、10 列以内に配置されることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 7】

前記ゲームコントローラは、少なくとも 1 つのサムスティックを含むことを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 8】

前記ゲームコントローラは、少なくとも 1 つの引き金を含むことを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 9】

前記テキスト入力装置の前記テキストキーの大多数は、テキスト文字コードのみを送ることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 10】

前記ゲームコントローラは、複数のポートを有するユニバーサルシリアルバス (USB) ハブを含み、前記ゲームコントローラは前記ポートのうち 1 つと通信し、前記テキスト入力装置は別のポートと通信することを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 11】

前記本体部分およびグリップ部は、ユーザによってゲームプレー位置で手のひらがハンドル部分と完全に係合するように保持されると、前記手のひらが互いに対向し、および 19.05 cm 以下の間隔となるような寸法で形成されることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 12】

前記ゲームコントローラを前記ゲームプレー位置で保持するユーザがユーザの親指で前記テキスト入力装置にアクセスできるように、前記テキスト入力装置は、前記グリップ部とグリップ部との間の位置に取付けられることを特徴とする請求項 11 に記載の装置。

【請求項 13】

前記ゲームコントローラは、一体型専用テキストキーを欠いていることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 14】

前記テキスト入力装置を前記ゲームコントローラに結合するブラケットをさらに備えたことを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 15】

前記ゲームコントローラの前記ゲームプレーコントロールは、ゲームコントローラ出力がテキスト入力か、またはゲームプレー入力かを示す別個の信号を出力することなく、ゲームプレー入力となる出力を供給し、前記テキスト入力装置の前記テキストキーは、テキスト入力装置出力がテキスト入力か、またはゲームプレー入力かを示す別個の信号を出力することなく、テキスト入力となる出力を供給することを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 16】

前記ゲームコントローラおよび前記テキスト入力装置と通信するコンピュータプロセッサと、

前記プロセッサと通信するメモリであって、前記プロセッサによって実行されると、

前記ゲームプレーコントロールのほぼすべてのうちいずれかの始動に対応する信号をテキストではないゲームプレー入力として前記プロセッサに認識させ、および

前記テキストキーのほぼすべてのうちいずれかの始動に対応する信号をテキスト文字として前記プロセッサに認識させるマシン実行可能命令が格納されたメモリと

をさらに備え、前記テキスト入力装置のほぼすべては、テキストキーであることを特徴とする請求項 2 に記載の装置。

【請求項 17】

コンピュータゲームプレーおよびテキスト入力を実装する装置であって、

ゲームプレーヤの両手で握るように形成された 2 つの対向するグリップ部、および前記 2 つのグリップ部に結合した一体型本体部分を有するハウジングを有するゲームコントローラであって、前記グリップ部の各々は、前記本体部分から伸ばされた片持ち部を有し、前記本体部分は上部に配置された複数のゲームプレーコントロールを有し、および前記グリップ部は相互に鋭角に配置されるゲームコントローラと、

複数のテキストキーを有し、取付けられるテキスト入力装置であって、

前記ゲームコントローラから破壊することなく任意に取外すことができ、

破壊することなく取外された後に前記ゲームコントローラに再取付けすることによって前記再取付け後に破壊することなく取外すことができ、

前記ゲームコントローラに取り付けて使用されると、前記グリップ部に境を接する空間内にはまるような寸法のハウジングを有するテキスト入力装置と

を備えたことを特徴とする装置。

【請求項 18】

前記ゲームコントローラは、少なくとも 1 つのサムスティックを含むことを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 19】

前記ゲームコントローラは、少なくとも 1 つの引き金を含むことを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 20】

前記テキスト入力装置は、前記グリップ部の外縁部内にはまることを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 21】

前記テキスト入力装置の一部は、グリップ部の表面と接触することを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 22】

グリップ部は、ユーザによってゲームプレー位置で手のひらが前記グリップ部の外面と完全に係合するよう保持されると、前記手のひらは 19 . 05 cm 以下の間隔となることを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 23】

前記テキスト入力装置は、前記ゲームコントローラをゲームプレー位置で保持するユーザがユーザの親指で前記テキスト入力装置にアクセスすることができるような位置に取付けられることを特徴とする請求項 22 に記載の装置。

【請求項 24】

前記ゲームコントローラは、一体型専用テキストキーを欠いていることを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 25】

前記テキスト入力装置を前記ゲームコントローラに結合するブラケットをさらに備えたことを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 26】

前記ゲームコントローラの前記ゲームプレーコントロールは、ゲームコントローラ出力をテキスト入力とするか、ゲームプレー入力とするかを示す別個の信号を出力することなく、ゲームプレー入力と認識される出力を供給し、前記テキスト入力装置の前記テキストキーは、テキスト入力装置出力をテキスト入力とするか、ゲームプレー入力とするかを示す別個の信号を出力することなく、テキスト入力と認識される出力を供給することを特徴

とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 27】

前記ゲームコントローラおよび前記テキスト入力装置と通信するコンピュータプロセッサと、

前記プロセッサと通信するメモリであって、前記プロセッサによって実行されると、

前記ゲームプレーコントロールのほぼすべてのうちいずれかの始動に対応する信号をテキストではないゲームプレー入力と前記プロセッサに認識させ、および

前記テキストキーのほぼすべてのうちいずれかの始動に対応する信号をテキスト文字と前記プロセッサに認識させるマシン実行可能命令が格納されたメモリと

をさらに備え、前記テキスト入力装置のほぼすべては、テキストキーであることを特徴とする請求項 17 に記載の装置。

【請求項 28】

コンピュータゲームをプレーし、およびテキストを入力する装置であって、

(a) 上面に複数のゲームプレーコントロールを配置する上部の本体部分と、ゲームプレー位置でゲームプレーヤが両手で保持する寸法で形成されたグリップ部とを有するハンドヘルドのゲームコントローラであって、

前記グリップ部の各々は、前記本体部分から伸ばされた片持ち部を有し、

前記グリップ部は、前記ゲームプレーヤの親指が前記ゲームプレーコントロール上に置かれると前記ゲームプレーヤの手のひらに触れるよう配置され、

前記ゲームプレー時には前記ゲームプレーヤの親指が前記ゲームプレーコントロールにアクセスできるように、前記ゲームプレーヤの手のひらが前記グリップ部の外側表面に接触し、前記ゲームプレーヤの親指と人差し指との間に前記本体部分が配置されるハンドヘルドのゲームコントローラと、

(b) 取付けられるテキスト入力装置であって、

前記グリップ部とグリップ部との間に配置され、

前記ゲームコントローラから破壊することなく任意に取外すことができ、

破壊することなく取外された後に前記ゲームコントローラに再取付けすることによって前記再取付け後に破壊することなく取外すことができ、

前記ゲームコントローラに取り付けて使用されると、前記グリップ部に境を接する空間内にはまるような寸法のハウジングを有するテキスト入力装置と

を備えたことを特徴とする装置。

【請求項 29】

少なくとも 1 つのゲームプレーコントロールは、サムスティックであることを特徴とする請求項 28 に記載の装置。

【請求項 30】

少なくとも 1 つのゲームプレーコントロールは、引き金であることを特徴とする請求項 28 に記載の装置。

【請求項 31】

前記テキスト入力装置は複数のテキストキーを有し、前記テキストキーの大多数は、テキスト文字コードのみを送ることを特徴とする請求項 28 に記載の装置。

【請求項 32】

前記ゲームコントローラ内に配置され、複数のポートを有するユニバーサルシリアルバス (USB) ハブをさらに備え、

前記ゲームコントローラは、前記 USB ポートのうち 1 つと通信し、

前記少なくとも 1 つの外部アクセス可能な通信ポートは、別の前記 USB ポートを含むことを特徴とする請求項 28 に記載の装置。

【請求項 33】

前記ゲームコントローラは、ゲームプレー位置にある際、前記ゲームプレーヤの手のひらが 19.05 cm 以下の間隔となるような寸法で形成されることを特徴とする請求項 28 に記載の装置。

**【請求項 3 4】**

前記テキスト入力装置は、前記ゲームコントローラを前記ゲームプレー位置で保持するユーザが、手のひらの前記グリップ部の位置を変えずにユーザの親指で前記テキスト入力装置の複数のテキストキーにアクセスすることができるような位置に取付けられることを特徴とする請求項 3 3 に記載の装置。

**【請求項 3 5】**

一体型専用テキストキーは、前記ゲームコントローラ上に配置されていないことを特徴とする請求項 2 8 に記載の装置。

**【請求項 3 6】**

前記テキスト入力装置を前記ゲームコントローラに結合するブラケットをさらに備えたことを特徴とする請求項 2 8 に記載の装置。

**【請求項 3 7】**

前記ブラケットは、ビーム、該ビームの第 1 部分に固定されて該ビームの第 1 部分から延びる止めショルダ、および前記ビームの第 2 部分に固定された係合部材を含み、

前記係合部材は、前記テキスト入力装置と係合し、前記テキスト入力装置から破壊することなく任意に取外すことができ、および前記テキスト入力装置から破壊することなく取外された後に前記テキスト入力装置と取外しができるように再係合可能であり、

前記ショルダの端面は、前記ゲームコントローラの正面と接触し、

前記テキスト入力装置の側部は、前記グリップ部の一方の外面と接触し、前記ビームによって前記グリップ部の一方の外面に向かって引っ張られることを特徴とする請求項 3 6 に記載の装置。

**【請求項 3 8】**

前記ブラケットは、ビーム、該ビームの第 1 部分に固定されて該ビームの前記第 1 部分から延びる止めショルダ、前記ビームの第 2 部分に固定された取付けプレート、および前記取付けプレートから延びる先端を含み、

前記取付けプレートは、前記テキスト入力装置に結合され、前記テキスト入力装置から破壊することなく任意に取外すことができ、前記テキスト入力装置から破壊することなく取外された後に前記テキスト入力装置に取外しができるように再取付け可能であり、

前記ショルダの端面は、前記ゲームコントローラの正面と接触し、

前記取付けプレートの先端は、前記ゲームコントローラの外面と接触し、前記ビームによって前記ゲームコントローラの前記外面に向かって引っ張られることを特徴とする請求項 3 6 に記載の装置。

**【請求項 3 9】**

前記ゲームプレーコントロールは、ゲームコントロール出力がテキスト入力か、またはゲームプレー入力かを示す別個の信号を出力することなく、ゲームプレー入力と認識される出力を供給し、前記テキスト入力装置のテキストキーは、テキストキー出力がテキスト入力か、またはゲームプレー入力かを示す別個の信号を出力することなく、テキスト入力と認識される出力を供給することを特徴とする請求項 2 8 に記載の装置。

**【請求項 4 0】**

前記ゲームプレーコントロールおよび前記テキスト入力装置のテキストキーと通信するコンピュータプロセッサと、

前記プロセッサと通信するメモリであって、前記プロセッサによって実行されると、

前記ゲームプレーコントロールのほぼすべてのうちいずれかの始動に対応する信号をテキストではないゲームプレー入力と前記プロセッサに認識させ、および

前記テキストキーのほぼすべてのうちいずれかの始動に対応する信号をテキスト文字と前記プロセッサに認識させるマシン実行可能命令が格納されたメモリと

をさらに備え、前記テキスト入力装置の外に配置されるほぼすべてのコントロールがテキストキーであることを特徴とする請求項 2 8 に記載の装置。

**【請求項 4 1】**

前記テキスト入力装置は、前記複数のゲームプレーコントロールへのアクセスを阻害し

ない固定された操作位置で前記ゲームコントローラに取り付けられ、

前記少なくとも20個のテキストキーは、前記グリップ部が前記ゲームプレーヤの手で保持され、および前記テキスト入力装置が所定の操作位置に取り付けられる際にも前記ゲームプレーヤの親指でアクセスすることができることを特徴とする請求項1に記載の装置。

【請求項42】

前記テキスト入力装置は、前記操作位置に取り付けられる際に、前記複数のゲームプレーコントロールへのアクセスを阻害しないことを特徴とする請求項17に記載の装置。

【請求項43】

前記テキスト入力装置は、前記ゲームコントローラから破壊することなく任意に取外すことができ、および前記複数のゲームプレーコントロールへのアクセスを阻害しない固定された操作位置で前記ゲームコントローラに再取付け可能であることを特徴とする請求項28に記載の装置。

【請求項44】

コンピュータゲームプレーおよびテキスト入力を実装する装置であって、

上面に複数のゲームプレーコントロールを配置する上部の本体部分と、ゲームプレーヤが両手で保持する寸法で形成されたグリップ部とを有するハンドヘルドのゲームコントローラであって、前記グリップ部の各々は、前記本体部分から外部下方に伸ばされた曲面部を有し、前記ゲームプレーヤの親指が前記ゲームプレーコントロール上に置かれると前記ゲームプレーヤの手のひらに触れるよう配置されるハンドヘルドのゲームコントローラと

、  
取付けられるテキスト入力装置であって、

前記ゲームコントローラから破壊することなく任意に取外すことができ、

破壊することなく取外された後にゲームコントローラに再取付けすることによって前記再取付け後も破壊することなく取外すことができ、および

複数の同時に視認することができるテキストキーを含むテキスト入力装置と  
を備えたことを特徴とする装置。

【請求項45】

前記テキスト入力装置の筐体に結合し、少なくとも部分的に該筐体に対し可動するコネクタをさらに備えたことを特徴とする請求項44に記載の装置。

【請求項46】

前記テキスト入力装置の筐体上に形成され、該筐体の前記複数のテキストキーが配置された上面部から離される取り付け部をさらに備えたことを特徴とする請求項44に記載の装置。

【請求項47】

前記取り付け部は、前記筐体上に1またはそれ以上の突起部を有することを特徴とする請求項46に記載の装置。

【請求項48】

前記1またはそれ以上の突起部は、前記筐体の前記上面部に対しより低い領域に配置されることを特徴とする請求項47に記載の装置。