【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4年8月24日(2022.8.24)

【公開番号】特開2021-23806(P2021-23806A)
【公開日】令和3年2月22日(2021.2.22)
【年通号数】公開・登録公報2021-009
【出願番号】特願2020-125728(P2020-125728)
【国際特許分類】
*Ａ６３Ｊ　7/00(2006.01)*
【ＦＩ】
Ａ６３Ｊ　7/00

【手続補正書】
【提出日】令和4年8月16日(2022.8.16)
【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】
１または複数の着ぐるみと、前記着ぐるみによる演出を視聴する観客ユーザの端末とにより構成される、ゲームシステムであって、
前記観客ユーザの端末は、
所定のゲームを実行し、
前記観客ユーザの端末の位置と、前記着ぐるみの位置とが所定の条件を満たす場合に、前記ゲームにおいて、当該着ぐるみのキャラクタが出現する処理を実行する、ゲームシステム。
【請求項２】
無線制御装置をさらに備え、
前記無線制御装置は、
各着ぐるみの無線受信機それぞれを特定し、当該特定した無線受信機に対し、前記着ぐるみそれぞれの演出パターンを送信し、
　前記着ぐるみによる演出を視聴する観客ユーザから、前記演出パターンを指定する操作を受信する受信部を備え、
　前記観客ユーザが指定した前記演出パターンを、前記無線受信機に対して送信する、請求項１に記載のゲームシステム。
【請求項３】
前記無線制御装置は、前記受信部により、前記観客ユーザの端末から、前記１または複数の着ぐるみのうち、特定の着ぐるみについての前記演出パターンを指定する操作を受信し、
前記特定の着ぐるみの無線受信機に対し、前記観客ユーザが指定した前記演出パターンを送信する、請求項２に記載のゲームシステム。
【請求項４】
　前記無線制御装置は、
　前記着ぐるみによる演出を視聴する観客ユーザの動作を検出し、検出結果に応じて、前記演出パターンを送信する対象の前記着ぐるみを特定する、請求項２または３に記載のゲームシステム。
【請求項５】

前記無線制御装置は、各着ぐるみの位置を取得し、前記着ぐるみの位置に基づいて、各着ぐるみの前記演出パターンを決定する、請求項２から４のいずれかに記載のゲームシステム。
【請求項６】
前記無線制御装置は、
前記着ぐるみの周囲の観客ユーザの動作にかかわらず、各着ぐるみの位置に基づいて、各着ぐるみの前記演出パターンを決定する、請求項５に記載のゲームシステム。
【請求項７】
前記無線制御装置は、前記着ぐるみの位置の履歴に基づいて、所定の条件を満たす前記着ぐるみを特定し、特定した前記着ぐるみに前記演出パターンを送信する、請求項２から６のいずれかに記載のゲームシステム。
【請求項８】
前記無線制御装置は、
前記着ぐるみの周囲の観客ユーザを検出することにより、前記無線制御装置の操作者の操作によらず、当該着ぐるみに対し、特定の前記演出パターンを送信する、請求項２から７のいずれかに記載のゲームシステム。
【請求項９】
前記無線制御装置は、
前記着ぐるみの周囲の観客ユーザの音声を検出すること、または、前記着ぐるみによる演出が行われる会場を撮影した撮影画像の少なくともいずれかに基づいて、前記観客ユーザを検出する、請求項８に記載のゲームシステム。
【請求項１０】
前記無線制御装置は、
前記音声または前記撮影画像の少なくともいずれかに基づいて前記観客ユーザの感情を判定し、判定結果に応じて、前記着ぐるみの無線受信機に前記演出パターンを送信する、請求項９に記載のゲームシステム。
【請求項１１】
前記無線制御装置は、
各前記着ぐるみの位置に基づいて、前記着ぐるみの密集度合が所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記着ぐるみに対して前記演出パターンを送信する、請求項６に記載のゲームシステム。
【請求項１２】
前記観客ユーザの端末において、
前記観客ユーザの端末の位置と、前記着ぐるみの位置とが所定の条件を満たす場合に、前記観客ユーザの端末において特定の処理を実行可能とする、請求項２に記載のゲームシステム。
【請求項１３】
前記観客ユーザの端末は、撮影機能を有しており、
前記観客ユーザの端末が前記撮影機能により撮影した撮影画像に含まれる前記着ぐるみを検出し、前記検出したことに応答して、前記観客ユーザの端末で動作するアプリケーションにおいて特定の機能を当該観客ユーザに利用可能にする、請求項１から１２のいずれかに記載のゲームシステム。
【請求項１４】
前記観客ユーザの端末は、
当該観客ユーザの端末の位置と、前記着ぐるみの位置とが所定の条件を満たす場合に、前記ゲームにおいて、前記着ぐるみに対応するキャラクタを用いたイベントが発生する処理を実行し、
前記イベントには、前記きぐるみを検出している複数の観客ユーザの端末が参加可能である、請求項１から請求項１３のいずれかに記載のゲームシステム。
【請求項１５】

前記観客ユーザの端末は、
前記着ぐるみの位置と、当該着ぐるみを検出している観客ユーザの端末との位置に基づいて、前記イベントに参加する処理を実行できる総数が管理される、請求項１４に記載のゲームシステム。
【請求項１６】
１または複数の着ぐるみと、前記着ぐるみによる演出を視聴する観客ユーザの端末とにより構成される、ゲームシステムを実行する方法であって、
前記観客ユーザの端末は、
所定のゲームを実行し、
前記観客ユーザの端末の位置と、前記着ぐるみの位置とが所定の条件を満たす場合に、前記ゲームにおいて、当該着ぐるみのキャラクタが出現する処理を実行する、方法。
【請求項１７】
１または複数の着ぐるみと、前記着ぐるみによる演出を視聴する観客ユーザの端末とにより構成される、ゲームシステムにおける前記端末として機能する情報処理装置であって、
所定のゲームを実行し、
前記観客ユーザの端末の位置と、前記着ぐるみの位置とが所定の条件を満たす場合に、前記ゲームにおいて、当該着ぐるみのキャラクタが出現する処理を実行する、情報処理装置。